



el AVENTURERO COMPLETO

Una guía para personajes habilidosos de todas las clases



Jesse Decker

C R É D I T O S

D I S E Ñ O
JESSE DECKER

D I S E Ñ O A D I C I O N A L
RICHARD BAKER, MICHELLE LYONS,
DAVID NOONAN, STAN!

E Q U I P O D E D E S A R R O L L O
RICHARD BAKER, ANDY COLLINS, ANDREW J. FINCH
E D I C I O N
JOHN D. RATELIFE, GARY SARLI

E D I C I O N A D I C I O N A L
JENNIFER CLARKE WILKES, CHRIS THOMASSON

D I R E C C I O N G E N E R A L
KIM MOHAN

D I R E C C I O N D E D I S E Ñ O
ED STARK, CHRISTOPHER PERKINS

D I R E C C I O N D E D E S A R R O L L O
ANDREW J. FINCH

D I R E C C I O N A R T Í S T I C A J U E G O S D E R O L
STACY LONGSTREET

D I R E C C I O N I + D J U E G O S D E R O L
BILL SLAVICSEK

D I R E C C I O N A R T Í S T I C A D & D
DAWN MURIN

P O R T A D A
MATT CAVOTTA

I L U S T R A C I O N E S I N T E R I O R E S
STEVE BELLEDIN, MITCH COTIE, ED COX, STEVE
ELLIS, WAYNE ENGLAND, DAVID HUDNUT,
JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS, CHUCK
LUKACS, JEFF MIRACOLA, MONTE MOORE,
WILLIAM O'CONNOR, MICHAEL PHILLIPPI, RON
SPENCER, FRANZ VOHWINKEL

D I S E Ñ O G R Á F I C O
DEE BARNETT, DAWN MURIN

C A R T O G R A F Í A
TODD GAMBLE

E S P E C I A L I S T A E N P R O D U C C I O N G R Á F I C A
ANGELIKA LOKOTZ

T É C N I C O D E I M A G E N
CANDICE BAKER

D I R E C C I O N D E P R O D U C C I O N
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

EDICIÓN EN CASTELLANO

D I R E C C I O N D E L A S E R I E
JOAQUIM DORCA

T R A D U C C I O N
ANA ISABEL LÓPEZ DOMÍNGUEZ

C O O R D I N A D O R D E T R A D U C C I O N E S
JORDI ZAMARREÑO

C O O R D I N A C I O N E D I T O R I A L
XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

M A Q U E T A C I O N
DARÍO PÉREZ CATALÁN

C O N T R I B U C I O N E S Y C O N S E J O S
EL EQUIPO DE DNDTrad

Recursos: *Guía de armas y equipo* de Eric Cagle, Jesse Decker, Jeff Quick y James Wyatt; *Defensores de la fe* de Rich Redman y James Wyatt; *Draconión* de Andy Collins, Skip Williams y James Wyatt; *Manual de niveles épicos* de Andy Collins, Bruce R. Cordell y Thomas M. Reid; *Escenario de Campaña de los REINOS OLIVIANOS* de Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams y Rob Heinsoo; *Magia de Faerûn* de Sean K. Reynolds, Duane Maxwell y Angel McCoy; *Señores de lo salvaje* de David Eckelberry y Mike Selinker; *Manual de miniaturas* de Michael Donais, Skaff Elias, Rob Heinsoo y Jonathan Tweet; *Aventuras orientales* de James Wyatt; *Razas de Faerûn* de Eric L. Boyd, Matt Forbeck y James Jacobs; *Races of Stone* de Jesse Decker, Michelle Lyons y David Noonan; Canción y silencio de David Noonan y John D. Rateliff; *Paño y espada* de Jason Carl; *Class Acts: The Nightlong Enforcer* de Monte Cook (DRAGON® Magazine 293); *Class Acts: The Nightlong Infiltrator* de Monte Cook (DRAGON 294); *Cloak & Dagger* de Eric Cagle y Evan Michael Jackson (DRAGON 316); *Silent Warriors* de Matthew Sernett (DRAGON 289); *Saying the Right Things* de Eric Cagle (DRAGON 303); *Spellbook Archive* varios autores (www.wizards.com); *Pirate: Fact & Legend* (www.piratesinfo.com) (NdC: los títulos en inglés, inéditos en castellano).

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST™ no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducido de forma alguna sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el d20 System License, por favor visita www.wizards.com/d20.

Este producto utiliza material actualizado de la revisión v.3.5.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98071-9707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 1031
1500 Berchem
Bélgica
+32-20-22-12-77



Rambla de Catalunya 113
Principal 1.
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLIVIANOS y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Toda parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título: *Complete adventurer*.

Impreso por: Gráficas '94
Depósito legal: B-41795-05
ISBN: 84-96422-54-2

Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Introducción	4
Todo el mundo tiene habilidades	4
El contenido	4
Lo que necesitas para jugar	4
Capítulo 1: clases	5
Batidor	5
Información sobre reglas de juego	7
Conjunto inicial del batidor semielfo	9
Ninja	9
Información sobre reglas de juego	11
Conjunto inicial del ninja humano	13
Robaconjuros	13
Información sobre reglas de juego	15
Conjunto inicial del reboconjuros mediano	20
Capítulo 2: clases de prestigio	21
Cómo escoger una clase de prestigio	21
Cacahualdo azote de sombras	22
Cacahualdo de las tierras altas	25
Asesino fantasma	28
Cambiante dagaconjuro	30
Ejecutor de la canción nocturna	34
Ejemplar	36
Fisgón de dungeons	39
Infiltrador de la canción nocturna	42
Inquisidor azote de sombras	45
Jinete escolta de las llanuras salvajes	48
Ladrón acrobata	51
Léxico fochlucan	53
Luchador callejero	57
Maestro	59
Maestro de espías	62
Maestro de múltiples formas	64
Mago dagaconjuro	66
Mente sombría	70
Ollam	72
Sabueso	74
Señor de las bestias	77
Señor de los animales	79
Tempestad	83
Vigilante de los mares	84
Vigilante	88
Virtuoso	91
Capítulo 3: habilidades y dotes	95
Habilidades	95
Cómo combinar intentos de habilidades	95
Descripciones ampliadas de las habilidades	97
Abrir cerraduras	97
Artesanía	97
Averiguar intenciones	98
Descifrar escritura	98
Diplomacia	98
Equilibrio	99
Escapismo	99
Esconderte	100
Falsificar	100
Falsificar	100
Utilizar mecanismo	101
Nadar	101
Pinetas	101
Sanar	101
Supervivencia	101

Tasación	101
Trato con animales	102
Trepar	103
Uso de cuerdas	103
Dotes	103
Aprovechado	103
Ataque en salto	103
Braquición	105
Caballero ascético	105
Canción persistente	105
Cazador ascético	106
Concentración extraordinaria	106
Conjuro camuflado	106
Conocimiento oscuro	106
Distracción mejorada	106
Escuchar lo invisible	106
Experto táctico	107
Fuerza de personalidad	107
Golpe habil	107
Golpe mortal	107
Hombre de mundo	107
Impacto arrasador	107
Impacto asombroso	108
Impacto doble	108
Inquisidor devoto	108
Intérprete devoto	108
Intérprete versátil	108
Intuición de combate	109
Lanzamiento brutal	109
Lanzamiento de conjuros	109
en movimiento	109
Lanzamiento poderoso	109
Lanzarse para cubrirse	110
Lucha con dos armas desmesuradas	110
Mago ascético	110
Mente abierta	110
Música adicional	111
Natación mejorada	111
Observador rápido	111
Oído verde	111
Pícaro ascético	111
Precisión de conjuros extraordinaria	111
Provocador	111
Rastreador devoto	112
Reflejos intuitivos	112
Sentido del peligro	112
Subsónico	112
Tasar objeto mágico	112
Trampero táctil	112
Vínculo natural	112
Vuelo mejorado	112
Dotes de música de bardo	113
Canto de fortaleza	113
Canto de piel férrea	113
Conjuro lírico	113
Dotes salvajes	113
Olfato	114
Presa salvaje	114
Sentido ciego	114
Trepar como un mono	114
Vista de halcón	114
Vista de jaguar	114
Capítulo 4: herramientas y equipo	115
Nuevas armas	115
Equipo	117
Objetos mágicos	127

Capítulo 5: conjuros	137
Acciones rápidas y acciones inmediatas	137
Nuevos conjuros de asesino	138
Nuevos conjuros de bardo	138
Nuevos conjuros de clérigo	139
Nuevos conjuros de druida	140
Nuevos conjuros de explorador	140
Nuevos conjuros de hechicero/mago	141
Nuevos conjuros de paladín	142
Nuevos conjuros	142
Capítulo 6: organizaciones	159
Nombre de la organización	159
Los Buscadores del conocimiento	159
de la cerradura negra	160
El clan ninja del Filo del dragón	163
El Colegio de la sabiduría	165
concescente	165
El Gremio de la canción nocturna	167
El Gremio de la mente sombría	169
Los Guardianes dagaconjuro	170
Los Investigadores aparecidos grises	172
La Liga de la bota y el sendero	174
La Liga de los tejedores de historias	176
Los Sabuesos	178
Los Ojos del Gran rey	180
El Orden de la iluminación	182
Cómo crear una organización	185
Paso 1: tipo	185
Paso 2: alineamiento	185
Paso 3: tamaño	186
Paso 4: miembros y recursos	186
Paso 5: demografía	187
Paso 6: desarrollo de los detalles	189
Apéndice: el aventurero épico	189
Cómo convertirse en	189
un aventurero épico	189
Personajes de clases de prestigio épicas	190
Ejemplo de progresión de una clase	191
de prestigio épica:	191
fisgón de dungeons	191
Dotes épicas	191
Barras laterales	11
Golpe súbito y ataque furtivo	11
Robaconjuros y psiónica	20
El código pirata	87
La bandurria fochlucan	54
Capacidad de aprender trucos	102
Armas exóticas del <i>Combattente completo</i>	116
Cómo utilizar el filo aajador	139
con el <i>Aventurero completo</i>	139
Cómo dar énfasis a una organización	160
dentro de una campaña	160
Los aventureros y la Liga	174
Opción: crear un bloque de estadísticas	188
para organizaciones	188
Tras el telón: niveles épicos	190
y clases de prestigio	190

Introducción

El *Aventurero completo* es un accesorio de reglas para el juego DUNGEONS & DRAGONS®. Ante todo es un recurso para los jugadores centrado en las habilidades y en otros elementos que pueden utilizar personajes de cualquier clase. Contempla casi todos los aspectos del juego D&D teniendo las habilidades en mente, y permite a los personajes con el número adecuado de rangos en éstas acceder a nuevas opciones de combate, conjuros, equipo y clases. Los DMs también pueden utilizar este libro como un recurso para crear u optimizar criaturas o incluso mundos de campaña enteros.

TODO EL MUNDO TIENE HABILIDADES

¿Qué significa ser un personaje habilidoso? En realidad, el término es sólo una cuestión de grado. Incluso un personaje que consiga solamente un insignificante punto de habilidad en cada nuevo nivel que obtenga puede llegar a ser mejor en una en particular que otros personajes con los que pueda encontrarse (o viajar). Gran parte de este libro es potencialmente pertinente para cualquier personaje, abarcando desde nuevos usos para habilidades, hasta nuevo equipo que puede ayudar incluso a un personaje no cualificado a superar una prueba de habilidad crucial. Por ello, el *Aventurero completo* proporciona excitantes opciones hasta para aquellos con muy pocos niveles o escasos puntos de habilidad.

EL CONTENIDO

El *Aventurero completo* está estructurado de manera similar a los volúmenes el *Combatiente completo*, el *Divino completo* y el *Arcano completo*. Proporciona el mismo tipo de información para el juego, dando énfasis a ciertos temas de la forma que mejor se adecúa a la línea seguida en el libro.

Por ejemplo, un capítulo entero del *Aventurero completo* está dedicado a las habilidades y las dotes, comenzando con una explicación extensa acerca de nuevas aplicaciones para habilidades ya existentes. Es sin duda, la ampliación más grande sobre las reglas del Capítulo 4 del *Manual del jugador* que nunca hayamos publicado. El capítulo también incluye una larga lista de nuevas dotes, muchos de las cuales son

adecuadas para personajes con un gran número de puntos de habilidad por nivel o muchos rangos en una sola.

Presentamos tres nuevas clases básicas: el mortífero ninja, el avezado batidor y el versátil robaconjuros. Las tres proporcionan a los jugadores nuevas maneras de abordar personajes muy habilidosos, y cada una de ellas también tiene un planteamiento único del combate.

El gran número de clases de prestigio en este libro es deliberado. Cada clase de personaje (y casi cada concepto) está representada, cada una enfocada hacia el uso de habilidades. Ya seas un lanzador de conjuros con algunos niveles de pícaro o ninja, un guerrero con escasos puntos de habilidad, o un personaje muy diestro buscando mayor especialización, a lo largo de esas descripciones encontrarás clases y opciones excitantes.

Muchos de los conjuros que aparecen en este libro interactúan con las habilidades; las abren a nuevos usos, proporcionan bonificadores especiales o producen poderosos efectos para los personajes con las habilidades adecuadas. Además, muchos de éstos se centran en el uso de habilidades existentes de maneras inusuales e interesantes. Estos conjuros permiten a sus lanzadores ocupar un lugar significativo en las campañas que acentúen el uso de habilidades, y proporcionan ventajas a aquellos personajes con un gran número de rangos en muchas.

El último capítulo de este libro proporciona información sobre varias organizaciones abiertas a los personajes jugadores. Algunas están relacionadas con las clases de prestigio descritas anteriormente, mientras que otras son únicas. Todas ellas tienen una serie de directrices para llegar a ser miembro, beneficios por unirse a ellas y razones realistas para que los aventureros formen parte de ellas. Cualquiera de estas organizaciones podría convertirse en el centro de una campaña, ya que cada una admite miembros de distintas clases de personajes y conceptos.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

El *Aventurero completo* utiliza la información proporcionada en los tres libros de reglas básicos de D&D: el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*. Además, incluye referencias al material que aparece en el *Manual de niveles épicos*, el *Manual de psíquica ampliado*, el *Combatiente completo* y el *Arcano completo*. Aunque tener cualquiera o todos estos suplementos aumentará tu disfrute de este libro, no son estrictamente necesarios.

FUENTES

Este libro incluye material de otros trabajos anteriormente publicados, incluyendo la revista *Dragón* y anteriores suplementos como *Defensores de la fe y Canción y silencio*. Este material ha sido escogido y revisado para la v.3.5 basado en las impresiones de miles de jugadores de D&D comparando y debatiendo los puntos fuertes y débiles de los personajes y las opciones en convenciones de juegos, foros o en listas de correo, así como en los mostradores de sus tiendas de juegos locales.

Con los cambios que hemos realizado en el material publicado anteriormente pretendemos crear una versión mejorada, para ayudar a clases de prestigio que antes eran opciones poco óptimas, ajustar dotes o conjuros que simplemente eran demasiado buenos, o realizar cualquier paso necesario para la revisión del D&D v.3.5 para cada clase, dote, conjuro u objeto individual. Por supuesto, si estás jugando con material antiguo y funciona bien en tus partidas, no deberías sentirte obligado a cambiar.

Desde su concepción, la última edición del juego de rol DUNGEONS & DRAGONS ha tratado acerca de opciones, no de restricciones. El *Aventurero completo* continúa en esa línea, presentando nuevos usos para viejas habilidades, nuevas dotes y equipo, así como las nuevas clases de personajes descritas en este capítulo. Aunque todas las clases participan en aventuras y se merecen el título de 'aventurero', las aquí descritas enfatizan el uso de habilidades y el ingenio, lo que las hace especialmente apropiadas para la relevancia que se da en este libro a las habilidades y la aventura.

Las tres clases descritas en este capítulo (batidor, ninja y robaconjuros) tienen acceso a una amplia variedad de habilidades de clase y obtienen 6 o más puntos de habilidad por nivel. Sin embargo, es más importante la forma en la que éstas y las aptitudes únicas de cada una de ellas cambian la manera de sentir una aventura. Tanto el ninja como el batidor rivalizan con el sigilo del pícaro y su capacidad para encontrar y superar trampas, pero cada una de estas clases enfoca el combate de una forma nueva. El robaconjuros posee una modesta progresión de conjuros arcanos. Aunque estas aptitudes son potentes, el aspecto más intrigante de éste es su capacidad para robar y replicar las aptitudes de sus enemigos.

Cada una de estas clases tiene un conjunto único de aptitudes y presenta una nueva aproximación hacia un amplio espectro de situaciones de aventuras. El batidor, el ninja y el robaconjuros son clases especialmente interesantes para grupos que quieren jugar en una campaña centrada en el espionaje, la política o la intriga.

BATIDOR

Cualquier fuerza en movimiento, ya sea un ejército o un grupo de aventureros, necesita información acerca de qué hay delante y qué detrás y, más importante aún, tiempo para prepararse para el combate. Un batidor puede desplazarse a buen ritmo a través de terreno difícil y se especializa en descubrir al enemigo antes de que el oponente ni siquiera detecte su presencia. En un dungeon o en un entorno salvaje, un batidor solamente es visto cuando él lo desea.

Aventuras: los batidores van de aventuras por distintas razones. Muchos desempeñan un papel en una organización militar. Ya sea como escoltas para un gran ejército o como forestales para un pequeño fuerte fronterizo, estos batidores se adentran en las tierras salvajes siguiendo órdenes. Aunque son más

habituales que otros batidores, aquellos que tienen relación con el ejército es poco probable que tengan el tiempo o el permiso necesarios para llevar a cabo aventuras con regularidad. Por el contrario, los que son aventureros provienen de pueblos rurales, y han agudizado sus habilidades durante toda una vida de vagar por los bosques. Otros han abandonado el servicio militar y se sienten atraídos por el estilo de vida del aventurero. Muchos batidores aventureros comienzan su carrera como guías contratados para conducir a otros aventureros a través de zonas salvajes. Aquellos que le cogen el gusto a la excitación y el desafío de las aventuras buscan su propio grupo.

Peculiaridades: un batidor tiene cierto entrenamiento en armas y un estilo de combate único que propicia el movimiento rápido y los ataques devastadores. Sobresale desempeñando su papel en las contiendas de gran movilidad, lo que le permite utilizar al máximo sus técnicas especiales de combate y su alto índice de movimiento. Aunque puede valerse por sí mismo en una lid, se encuentra en su momento óptimo antes de que el combate comience, cuando puede utilizar sus poderes de sigilo y observación para descubrir a un enemigo y proporcionar a sus compañeros información precisa acerca de a lo que se enfrentan. El batidor es un experto desenvolviéndose en las áreas rurales remotas, superando incluso las habilidades del explorador para desplazarse por terreno accidentado y conducir a un grupo de compañeros a través de territorios salvajes.

El batidor también sobresale en el entorno de los dungeons, y puede descubrir e inutilizar trampas tan bien como cualquier picaro. Conforme progresa de nivel, sus sentidos se vuelven increíblemente agudos, y puede llegar finalmente incluso a desenvolverse en oscuridad total.

Alineamiento: los batidores pueden ser de cualquier alineamiento, y éste a menudo suele estar conformado más por su trasfondo personal que por el adiestramiento que hayan recibido. La notable excepción a esto son los muchos que reciben su entrenamiento en una organización militar. A éstos se les enseña de manera cuidadosa y rigurosa, y casi todos ellos poseen un alineamiento legal. Fuera de estas organizaciones, la mayoría de los batidores suelen ser neutrales, pero cada alineamiento y filosofía tiene su representación en esta clase.

Religión: cada batidor tiene sus propias y diversas creencias religiosas, y no existe una sola religión que destaque como la típica de esta clase. Ocasionalmente rinden homenaje a deidades de la Naturaleza, pero esta veneración suele ser más bien una elección personal por parte de un individuo que una derivada de su entrenamiento. Es más, los integrantes de esta clase no ven a la Naturaleza como una fuerza por derecho propio, y esta creencia es una de las principales diferencias entre las clases de batidor y de explorador. Donde el segundo ve la Naturaleza como algo a ser venerado y protegido, el primero la considera como el terreno donde tiene que realizar

su trabajo. Aunque un batidor podría amar a la Naturaleza por su belleza o por la soledad que le proporciona, nunca obtendría poder de ella de la manera en la que el explorador lo hace.

Trasfondo: muchos batidores reciben entrenamiento militar y sirven durante un tiempo como escoltas para un ejército, perfeccionando sus técnicas mientras intentan avistar y esconderse de grandes grupos de enemigos. El crisol del servicio militar da como resultado batidores duros e independientes, acostumbrados a trabajar solos o en pequeños grupos. Estos curtidos individuos son una gran ayuda para los grupos de aventureros, y su experiencia a menudo es buscada por los miembros de otras clases.

Otros batidores proceden de una amplia variedad de trasfondos. Algunos se entrenan con forestales y exploradores al servicio de un señor rural, y otros simplemente crecen entre los habitantes del campo, pasando mes tras mes explorando las tierras salvajes en su tiempo libre. Los provenientes de trasfondos tan diversos suelen dedicarse a la vida de aventurero para abandonar sus hogares. Al haber explorado por completo su región natal, buscan una mayor variedad de experiencias y desean ver más mundo.

Razas: los humanos son excelentes batidores. Su naturaleza adaptable les permite perfeccionar una variedad de habilidades más amplia que el resto de las razas, y pueden hacer un buen uso de las múltiples aptitudes de esta clase. Los elfos y los medianos son los batidores mejor dotados de manera natural: ambas razas han producido batidores ágiles con increíbles habilidades de sigilo y observación. Mientras que los medianos tienen más talento innato para acechar que los elfos, la mayor velocidad de estos últimos les confiere su propia ventaja.

Los enanos y los gnomos suelen ser batidores respetables, y los bonificadores a la velocidad de los que goza la clase a menudo compensan una de las mayores debilidades de estas razas. Combinado con la facilidad para trabajar en áreas de tierra y piedra que posee esta raza, el entrenamiento como batidor puede convertir a los enanos en increíbles exploradores subterráneos, si bien la mayoría de ellos prefieren una aproximación más directa al combate y les disgusta el estilo de lucha de esta clase, orientado hacia las escaramuzas.

Otras clases: los batidores trabajan bien con casi todas las demás clases. Hábiles y adaptables, se crecen cuando pueden complementar a un grupo más lento y ruidoso de aventureros o de soldados. Se mueven por delante del grupo durante breves períodos, comprobando sigilosamente que la siguiente habitación o claro del bosque están libres de enemigos y entonces regresan trazando un círculo para asegurarse de que éstos no están siguiendo a hurtadillas al grupo por detrás. Sin embargo, cuando se unen al combate, el grupo se mantiene como una base estable a la que un batidor puede regresar cuando se ve forzado. Los clérigos, magos y otros dispuestos a lanzar conjuros que mejoren la movilidad y el sigilo del batidor le facilitan su trabajo, y también son bienvenidos como compañeros de combate.

Un batidor también trabaja bien con un grupo compuesto por completo de personajes sigilosos como pícaros, exploradores, ninja y compañeros de la misma clase. Este grupo se mueve mucho más silenciosamente que uno de aventureros normal, y rara vez será sorprendido.

Papel en el juego: un batidor desempeña varios papeles en la mayoría de grupos de aventureros. En primer lugar, destaca detectando a un enemigo o criatura antes de que le descubran a él. Ya sea moviéndose por delante de un grupo o protegiendo la retaguardia, es el personaje con más posibilidades de descubrir un peligro potencial y estar preparado para actuar en combate. Trabajando como un combatiente de apoyo cuerpo a cuerpo o como un experto en el de a distancia, proporciona respaldo a los guerreros más directos en el grupo, y confunde y distrae al enemigo. El sigilo y la capacidad para encontrar trampas de un batidor le convierten en la elección natural para entrar en zonas peligrosas e inspeccionarlas.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los batidores tienen las siguientes estadísticas.

Características:

la Destreza ayuda a los batidores a ser más sigilosos y a compensar su falta de acceso a armaduras pesadas. La Sabiduría también es importante porque afecta a muchas habilidades, especialmente Avistar y Escuchar, que la mayoría de los batidores consideran vitales para su capacidad de supervivencia en los entornos salvajes y poder detectar con eficacia a sus enemigos.

Alineamiento: cualquiera. Los batidores que procedan de un servicio militar suelen ser legales.

Dado de golpe: d8.

Dinero inicial: 5d4 x10 po.

Habilidades de clase

Las habilidades clases de un batidor (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (n/a), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue),

Piruetas (Des), Saber (dungeons) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trepár (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en 1.º nivel: (8 + modif. de Int) x4.

Puntos de habilidades en cada nivel adicional: 8 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del batidor:

Competencia con armas y armaduras: los batidores tienen competencia con todas las armas simples, además de con hacha de mano, hacha arrojadiza, espada corta y arco corto.

Asimismo, también tienen competencia con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Encontrar trampas (Ex): un batidor puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas con una CD mayor de 20, y la de Inutilizar mecanismo para desactivar trampas o desarmar las que sean mágicas. Consulta el rasgo de clase de pícaro, pág. 57 del

Manual del jugador.

Hostigar (Ex): un batidor confía en la movilidad para infligir daño adicional y mejorar su

defensa. Inflige

1d6 puntos de daño

adicional

en todos los ataques que realice

durante cualquier asalto en el que se

mueva al menos 10'. Éste se aplica

solamente a los ataques realizados durante su

turno, y aumenta en 1d6 adicional cada cuatro niveles obtenidos a partir del 1.º (2d5 al 5.º, 3d6 al 9.º, 4d6 al 13.º y 5d6 al 17.º nivel).

El daño adicional sólo se aplica contra criaturas vivas que tengan una anatomía reconocible. Los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas, criaturas incorpóreas y las inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. El batidor debe ser capaz de

ver bien al objetivo para localizar algún punto vital y tiene que poder alcanzarlo. Por otro lado, puede aplicar este daño adicional a los ataques a distancia mientras hostiga, pero sólo si el objetivo se encuentra a 30' o menos.

Un batidor

TABLA 1-1: EL BATIDOR

Nivel	Ataque base	Salv. de Fort	Salv. de Ref	Salv. de Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Encontrar trampas, hostigar (+1d6)
2.º	+1	+0	+3	+0	Esquiva asombrosa, fortaleza de combate +1
3.º	+2	+1	+3	+1	Hostigar (+1d6, +1 CA), movimiento rápido +10', pisada sin rastro
4.º	+3	+1	+4	+1	Dote adicional
5.º	+3	+1	+4	+1	Evasión, hostigar (+2d6, +1 CA)
6.º	+4	+2	+5	+2	Zancada perfecta
7.º	+5	+2	+5	+2	Hostigar (+2d6, +2 CA)
8.º	+6/+1	+2	+6	+2	Camuflaje, dote adicional
9.º	+6/+1	+3	+6	+3	Hostigar (+3d6, +2 CA)
10.º	+7/+2	+3	+7	+3	Sentido ciego 30'
11.º	+8/+3	+3	+7	+3	Fortaleza de combate +2, Hostigar (+3d6, +3 CA), movimiento rápido +20'
12.º	+9/+4	+4	+8	+4	Dote adicional
13.º	+9/+4	+4	+8	+4	Hostigar (+4d6, +3 CA)
14.º	+10/+5	+4	+9	+4	Escondarse a plena vista
15.º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Hostigar (+4d6, +4 CA)
16.º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Dote adicional
17.º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Hostigar (+5d6, +4 CA)
18.º	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Libre movimiento
19.º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Hostigar (+5d6, +5 CA)
20.º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Dote adicional, fortaleza de combate +3, vista ciega 30'

En el 3.º nivel, un batidor gana un bonificador de capacidad de +1 a la CA durante cualquier asalto en que se mueva al menos 10'. Este bonificador se aplica tan pronto como se haya desplazado 10', y dura hasta el inicio de su siguiente turno. Éste aumenta en 1 cada cuatro niveles obtenidos por encima del 3.º (+2 al 7.º, +3 al 11.º, +4 al 15.º y +5 al 19.º nivel).

Un batidor pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada. Si obtiene la aptitud de hostigar de otra clase, los bonificadores se apilan.

Esquiva asombrosa (Ex): a partir del 2.º nivel, un batidor no puede ser pillado desprevenido y reacciona ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Consulta el rasgo de clase de bárbaro, pág. 26 del *Manual del jugador*.

Fortaleza de combate (Ex): a 2.º nivel, un batidor gana un bonificador de capacidad de +1 a las salvaciones de Fortaleza y a las pruebas de iniciativa. Éste aumenta a +2 en el 11.º nivel y a +3 al alcanzar el 20.º. Sin embargo, pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada.

Movimiento rápido (Ex): comenzando en el 3.º nivel, un batidor gana un bonificador de mejora de +10' a su velocidad táctica terrestre. En el 11.º nivel, éste se incrementa a +20'. Consulta el rasgo de clase de monje, pág. 51 del *Manual del jugador*.

Un batidor pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada.

Pisada sin rastro (Ex): desde el 3.º nivel, un batidor no puede ser rastreado en un entorno natural. Consulta el rasgo de clase de druida, pág. 51 del *Manual del jugador*.

Dotes adicionales: en el 4.º nivel y cada cuatro niveles posteriores (8.º, 12.º, 16.º y 20.º), un batidor obtiene una dote adicional, la cual debe seleccionar de la siguiente lista: Acrobático, Ágil, Aguante, Alerta, Ataque elástico, Atlético, Braquiación, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo lejano, Disparo preciso, Escuchar lo invisible, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Nadar mejorado, Observador rápido, Pericia en combate, Rastrear, Recarga rápida, Reflejos rápidos, Sentido del peligro, Soltura con una habilidad, Voluntad de hierro. Debe cumplir con todos los prerequisites para la dote.

† Nueva dote descrita en el Capítulo 3.

Evasión (Ex): a partir del 5.º nivel, un batidor puede evitar el daño de ciertos ataques si realiza con éxito una salvación de Reflejos. Consulta el rasgo de clase de monje, pág. 51 del *Manual del jugador*.

Zancada perfecta (Ex): comenzando en el 6.º nivel, un batidor puede moverse a través de cualquier tipo de terreno que reduzca el movimiento (maleza, escombros y terreno similar) a su velocidad normal sin sufrir daño o ningún otro tipo de impedimento.

Esta aptitud no le permite moverse rápidamente por terreno que requiera una prueba de Trepador o Nadar para atravesarlo, ni puede moverse con más rapidez a través de terreno o maleza que haya sido manipulada mágicamente para obstaculizar el movimiento.

Un batidor pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada.

Camuflaje (Ex): al llegar al 8.º nivel, un batidor puede utilizar la habilidad de Escondarse en cualquier tipo de terreno natural.

NINJA

Consulta el rasgo de clase de explorador, pág. 40 del *Manual del jugador*. No obstante, pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada.

Sentido ciego (Ex): a 10.º nivel, un batidor obtiene la aptitud de sentido ciego hasta un alcance de 30'. Ésta funciona tal y como se describe en pág. 310 del *Manual de monstruos*.

Escondarse a plena vista (Ex): al alcanzar el 14.º o nivel, un batidor puede utilizar la habilidad de Escondarse en terreno natural incluso cuando está siendo observado. Consulta el rasgo de clase de explorador, pág. 40 del *Manual del jugador*. Sin embargo, pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada.

Libre movimiento (Ex): a 18.º nivel y posteriores, un batidor puede escapar con facilidad de ligaduras, presas e incluso los efectos de conjuros de confinamiento. Esta aptitud duplica el efecto del conjuro *libertad de movimiento*, excepto que siempre está activo. No obstante, pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada.

Vista ciega (Ex): un batidor de 20.º nivel gana la aptitud de vista ciega hasta 30' de alcance. Sus sentidos se agudizan tanto que puede maniobrar y luchar perfectamente incluso en oscuridad total. La invisibilidad, la oscuridad y la mayoría de los tipos de ocultación son irrelevantes, aunque todavía debe tener una línea de efecto hasta una criatura u objeto para identificarlo.

CONJUNTO INICIAL DEL BATIDOR SEMIELFO

Armadura: cuero tachonado (+2 CA, penalizador de armadura -1, velocidad 30', 20 lb).

Armas: espada corta (1d6, crit. 19-20/x 2, 1 lb, ligera, cortante).

Arco corto (1d6, crit. x3, inc. de distancia 60', 2 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades igual a 8 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Avistar	4	Sab	—
Buscar	4	Int	—
Equilibrio	4	Des	-1
Escondarse	4	Des	-1
Escuchar	4	Sab	—
Moverse sigilosamente	4	Des	-1
Nadar	4	Fue	-2
Saber (Naturaleza)	4	Int	—
Saltar	4	Fue	-1
Supervivencia	4	Sab	—
Trepas	4	Fue	-1

Dote: Rastrear.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco, pedernal y acero. Linterna con capucha, 3 pintas de aceite. Carcaj con 20 flechas.

Oro: 5d4 po.

Los ninja se mueven por entre las sombras, abatiendo a los incautos y desvaneciéndose de nuevo con facilidad. Caminan donde otros no pueden, combinando su entrenamiento en el sigilo y el asesinato con una mente centrada. Su rigurosa preparación agudiza sus mentes y sus cuerpos, otorgándoles poderes sobrenaturales de sigilo y convirtiéndolos en fantasmas a los ojos de muchos. Aunque los ninja en combate carecen del poder marcial que ostentan los guerreros o bárbaros, destacan haciendo que éste transcurra en sus propios términos; apareciendo y desapareciendo a voluntad.

Históricamente, los ninja proceden de clanes de asesinos y guerrilleros del Japón feudal. En una ambientación fantástica, combinan un don para el sigilo y la infiltración con devastadores ataques por sorpresa, y métodos sobrenaturales para evitar los golpes. Aunque las aptitudes específicas de la clase difieren de aquellas atribuidas a los ninja, reflejan la temible reputación que tienen como espías, asesinos y artistas marciales.

Aventuras: los ninja se embarcan en aventuras por diversas razones. Uno leal podría hacerlo por orden de su señor, utilizando sus capacidades de sigilo y subterfugio para dar con sus enemigos o para recuperar poderosos tesoros para ser utilizados a su servicio. Un ninja mercenario podría simplemente buscar fama y fortuna, mientras que uno más idealista podría tratar de acabar con un mal incipiente. La mayoría de ellos prefieren el anonimato a la fama, y hacen todo lo posible para ocultar su profesión y capacidades. Sin embargo, unos pocos disfrutan con la misteriosa reputación que rodea a los ninja y a su entrenamiento, haciendo públicas sus aptitudes y su papel en un grupo famoso de aventureros. Conforme crecen en poder y riqueza, sus objetivos suelen cambiar, y su habilidad para descubrir secretos y matar sigilosamente puede dar forma a los planes de naciones enteras. Los gobernantes tanto temen como codician los poderes de los ninja, y los de alto nivel cuyas identidades son conocidas suelen encontrarse con que las aventuras acuden a ellos en lugar de al contrario.

Peculiaridades: los ninja, espías y asesinos hábiles, pueden llegar a dominar un amplio espectro de habilidades y técnicas de combate. Casi todos ellos perfeccionan las artes del movimiento sigiloso y la ocultación, si bien sus habilidades secundarias son las que definen su papel en un grupo de aventureros o una comunidad. Muchos ninja perfeccionan habilidades que les ayudan a convertirse en mejores espías, llegando a dominar las artes de la interacción social y el disfraz. Otros asumen el papel de allanadores sigilosos, practicando habilidades que les ayudan a encontrar y evitar trampas y cerraduras.

En combate, un ninja puede asestar golpes devastadores si su oponente no sabe que se encuentra allí, pero no es tan



Una ninja.

hábil como un pícaro infligiendo este tipo de ataques en una batalla prolongada.

Los ninja saltan y trepan más lejos y más rápido que los miembros de la mayoría de las demás clases, y también son expertos acróbatas. Del mismo modo, reciben entrenamiento especial en el uso de venenos, y muchos de ellos utilizan en combate armas a las que se les han aplicado éstos.

Incluso con estas impresionantes habilidades, el poder más peligroso y extraordinario de un ninja está relacionado con su habilidad para deslizarse brevemente al plano Etéreo. Concentrando su ki, uno de ellos puede desvanecerse de la vista, caminar a través de muros sólidos y llevar a cabo ataques devastadores incluso cuando no está físicamente presente en el lugar. A medida que progresa de nivel, puede utilizar esta aptitud para defenderse, haciendo que golpes que de otra manera le alcanzarían pasen a través de su cuerpo sin infligir daño alguno.

Alineamiento: aunque los ninja tienen la reputación de ser peligrosos asesinos y engañosos espías, siguen muchas filosofías e ideales distintos y pueden ser de cualquier alineamiento. Por cada peligroso mercenario que utiliza su entrenamiento para matar por dinero, un ninja honesto y leal monta guardia para proteger a un señor justo. La mayoría de ellos siguen sus propias creencias en lugar de los dictados de un noble o un magistrado, por lo que tienden a ser más caóticos que legales.

Religión: las creencias religiosas de un ninja son las de su clan. En un juego de fantasía, pueden seguir a cualquier deidad, aunque la mayoría de los clanes son devotos de deidades del sigilo o el engaño. Los ninja neutrales o mercenarios podrían consagrarse a Olidammara (el dios de los ladrones), mientras que los malignos podrían reverenciar a Nerull (la deidad de la muerte) o a Erythnul (la del asesinato).

Los ninja que han abandonado o han perdido a su clan siguen cualquier deidad y a menudo escogen no rendir culto ninguna de ellas.

Trasfondo: muchos ninja provienen de clanes aislados que se entrenan en secreto, perfeccionando durante años las artes del sigilo y el subterfugio en pueblos distantes y campos de entrenamiento ocultos. Estos guerreros, ya sean destinados al servicio de un señor honorable o enviados a servir como asesinos mercenarios, ocultan cuidadosamente sus identidades y sus orígenes. Dichos ninja tejen complicadas redes de disfraces, golpean sólo desde posiciones ocultas y tratan a través de intermediarios siempre que les sea posible. Debido a los fuertes lazos con su clan, estos ninja suelen dejar a un lado sus preferencias u objetivos personales para servir a su señor o a su clan, si bien a cambio gozan del apoyo de una poderosa fuerza política, y de acceso a muchas de las casas francas y escondites del clan.

Aunque la mayoría de los ninja provienen de clanes aislados, existen excepciones. Algunos reciben entrenamiento espe-

TABLA 1-2: EL NINJA

Nivel	Ataque base	Salv. de Fort	Salv. de Ref	Salv. de Vol	Bonificador CA	Especial
1ª	+0	+0	+2	+0	+0	Encontrar trampas, golpe súbito +1d6, poder del <i>ki</i>
2ª	+1	+0	+3	+0	+0	Paso fantasmal (invisible)
3ª	+2	+1	+3	+1	+0	Empleo de venenos, golpe súbito +2d6
4ª	+3	+1	+4	+1	+0	Gran salto
5ª	+3	+1	+4	+1	+1	Golpe súbito +3d6
6ª	+4	+2	+5	+2	+1	Acrobacias +2, esquivar mediante <i>ki</i>
7ª	+5	+2	+5	+2	+1	Carrera vertical, golpe súbito +4d6
8ª	+6/+1	+2	+6	+2	+1	Golpe fantasmal
9ª	+6/+1	+3	+6	+3	+1	Empleo de venenos mejorado, golpe súbito +5d6
10ª	+7/+2	+3	+7	+3	+2	Paso fantasmal (etéreo)
11ª	+8/+3	+3	+7	+3	+2	Golpe súbito +6d6
12ª	+9/+4	+4	+8	+4	+2	Acrobacias +4, evasión
13ª	+9/+4	+4	+8	+4	+2	Golpe súbito +7d6
14ª	+10/+5	+4	+9	+4	+2	Mente fantasmal
15ª	+11/+6/+1	+5	+9	+5	+3	Golpe súbito +8d6
16ª	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+3	Visión fantasmal
17ª	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+3	Golpe súbito +9d6
18ª	+13/+8/+3	+6	+11	+6	+3	Acrobacias +6, esquivar mediante <i>ki</i> mayor
19ª	+14/+9/+4	+6	+11	+6	+3	Golpe súbito +10d6
20ª	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+4	Paseo fantasmal

cualizado de un único mentor, quizá incluso un aventurero retirado que desea traspasar sus habilidades. Otros se adiestran junto con monjes y otros ascetas en un pacífico monasterio. En algunos lugares, nobles de amplias miras establecen sus propios centros de entrenamiento ninja. Uno de éstos podría consistir meramente en un único profesor con un puñado de estudiantes; otro podría ser una auténtica escuela ninja que educa los estudiantes a través de una rigida serie de pruebas, rangos y duras experiencias.

Razas: los humanos, medianos, semielfos y semiorcos a menudo poseen la combinación de adaptabilidad y ambición necesarias para dominar las técnicas del ninja. Los elfos, aunque gráciles y mortíferos, rara vez se convierten en miembros de esta clase, pero aquellos que lo hacen suelen adquirir gran fama o notoriedad y a menudo alcanzan la cúspide de la destreza ninja, dando forma a la historia de muchas generaciones humanas a través de sus audaces hazañas. Los enanos y los gnomos raramente se entrenan como ninja. No sólo su estructura social es demasiado abierta como para albergar clanes ocultos de ninja, sino que además sus instintos marciales están más orientados hacia formas más directas de combate.

Otras clases: los ninja trabajan mejor con pícaros, batidores o exploradores. Aunque aprecian los poderes sanadores de los clérigos y la potencia ofensiva de los guerreros y los bárbaros, confían demasiado en el sigilo como para abrazar por completo la idea de ir de aventuras con otras clases. Por el contrario, cuando viajan o no están activos, los que desean pasar desapercibidos se benefician mucho de la presencia de otras clases. Cuanto menos sutiles y más visibles sean sus compañeros de aventura, más fácil le es a un ninja permanecer en segundo plano y camuflar sus propias capacidades.

Papel en el juego: dependiendo de la selección de habilidades de un ninja y de la misión que su grupo esté llevando a cabo, el papel de un personaje en éste puede variar drásticamente. Un ninja hábil en el disfraz y la diplomacia podría asumir una identidad falsa y actuar como líder y representante del grupo. Uno sigiloso que haya perfeccionado las artes de la infiltración podría actuar como batidor o avanzada, mientras que otro más cauto podría quedarse atrás, cubriendo la retaguardia del grupo. Sea cuál sea el papel del ninja durante una exploración de rutina de un dungeon u otra aventura, es un combatiente peligroso e impredecible que puede neutralizar a sus enemigos mediante veneno, asestar golpes que en apariencia proceden de ningún sitio y escapar de casi cualquier situación utilizando sus aptitudes sobrenaturales.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los ninja tienen las siguientes estadísticas.

Características: los ninja se benefician de una alta puntuación en Destreza, ya que tiene efecto sobre sus habilidades más importantes, y muchas de ellas requieren que no lleve armadura. Una Destreza alta también le ayuda a actuar primero en la iniciativa y obtener ventaja de su aptitud de golpe súbito. Un ninja también aprecia una puntuación alta

GOLPE SÚBITO Y ATAQUE FURTIVO

A efectos de calificarse para dotes, clases de prestigio y opciones similares que requieran un número mínimo de dados adicionales de daño de ataque furtivo, considera la aptitud del ninja de golpe súbito como el equivalente de ataque furtivo.

en Sabiduría, la cual mejora su CA, le otorga usos adicionales de sus poderes del ki y le ayuda a localizar a sus enemigos con habilidades como Avistar y Escuchar.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

Dinero inicial: 4d4 x10 po.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del ninja (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Juegos de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en 1.º nivel: (6 + modif. de Int) x4.

Puntos de habilidades en cada nivel adicional: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del ninja.

Competencia con armas y armaduras: los ninja tienen competencia con todas las armas simples, así como con ballesta de mano, kama, kukri, nunchaku, sai, arco corto, espada corta, shuriken y siangham. En cambio, no poseen competencia con ningún tipo de armadura ni escudo.

Bonificador a la CA (Ex): un ninja tiene un gran entrenamiento para esquivar golpes y posee un sexto sentido que le permite evitar incluso los ataques imprevistos. Cuando no lleva armadura y está sin impedimenta, añade su bonificador de Sabiduría (de tener) a su CA. Esta aptitud no se apila con el bonificador a la CA del monje (un ninja con niveles de esa clase no suma el bonificador dos veces). Además, un ninja obtiene un bonificador de +1 a su CA a 5.º nivel. Éste aumenta en 1 cada cinco niveles de clase posteriores (+2 al 10.º, +3 al 15.º y +4 al 20.º).

Estos bonificadores a la CA se aplican incluso contra ataques de toque o cuando el ninja está desprevenido. No obstante, el personaje los pierde cuando está inmovilizado o indefenso, cuando lleva cualquier tipo de armadura o una carga media o pesada o cuando porta un escudo.

Encontrar trampas (Ex): un ninja puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas con una CD mayor de 20, y la de Inutilizar mecanismo para desactivar trampas o desarmar las que sean mágicas. Consulta el rasgo de clase de picaro, pág. 57 del *Manual del jugador*.

Golpe súbito (Ex): si un ninja puede sorprender a un oponente cuando éste sea incapaz de defenderse con eficacia de su ataque, puede golpear un punto vital para infligir daño

adicional. Cuando al objetivo de un ninja se le deniegue su bonificador de Destreza a la CA (lo tenga o no realmente, éste inflige 1d6 puntos de daño adicional con su ataque. Este daño adicional aumenta en 1d6 puntos cada dos niveles de clase posteriores. Sin embargo, no puede utilizar golpe súbito cuando flaquee a un oponente a menos que a éste se le deniegue su bonificador de Destreza a la CA.

Este daño también se aplica a los ataques a distancia contra objetivos que se encuentren a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que carezcan de una anatomía reconocible y las inmunes al daño adicional de los golpes críticos, no son vulnerables a esta aptitud. Asimismo, un ninja no puede asestar un golpe súbito cuando golpea a una criatura cuyos órganos vitales están fuera de su alcance.

Un ninja no puede utilizar esta aptitud para infligir daño no letal. Las armas capaces de causar únicamente este último tipo de daño no infligen el adicional cuando se utilizan como parte de un golpe súbito.

El daño adicional de golpe súbito se apila con el de ataque furtivo siempre que ambos puedan aplicarse al mismo objetivo.

Poder del ki (Sb): un ninja puede canalizar su ki para manifestar poderes especiales de sigilo y movilidad. Puede utilizar sus poderes del ki un número de veces al día igual a la mitad de su nivel de clase (mínimo 1) más su bonificador de Sabiduría (si tiene). Estos poderes sólo pueden utilizarse si el ninja no lleva armadura y está sin impedimenta.

Siempre que la reserva ki del ninja no esté vacía (es decir, mientras le quede al menos un uso diario), gana un bonificador de +2 a sus salvaciones de Voluntad.

Los poderes del ki de un ninja son paso fantasmal, esquivar mediante ki, golpe fantasmal, esquivar mediante ki mayor y paseo fantasmal. Cada poder se describe por separado más adelante.

Paso fantasmal (Sb): comenzando en el 2.º nivel, un ninja puede utilizar un uso diario de su poder del ki para volverse invisible durante 1 asalto. Utilizar esta aptitud es una acción rápida (consulta Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137) que no provoca ataques de oportunidad.

A 10.º nivel, un ninja puede volverse etéreo cuando utiliza paso fantasmal en lugar de invisible.

Empleo de venenos (Ex): en el 3.º nivel y posteriores, un ninja nunca corre el riesgo de envenenarse por accidente cuando aplica veneno a un arma.

Gran salto (Sb): a 4.º nivel y superior, un ninja siempre realiza las pruebas de Saltar como si tomara carrerilla y tuviera la dote de Correr, lo que le permite dar saltos más largos sin tener que correr y le otorga un bonificador de +4 a éstos (consulta la descripción de esta habilidad, pág. 80 del *Manual del jugador*). Esta aptitud puede utilizarla únicamente si no lleva armadura y como mucho una carga ligera.

Acrobacias (Ex): comenzando en el 6.º nivel, un ninja gana un bonificador de +2 a las pruebas de Piruetas, Saltar y Trepas. Éste aumenta a +4 al alcanzar el 12.º nivel y a +6 en el 18.º.

Esquiva mediante ki (Sb): desde el 6.º nivel, un ninja puede utilizar un uso diario de su poder del ki para hacer que un ataque dirigido contra él falle cuando normalmente le alcanzaría. Siempre que activa esta aptitud, su contorno se vuelve borroso, lo que le otorga ocultación (20% de posibilidad de fallo) contra todos los ataques durante 1 asalto. Utilizar esta aptitud es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad.

Ver lo invisible no tiene efecto sobre la ocultación otorgada por la aptitud de esquiva mediante ki, pero *visión verdadera* anula la posibilidad de fallo. Esta ocultación no se apila con la originada por otros efectos que también la otorguen o por conjuros como *intermitencia* o *desplazamiento*.

Carrera vertical (Ex): un ninja de 7.º nivel o superior puede trepar o descender por muros y pendientes a gran velocidad. Puede escalar a su velocidad como una acción de movimiento sin penalización alguna; sin embargo, debe comenzar y terminar el asalto sobre una superficie horizontal (como el suelo o una azotea). De no conseguirlo cae, sufriendo daño por caída según sea la distancia a la que se encuentre del suelo.

Un ninja sólo necesita una mano libre para utilizar esta aptitud, si bien puede ser usada únicamente por uno que no lleve armadura y su carga no sea superior a ligera.

Golpe fantasmal (Sb): a 8.º nivel y posteriores, un ninja puede emplear un uso diario de su poder ki para golpear a criaturas incorpóreas y etéreas como si fuesen corpóreas. También puede utilizar esta aptitud para impactar a enemigos en el plano Material con normalidad mientras está etéreo (por ejemplo, mientras utiliza su aptitud de paso fantasmal).

Activar la aptitud de golpe fantasmal es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad. Afecta al siguiente ataque llevado a cabo por el ninja, siempre y cuando se realice antes del final de su próximo turno.

Empleo de venenos mejorado (Ex): comenzando a 9.º nivel, un ninja puede aplicar veneno a un arma como una acción de movimiento (normalmente, hacer esto es una acción estándar, como aplicar un aceite).

Evasión (Ex): a partir del 12.º nivel, un ninja puede evitar el daño de ciertos ataques mediante una salvación con éxito de Reflejos (consulta el rasgo de clase de monje, pág. 51 del *Manual del jugador*). El uso de la aptitud de evasión por parte de un ninja difiere un poco de la del monje, ya que el primero sólo puede utilizarla si no lleva armadura y una carga no superior a ligera.

Mente fantasmal (Sb): en el 14.º nivel, un ninja obtiene una resistencia especial contra conjuros de la subescuela de escudriñamiento. Para detectarle o verle con uno de estos conjuros, el lanzador debe realizar una prueba de nivel de

lanzador (CD 20 + el nivel de clase del ninja). En el caso de conjuros de escudriñamiento (como *ojo arcano*) que pueden explorar la zona en la que se halla el ninja, fallar la prueba indica que el conjuro funciona pero que éste no es detectado. Los intentos de escudriñar específicamente al ninja no funcionan en absoluto si se falla la prueba.

Visión fantasmal (Sb): a 16.º nivel o superior, un ninja puede ver a criaturas invisibles y etéreas con la misma facilidad que contempla objetos y criaturas materiales.

Esquiva mediante ki mayor (Sb): al llegar al 18.º nivel, la aptitud de esquiva mediante ki de un ninja le otorga una ocultación total (50% de posibilidad de fallo).

Paseo fantasmal (Sb): en el 20.º nivel, un ninja puede utilizar dos usos diarios de su poder ki para entrar en el plano Etéreo durante un período prolongado. Esta aptitud funciona como el conjuro *excursión etérea* con un nivel de lanzador igual al nivel de clase del ninja.

(NdT: este poder se tradujo como "Forma fantasmal" en la *Dragon*, pero ya existe un conjuro de forma fantasmal, por lo que hemos decidido cambiarlo por "Paseo fantasmal").

CONJUNTO INICIAL DEL NINJA HUMANO

Armadura: ninguna (velocidad 30').

Armas: kama (1d4, ligera, 2 lb, cortante).

Arco corto (1d6, crit. x3, inc. de distancia 60', 2 lb, perforante).
20 shuriken (1d2, inc. de distancia 10', 1/2 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades igual a 7 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Abrir cerraduras	4	Des	—
Avistar	4	Sab	—
Buscar	4	Int	—
Equilibrio	4	Des	+0
Esconderse	4	Des	+0
Escuchar	4	Sab	—
Inutilizar mecanismo	4	Int	+0
Moverse sigilosamente	4	Des	+0
Piruetas	4	Des	+0

Dote: Disparo a bocajarro.

Dote adicional: Disparo preciso.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco, pedernal y acero. Linterna con capucha, 3 pintas de aceite. Carcaj con 20 flechas.

Oro: 4d4 po.

ROBACONJUROS

Los robaconjuros utilizan sus habilidades y la magia arcana para absorber las aptitudes de sus oponentes y volver los

poderes de sus enemigos contra ellos mismos. Aman los desafíos que les proporcionan las aventuras, y disfrutan encontrando maneras únicas e ingeniosas de utilizar sus capacidades. Debido a su amplia variedad de aptitudes, los robaconjuros pueden adaptarse para superar casi cualquier desafío, pero carecen tanto del abrumador poder arcano de los magos como de la fuerza bruta de los guerreros. Los miembros de esta clase nunca lanzan dos conjuros cuando con uno les basta, y sobresalen utilizando distracciones y engaños para derrotar a oponentes aparentemente más fuertes.

Los robaconjuros buenos utilizan sus habilidades y su magia para entretenerse, proteger a aquellos menos dotados que ellos y, ocasionalmente, para servir a una causa o a una nación como espías. Los malignos, en cambio, utilizan sus versátiles habilidades para engañar y embaucar, o plagar grandes ciudades como atrevidos allanadores sigilosos.

Aventuras: los robaconjuros se lanzan a la aventura porque les encantan los desafíos. Consideran cada rompecabezas, cada trampa o cada monstruo como una nueva manera de probar sus habilidades, aunque esto no significa que estén demasiado seguros de sí mismos. Algunos lo están, pero muchos simplemente poseen una buena dosis de curiosidad y un vivo interés en poner a prueba su propia maestría. Debido a que tienen unas aptitudes tan versátiles, saben que tienen una posibilidad de superar casi cualquier tipo de desafío. Cuando hace frente a un enemigo físicamente poderoso, un robaconjuro con frecuencia no puede evitar el deseo de saber si su sigilo y astucia son capaces de derrotar a la fuerza bruta de su adversario y, cuando se enfrenta a una trampa ingeniosa, no puede dejar de preguntarse si su velocidad y pericia podrían superar la inventiva y la preparación del creador de ésta. Al igual que otros personajes, a éstos les atrae la riqueza que ofrece la aventura. Un estilo de vida lujoso y llamativo (y por lo tanto caro) satisface a muchos de ellos, si no a todos, y las aventuras ofrecen recompensas accesibles tanto en oro como en fama.

Peculiaridades: los robaconjuros utilizan una forma intuitiva de magia arcano para mejorar sus versátiles talentos. Tienen una amplia selección de habilidades y son capaces de desarrollar varios conjuntos de éstas. Muchos de ellos acentúan el sigilo y las aptitudes sociales, perfeccionando la capacidad de sorprender y engañar a sus oponentes.

En combate, los robaconjuros utilizan una combinación de ataques precisos y conjuros para hacerse con las aptitudes de sus oponentes. En los niveles bajos, se concentran en flanquear a los enemigos e infligirles ataques furtivos, pero, conforme progresan de nivel, su capacidad para lanzar conjuros se mejora, lo que les permite aumentar mágicamente sus modestas habilidades de combate. La aptitud más potente de un robaconjuro le permite robar temporalmente conjuros, efectos de conjuro e incluso resistencias a la energía a sus oponentes.

Alineamiento: la mayoría de los robaconjuros son neutra. Ven el mundo como un lugar repleto de desafíos y oportunidades interesantes, y raramente piensan mucho acerca de la moralidad. Incluso aquellos con auténticas buenas intenciones ocasionalmente quedan atrapados por el desafío de una aventura y no alcanzan a ver (o deciden intencionadamente pasar por alto) las implicaciones morales de sus acciones.

Los robaconjuros malignos son crueles e insensibles, utilizan sus habilidades para engañar, chantajear o destruir a cualquiera que tenga algo que ellos deseen o suponga un obstáculo para sus planes.

Religión: la mayoría de los robaconjuros prefieren confiar en su propia astucia y habilidad en lugar de rendir homenaje a un poder superior. Ocasionalmente, cuando planea una incursión especialmente peligrosa, uno de ellos ofrece una única ofrenda o reza una oración a una deidad con poder sobre la noche o el latrocinio. Otros a veces buscan protección divina antes de intentar un robo o una incursión a un templo, pero incluso entonces estas prácticas son más una posibilidad para volver la suerte de su lado que un auténtico intento de devoción. Algunos robaconjuros especialmente malignos veneran a Vecr (el dios de los secretos), utilizando sus aptitudes para arrebatar información a sus oponentes y utilizarla para chantajearlos o cometer crímenes más graves.

Trasfondo: los robaconjuros proceden de una amplia variedad de trasfondos. Aunque hay pocos lugares dedicados al entrenamiento formal de éstos, los que existen (normalmente academias militares que adiestran a un cuerpo de agentes de espionaje) producen robaconjuros leales y capaces. No obstante, estos agentes de la corona son la excepción más que la regla, ya que la mayoría suele adquirir su entrenamiento de uno o más mentores solitarios.

Estos mentores a menudo son robaconjuros procedentes de diversos trasfondos que desean pasar sus conocimientos y talentos a un protegido prometedor. Otros son pícaros o hechiceros que comprenden sólo parcialmente la mezcla única de habilidades de su discípulo, pero proporcionan la suficiente guía y apoyo para que un joven robaconjuro desarrolle sus propias capacidades. Los que tienen estos diversos trasfondos suelen enorgullecerse de su combinación de habilidades y magia y raramente adquieren niveles en otras clases, ya que consideran su mezcla de aptitudes como algo particularmente adecuado a sus talentos y personalidades.

Razas: es más habitual que los humanos se conviertan en robaconjuros que los miembros de otras razas. Su naturaleza flexible y sus variados intereses les hacen adecuados para la especialidades de la clase. Los elfos también son excelentes robaconjuros, y se benefician de su agilidad natural y su afinidad con la magia arcano. Los medianos y los gnomos descubren que la combinación de las aptitudes de lanzamiento de conjuros y la selección de habilidades de esta clase e

un buen complemento para su pequeño tamaño. Muchos gnomos, debido a su atracción hacia la magia de ilusión, disfrutan de la versatilidad que les ofrece, y a menudo suelen utilizar su combinación de sigilo y lanzamiento de conjuros para desarrollar un formidable repertorio de bromas. Los medianos, por otro lado, suelen sacar partido de la selección de habilidades y las aptitudes de sigilo de la clase, considerando sus conjuros como una manera de potenciar sus capacidades para sortear trampas y monstruos peligrosos.

Ni los enanos ni los semiorcos son robaconjuros demasiado buenos, ya que la mayoría de los miembros de esas razas prefieren la fuerza física a la habilidad o el subterfugio. Los enanos que se convierten en robaconjuros, no obstante, suelen acentuar su capacidad para descubrir y desarmar trampas hasta llegar incluso a excluir otras habilidades.

Otras clases: los robaconjuros trabajan bien con miembros de casi cualquier otra clase. Sus conjuros y habilidades les ayudan a desempeñar distintos papeles en un grupo de aventureros. Como no son adecuados para actuar como combatientes de primera línea, disfrutaban trabajando con los guerreros y bárbaros más que con otras clases.

Papel en el juego: los robaconjuros pueden desempeñar diversos papeles dentro de un grupo de aventureros, dependiendo de las habilidades y aptitudes de los demás miembros. A veces pueden trabajar como el experto en magia arcana del grupo, y, con la elección de habilidades adecuada, como el batidor principal en éste y su maestro en sigilo. Debido a que sus aptitudes se solapan con las de los lanzadores de conjuros arcanos y los pícaros, un robaconjuro podría tener dificultades para encontrar un hueco en un grupo que ya incluya a un personaje de cada uno de estos tipos. En tal caso, normalmente se concentra en utilizar sus conjuros para aumentar sus aptitudes de clase y capacidad de combate, y termina haciendo pareja con el pícaro en la mayoría de cometidos. Ambos pueden explorar casi cualquier lugar con escasas posibilidades de ser detectados, y su capacidad para flanquear a un oponente y realizar ataques furtivos les convierte en un dúo mortífero en combate.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los robaconjuros tienen las siguientes estadísticas.

Características: el Carisma determina qué conjuros puede lanzar un robaconjuro y la dificultad para resistirlos.

La Destreza le ayuda evitar golpes en combate a pesar de su armadura ligera. Aquellos que prefieren el combate cuerpo a cuerpo se benefician teniendo una puntuación alta en Fuerza o Constitución.

Alineamiento: cualquiera, aunque muchos robaconjuros tienden a ser neutrales.

Dado de golpe: d6.

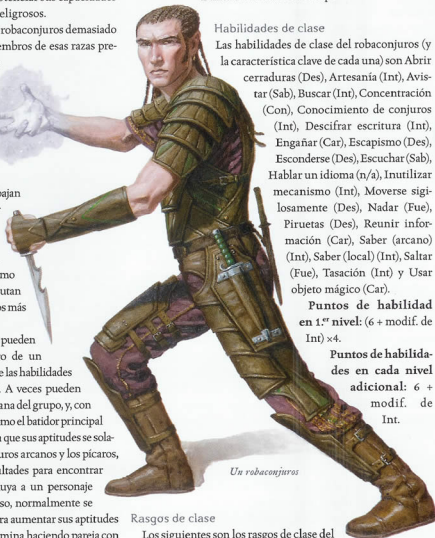
Dinero inicial: 4d4 x10 po.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del robaconjuro (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Engañar (Car), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (n/a), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (local) (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int) y Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad en 1.º nivel: (6 + modif. de Int) x4.

Puntos de habilidades en cada nivel adicional: 6 + modif. de Int.



Un robaconjuros

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del robaconjuro.

Competencia con armas y armaduras: los robaconjuros son competentes con todas las armas simples y con las armaduras ligeras, pero no con escudos. Debido a que los componentes somáticos requeridos para sus conjuros son simples, puede lanzar los de su clase mientras lleva armadura ligera sin incurrir en el fallo del conjuro arcano habitual. Sin embargo, uno que lleve armadura mediana o pesada, o que utilice un escudo si que lo sufre (ver pág. 122 del *Manual del jugador*) si el conjuro en cuestión tiene un componente

somático (la mayoría lo tienen). Un robaconjuros con más de una clase sigue incurriendo en el fallo de conjuro arcano habitual para los conjuros que reciba de sus otras clases, incluyendo aquellos robados a lanzadores arcanos (consulta la aptitud robar conjuro, a continuación).

Ataque furtivo (Ex): un robaconjuros inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y aumenta a 2d6 puntos en el 5.º nivel, a 3d6 en el 9.º, a 4d6 en el 13.º y a 5d6 en el 17.º. Consulta el rasgo de clase de picaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un robaconjuros consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de picaro), los bonificadores al daño se apilan.

Encontrar trampas (Ex): un robaconjuros puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas con una CD mayor de 20, y la de Inutilizar mecanismo para desactivar trampas o desarmar las que sean mágicas. Consulta el rasgo de clase de picaro, pág. 57 del *Manual del jugador*.

Robar conjuro (Sb): un robaconjuros puede extraer la energía de los conjuros de su enemigo y utilizarla él mismo. Cuando impacte a un oponente con un ataque furtivo puede renunciar a infligir 1d6 puntos de daño de éste y, en vez de ello, robar un conjuro o el potencial para lanzar uno conocido a su objetivo. Si éste es voluntario, un robaconjuros puede hacer esto con un toque como una acción estándar.

El objetivo de un ataque de robar conjuro pierde un conjuro de nivel 0 ó 1.º de su memoria si prepara los conjuros con antelación, o un espacio para conjuros de esos mismos niveles si es un lanzador espontáneo. Este último también pierde la capacidad de lanzar el conjuro robado durante 1 minuto. Si el objetivo no tiene conjuros preparados (o no le quedan espacios para conjuros, si es un lanzador espontáneo), esta aptitud no tiene efecto. Un robaconjuros puede elegir qué conjuro robar; en caso contrario, el DM lo determina al azar. De intentar hurtar un conjuro que no está disponible, el robado (o el espacio de conjuro) se determina de manera aleatoria entre aquellos que lo estén.

Por ejemplo, un robaconjuros de 1.º nivel que utilice esta aptitud contra un hechicero de 1.º nivel podría decidir robar *proyctil mágico*. Suponiendo que el hechicero lo conociese, un ataque de robar conjuros con éxito eliminaría un espacio para conjuros de nivel 1.º y le impediría temporalmente lanzar *proyctil mágico*. Si el mismo robaconjuros sustrajese *proyctil mágico* de un mago que lo tuviese preparado, este último perdería un conjuro preparado de *proyctil mágico* (pero no otros que pudiera tener preparados).

Después de tomar para sí un conjuro, un robaconjuros puede lanzarlo en un turno subsiguiente. Trata éste como si hubiese sido lanzado por el propietario original para determinar el

nivel de lanzador, la CD de salvación, etc. Puede lanzar incluso si no tiene la puntuación mínima de característica normalmente requerida para lanzar uno de ese nivel. No obstante, debe aportar los mismos componentes (incluyendo verbales, somáticos, materiales, PX y cualquier foco) que sean necesarios para el conjuro robado. Alternativamente, un robaconjuros de 4.º nivel o superior puede utilizar el potencial del conjuro robado para lanzar cualquiera de su clase que conozca y sea del mismo nivel o inferior (a todos los efectos esto le proporciona un lanzamiento gratuito de un conjuro conocido). Debe lanzar uno robado (o utilizar su energía para lanzar uno de sus propios conjuros) antes de que transcurran 1 hora después de hacerse con él; de lo contrario, la energía adicional del conjuro se desvanece.

Conforme un robaconjuros gana niveles, puede robar conjuros de mayor nivel. En el 4.º, puede hurtar conjuros de hasta nivel 2, y por cada dos niveles obtenidos después del 4.º, el nivel máximo del conjuro robado aumenta en 1 (hasta un máximo de conjuros de nivel 9.º cuando sea de 18.º nivel).

En cualquier momento, un robaconjuros puede tener un máximo de niveles de conjuros robados igual a su nivel de clase (considera los conjuros de nivel 0 como 1/2 nivel a este efecto). Por ejemplo, uno de 4.º nivel puede tener dos conjuros robados de nivel 2.º, o uno de 2.º y dos de 1.º, o cualquier otra combinación de niveles 0, 1.º y 2.º que sumen cuatro en total. Si se hace con uno que sobrepase este límite, debe escoger perder conjuros suficientes para que el total de niveles de los robados no lo exceda.

Un robaconjuros no puede aplicar dotes metamágicas u otros efectos a los conjuros robados a menos que el sustraído en concreto estuviera preparado con dicho efecto. Por ejemplo, un robaconjuros de 6.º nivel o superior podría robar un *proyctil mágico* potenciado de un mago, pero sólo si ha elegido específicamente robar un *proyctil mágico* potenciado. Si ha escogido robar uno sin modificar, no puede robar uno potenciado, silenciado o cualquier otra forma metamágica del conjuro. Por el contrario, no podría robarle uno a un hechicero, ya que éstos aplican los efectos metamágicos durante el lanzamiento y por tanto no tienen conjuros de *proyctil mágico* potenciado preparados.

Esta aptitud funciona sólo contra conjuros. No tiene efecto alguno sobre poderes psíquicos o aptitudes sortilegas (pero consulta robar aptitud sortilega, más adelante).

Bendición contra conjuros (Sb): un robaconjuros de 2.º nivel o mayor obtiene un bonificador de capacidad de +1 a sus salvaciones contra conjuros. Este bonificador aumenta a +2 en el 11.º nivel y a +3 en el 20.º.

Detectar magia (Sb): un robaconjuros de 2.º nivel o superior puede usar *detectar magia* un número de veces al día igual a su bonificador de Carisma, si lo tiene (mínimo 1). Su nivel de lanzador es igual a su nivel de clase de robaconjuros.



Tres aventureros se unen para tener más oportunidades contra su enorme enemigo

TABLA 1-3: EL ROBACONJUROS

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+0	+2	Ataque furtivo +1d6, encontrar trampas, robar conjuro (0 o 1.º)	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Bendición contra conjuros +1, <i>detectar magia</i> , robar efecto de conjuro	—	—	—	—
3.º	+2	+1	+1	+3	Robar RE 10	—	—	—	—
4.º	+3	+1	+1	+4	Robar conjuro (2.º)	0	—	—	—
5.º	+3	+1	+1	+4	Ataque furtivo +2d6, robar aptitud sortilega	0	—	—	—
6.º	+4	+2	+2	+5	Robar conjuro (3.º)	1	—	—	—
7.º	+5	+2	+2	+5	Absorber conjuro	1	—	—	—
8.º	+6/+1	+2	+2	+6	Robar conjuro (4.º)	1	0	—	—
9.º	+6/+1	+3	+3	+6	Ataque furtivo +3d6, <i>vista arcana</i>	1	0	—	—
10.º	+7/+2	+3	+3	+7	Robar conjuro (5.º)	1	1	—	—
11.º	+8/+3	+3	+3	+7	Bendición contra conjuros +2, robar RE 20	1	1	0	—
12.º	+9/+4	+4	+4	+8	Robar conjuro (6.º)	1	1	1	—
13.º	+9/+4	+4	+4	+8	Ataque furtivo +4d6, descubrir conjuros	1	1	1	—
14.º	+10/+5	+4	+4	+9	Robar conjuro (7.º)	2	1	1	0
15.º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Robar resistencia a conjuros	2	1	1	1
16.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Robar conjuro (8.º)	2	2	1	1
17.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Ataque furtivo +5d6	2	2	2	1
18.º	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Robar conjuro (9.º)	3	2	2	1
19.º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Robar RE 30	3	3	3	2
20.º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Absorber conjuro (lanzamiento inmediato), bendición contra conjuros +3	3	3	3	3

Robar efecto de conjuro (Sb): comenzando en el 2.º nivel, un robaconjuros puede absorber el efecto de un conjuro activo de otra criatura. Cuando impacte un oponente con un ataque furtivo puede escoger no infligir 1d6 puntos de daño de éste y ganar a cambio el efecto de un solo conjuro que esté afectando objetivo. Si éste es voluntario, puede hacer esto con un toque como una acción estándar.

El robaconjuros puede elegir qué efecto hurtar; en caso contrario, el DM determina al azar el robado. Si intenta hacerse con uno que no está disponible, el efecto robado se determina de manera aleatoria entre los que actualmente afectan al objetivo. No puede robar ninguno cuyo nivel de lanzador supere a su nivel de lanzador + su modificador de Carisma.

Después de apropiarse un efecto de conjuro, un robaconjuros gana éste (y la criatura original lo pierde) durante 1 minuto por nivel de clase (o hasta que la duración del efecto termina, lo que suceda primero). Si la duración del efecto de conjuro no ha terminado para entonces, éste regresa a la criatura que disfrutaba originalmente de sus beneficios.

Un robaconjuros puede robar el efecto de un conjuro únicamente si el lanzador original podía lanzarlo sobre él. Por ejemplo, no podría robar el efecto de un conjuro de *crecimiento animal* (a menos que sea del tipo animal) o el de un *escudo* (ya que el alcance del conjuro es personal). Si intenta hacerse con uno que él no tenga permitido, el efecto queda suprimido en el objetivo original durante 1 minuto por nivel de clase de robaconjuros.

Esta aptitud no funciona con efectos de conjuros que sean inmunes a *disipar magia* (como lanzar *maldición*).

Robar resistencia a la energía (Sb): a partir del 3.º nivel, un robaconjuros puede extraer parte o toda la resistencia a un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sónica) de un objetivo. Cuando impacte a un oponente con un ataque furtivo con éxito puede renunciar a infligir 1d6 puntos de daño de éste y, en vez de ello, ganar temporalmente RE 10 a un tipo de energía al que el objetivo sea resistente (o inmune). Si éste es voluntario, puede hacer esto con un toque como una acción estándar.

Simultáneamente, la resistencia a ese tipo de energía de la criatura objetivo se reduce en 10 (hasta un mínimo de 0). Sin embargo, una que disponga de inmunidad a un tipo de energía, la conserva.

Si su objetivo tiene más de un tipo de RE, un robaconjuros puede elegir cuál de ellos robar; en caso contrario, el DM lo determina al azar entre los que éste posee. Si intenta apropiarse de uno que el objetivo no tiene, el tipo de resistencia robado se determina de manera aleatoria entre los que sí tenga.

La resistencia que un robaconjuros gana utilizando esta aptitud tiene una duración de 1 minuto. Si ésta proviene de un efecto temporal (como un conjuro), la resistencia robada desaparece cuando el efecto termina.

Un robaconjuros puede utilizar esta aptitud varias veces, pero sus efectos no se apilan a menos que se aplique a distintos tipos de energía. Por ejemplo, a lo largo de un combate prolongado, podría utilizarla para ganar resistencia al fuego y al frío, pero no dos veces con una criatura que sea resistente al fuego para obtener el doble de resistencia a éste (ni tampoco reducir el doble la resistencia al fuego de la criatura).

A 11.º nivel, un robaconjuros puede robar resistencia 20 a un tipo de energía usando esta aptitud, y a 19.º, resistencia 30.

Conjuros: comenzando a 4.º nivel, un robaconjuros gana la aptitud de lanzar unos pocos conjuros arcanos, extraídos de un subconjunto de la lista de conjuros de mago/hechicero (ver a continuación). Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo de antemano, como un hechicero (ver pág. 43 del *Manual del jugador*).

Para poder aprender o lanzar un conjuro, un robaconjuros ha de tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro (Car 11 para los de nivel 1.º, Car 12 para los de 2.º, etc.). La CD de los TS contra sus conjuros es de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del robaconjuros.

Como otros lanzadores de conjuros, un robaconjuros tan sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros se muestra en la tabla 1-3: el robaconjuros. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Carisma (ver la tabla 1-1, pág. 8 del *Manual del jugador*). Cuando la tabla 1-3 indica que un robaconjuros obtiene 0 conjuros al día de un nivel determinado (por ejemplo, conjuros de nivel 1.º para uno de 4.º nivel), gana únicamente los adicionales que le corresponderían para ese nivel basados en su puntuación de Carisma.

La selección de conjuros de un robaconjuros es extremadamente limitada. Comienza el juego sin conocer ninguno pero gana uno o más nuevos en determinados niveles, tal como se indica en la tabla 1-4: conjuros conocidos por el robaconjuros (a diferencia de los diarios, su Carisma no afecta a los conocidos; los números en la tabla 1-4 son fijos). Puede aprender cualquier conjuro de mago/hechicero de las siguientes escuelas: abjuración, adivinación, encantamiento, ilusión y transmutación. Ningún otro conjuro de mago/hechicero está incluido en la lista de clase del robaconjuros.

Al alcanzar el 12.º nivel, y cada tres niveles posteriores (15.º y 18.º), un robaconjuros puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno ya conocido. A todos los efectos, "pierde" el antiguo a cambio del nuevo. El nivel de este último debe ser el mismo que el del conjuro por el que se intercambia, y debe ser al menos de dos niveles menos que el del de nivel más alto que pueda lanzar. Por ejemplo, al llegar a 12.º nivel, un robaconjuros puede intercambiar un conjuro de nivel 1.º por otro diferente de ese mismo nivel. Sólo puede intercambiar un único conjuro en cada nivel, y debe elegir si realiza o no el cambio al mismo tiempo que obtiene nuevos conjuros conocidos para el nivel.

A 4.º nivel y superior, el nivel de lanzador de un robaconjuros para lanzar conjuros es la mitad de su nivel de de clase.

TABLA 1-4: CONJUROS CONOCIDOS POR EL ROBACONJUROS

Nivel	Conjuros conocidos			
	1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	—	—	—	—
2.º	—	—	—	—
3.º	—	—	—	—
4.º	2 ¹	—	—	—
5.º	2	—	—	—
6.º	3	—	—	—
7.º	3	—	—	—
8.º	4	2 ¹	—	—
9.º	4	2	—	—
10.º	4	3	—	—
11.º	4	3	2 ¹	—
12.º	4	4	3	—
13.º	4	4	3	—
14.º	4	4	4	2 ¹
15.º	4	4	4	3
16.º	4	4	4	3
17.º	5	4	4	4
18.º	5	5	4	4
19.º	5	5	5	4
20.º	5	5	5	5

¹ Siempre y cuando el robaconjuros tenga suficiente Carisma para tener un conjuro adicional de este nivel.

Robar aptitud sortilega (Sb): a 5.º nivel y posteriores, un robaconjuros puede utilizar un ataque furtivo para robar temporalmente una aptitud sortilega a una criatura. Cuando impacte a un oponente con un ataque furtivo puede escoger no infligir 1d6 puntos de daño de éste y ganar, en vez de ello, un uso de una de las aptitudes sortilegas del objetivo. Si éste es voluntario, puede hacer esto con un toque como una acción estándar.

Esta aptitud sortilega puede proceder de la clase, raza o plantilla del objetivo, o de cualquier otra fuente y puede ser de hasta un nivel máximo igual a 1/3 del nivel de clase del robaconjuros. Éste puede elegir cuál tomar para sí; en caso contrario, el DM determina la robada al azar. Si la aptitud tiene un número de usos diarios limitados, al objetivo debe quedarle al menos uno de ellos, o el robaconjuros no puede robarla. Si el objetivo no puede utilizar su aptitud en este momento (como la de convocación de un demonio convocado), el robaconjuros tampoco puede apropiársela.

Un robaconjuros puede utilizar una aptitud sortilega robada una sola vez. A todos los efectos (nivel de lanzador, CD de la salvación, etc.), trátala como si estuviera siendo utilizada por su poseedor original. Sin embargo, debe utilizarla antes de que transcurra 1 minuto después de hacerse con ella o ésta se desvanece. Hasta que el robaconjuros no la use (o hasta que finalice el minuto), el objetivo no puede utilizar la aptitud robada.

Absorber conjuro (Sb): a partir de 7.º nivel, si un robaconjuros realiza con éxito un TS contra un conjuro que le tenga como objetivo, puede intentar absorber su energía para

utilizarla él mismo más tarde. Esta aptitud afecta únicamente a los que tienen al robaconjueros como objetivo, no aquellos de efecto o área. Sin embargo, no puede absorber un conjuro de nivel más alto que el de los que puede sustraer con su aptitud de robar conjuro (ver anteriormente).

Para absorber un conjuro, debe realizar con éxito una prueba de nivel (1d20 + el nivel de clase de robaconjueros). El fallo significa que el conjuro tiene su efecto habitual, mientras que el éxito, en cambio, significa que el robaconjueros no sufre ningún efecto por parte de ese conjuro y que puede lanzarlo más tarde (o utilizar su energía para lanzar uno de los suyos conocidos) como si lo hubiese sustraído con su aptitud de robar conjuro. Su límite habitual al total de niveles de conjuros robados continúa aplicándose.

A 20.º nivel o superior, un robaconjueros puede utilizar la energía del conjuro robado como una acción inmediata (ver pág. 137), ya sea para lanzar de nuevo el original o uno de los suyos conocidos utilizando la energía del robado.

Vista arcana (St): comenzando a 9.º nivel, un robaconjueros puede utilizar *vista arcana* como una acción rápida (ver pág. 137) un número de veces al día igual a su modificador de Carisma (mínimo 1). Su nivel de lanzador es equivalente a su nivel de clase.

Descubrir conjuros (Ex): un robaconjueros de 13.º nivel o superior que le sustraiga un conjuro a un lanzador mediante su aptitud de robar conjuro conoce de manera automática los nombres de todos los demás que éste tenga preparados o conozca que sean del mismo nivel que el del robado. Este conocimiento le permite escoger mejor con qué conjuros hacerse en ataques posteriores.

Por ejemplo, un robaconjueros de 13.º nivel que robe *desintegrar* a un hechicero enemigo también descubriría los nombres de todos los demás conjuros de nivel 6.º conocidos por ese último.

Robar resistencia a conjuros (Sb): al llegar a 15.º nivel, un robaconjueros puede utilizar un ataque furtivo para robar temporalmente parte o toda la RC de una criatura. Cuando impacte un oponente con un ataque furtivo puede optar por no infligir 3d6 puntos de daño de éste y reducir a cambio la

RC del objetivo en 5. Asimismo, gana RC igual a 5 + su nivel de clase (hasta un valor máximo igual a la RC original del objetivo). Si éste es voluntario, puede hacer esto con un toque como una acción estándar.

La RC robada beneficia al robaconjueros durante un número de asaltos igual a su modificador de Carisma (mínimo 1) y entonces regresa a la criatura objetivo. Si ésta procede de un efecto temporal (como un conjuro), desaparece cuando su duración expira. Un robaconjueros no puede utilizar de nuevo esta aptitud contra la misma criatura hasta que la RC que le ha sido robada regrese a ésta.

CONJUNTO INICIAL DEL ROBACONJUROS MEDIANO

Armadura: cuero tachonado (CA +2, penalizador de armadura -1, velocidad 20', 10 lb).

Armas: ballesta ligera (1d6, crit. 19-20/x2, inc. de distancia 80', 2 lb, perforante).

LANZA (1d6, crit. x3, inc. de distancia 20', 3 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades igual a 6 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Abrir cerraduras	4	Des	—
Avistar	4	Sab	—
Buscar	4	Int	—
Concentración	4	Con	—
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Esconderse	4	Des	-1
Escuchar	4	Sab	—
Inutilizar mecanismo	4	Int	—
Moverse sigilosamente	4	Des	-1
Piruetas	4	Des	-1
Saber (cualquiera)	4	Int	—

Dote: Iniciativa mejorada.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco, pedernal y acero. Linterna con capucha, 3 pintas de aceite. Caja con 10 virotes.

Oro: 4d4 po.

ROBACONJUROS Y PSIÓNICA

Una campaña que incluya personajes psiónicos, tal como se describe en el *Manual de psiónica expandido*, tendría cabida de manera lógica para robaconjueros de tendencia psiónica.

Si ésta es común en tu juego, tienes dos opciones. La primera es permitir que los robaconjueros afecten tanto a conjuros como a poderes psiónicos; la segunda es crear una nueva clase, el robapsiónica, que funciona de manera idéntica al robaconjueros excepto que sus aptitudes especiales tan sólo afectan a estos poderes.

En cualquier caso, un robaconjueros que pueda afectar a poderes psiónicos los trata como si fueran conjuros del mismo nivel, lo que le permite robar, absorber o descubrir poderes psiónicos conocidos de la misma manera que hace con los conjuros. Sin embargo, no puede aumentar un poder robado, ni siquiera si tiene disponibles sus propios puntos de poder. Trata las aptitudes pseudopsiónicas como aptitudes sortilegas a efectos del robo de éstas por parte de robaconjueros.



Este capítulo presenta una multitud de nuevas clases de prestigio que proporcionan elecciones de profesiones especializadas y a menudo sigilosas para personajes de todas las clases. Los lanzadores de conjuros hallarán algunas que les permiten combinar sus conjuros y habilidades en nuevas aptitudes mortíferas. Los guerreros y otros personajes orientados hacia el combate encontrarán maneras de utilizar sus habilidades actuales de forma que mejoren su maestría marcial. Los pícaros y otros personajes concentrados en habilidades encontrarán medios para amalgamar sus ya impresionantes aptitudes con las de otras clases. Varias de estas clases de prestigio favorecen a los personajes multiclase, acentuando las ideas de versatilidad y aventura que impregnan este libro.

CÓMO ESCOGER UNA CLASE DE PRESTIGIO

La parte fácil de buscar una clase de prestigio implica la comparación de los prerrequisitos de cada una de ellas con las aptitudes y dotes que ya posees. Leer completamente este capítulo y cotejar las clases aquí presentadas con tu personaje actual o un PNJ que estés creado es una buena manera de solidificar tu concepto del personaje al mismo

tiempo que buscas nuevas opciones. La parte más difícil de encontrar una adecuada reside en asegurarte de que el nuevo juego de aptitudes de tu personaje desempeña un papel necesario en el grupo. Si el tuyo es el principal encargado de encontrar trampas o de explorar, querrás asegurarte de que la clase de prestigio no sólo no reduce esas aptitudes sino que además te proporciona opciones de combate interesantes.

Aptitud especial: los miembros de estas clases de prestigio llevan una aptitud especial (como la música de bardo, la forma salvaje del druida o la de formar un vínculo con un compañero animal) al extremo del poder. Especializadas y extraordinariamente efectivas, estas clases proporcionan tipos de aptitudes completamente nuevos y maneras innovadoras de utilizar las que un personaje ya tiene.

Cuerpo a cuerpo: un personaje perteneciente a una de estas clases de prestigio es diestro en el combate cuerpo a cuerpo. De acuerdo con la temática fundamentada en habilidades y sigilo de este libro, las de este grupo aquí descritas dependen por lo general de la aptitud ataque furtivo para infligir el tipo de daño que encontramos en el juego de alto nivel. Muchos compensan unos buenos DG con selección

TABLA 2-1: AGRUPACIONES DE LAS CLASES DE PRESTIGIO DE AVENTURERO

Grupo	Clases de prestigio
Aptitud especial	Ejemplar, maestro de múltiples formas, ollam, sabueso, señor de las bestias, señor de los animales, virtuoso
Cuerpo a cuerpo	Asesino fantasma, cambiante dagaconjuro, ejecutor de la canción nocturna, inquisidor azote de sombras, jinete escolta de las llanuras salvajes, luchador callejero, señor de los animales, tempestad, terror de los mares
Lanzamiento de conjuros/psiónica	Acechador azote de sombras, cambiante dagaconjuro, lírico fochlucan, maestro, mago dagaconjuro, mente sombría, vigilante
Los buenos	Acechador azote de sombras, inquisidor azote de sombras, terror de los mares, vigilante
Los malos	Asesino fantasma, terror de los mares
Naturaleza	Acechador de las tierras altas, jinete escolta de las llanuras salvajes, lírico fochlucan, maestro de múltiples formas, sabueso, señor de las bestias, señor de los animales
Sigilo	Acechador azote de sombras, acechador de las tierras altas, asesino fantasma, ejecutor de la canción nocturna, fisgón de dungeons, infiltrador de la canción nocturna, ladrón acróbata, maestro de espías, mago dagaconjuro, mente sombría

de armadura o una progresión rápida del ataque base, lo que hace que usarlos en el juego sea mucho más que simplemente arremeter contra el más fuerte de los enemigos presentes.

Lanzamiento de conjuros/psiónica: a los lanzadores de conjuros raramente se les conoce por su variedad de habilidades, ya que a menudo dependen de su magia para superar los desafíos a los que se enfrentan. Sin embargo, las clases aquí descritas rompen ese molde. Muchas de éstas no sólo dan énfasis al uso de habilidades sino que también proporcionan nuevas e interesantes opciones para lanzadores de conjuros multiclasa. Una clase de prestigio, la mente sombría, amplía las disponibles para los personajes psiónicos (consulta el *Manual de psiónica expandido*).

Los buenos/los malos: los miembros de estos grupos se definen a sí mismos primero por su alineamiento y su punto de vista respecto al mundo, y después por el resto de sus aptitudes. Sus puntos fuertes reflejan sus elecciones de alineamiento, e interpretar uno de estos personajes significa anteponerle la personalidad.

Naturaleza: estos personajes se encuentran en su elemento cuando están en las tierras salvajes. Generalmente tienen una buena variedad de habilidades de clase orientadas a este tipo de terre no y pueden arreglárselas por cuenta propia bastante bien.

Sigilo: las clases de prestigio más parecidas al picaro en este libro, las sigilosas no sólo proporcionan Escondarse y Moverse sigilosamente como habilidades de clase, sino que hacen hincapié en los beneficios de moverse sin ser visto por territorio enemigo o de realizar ataques por sorpresa.

ACECHADOR AZOTE DE SOMBRAS (Aaz)

Aquellos a los que denominan herejes o sirvientes del mal los llaman fanáticos, mientras que aquellos a los que protegen de la oscuridad los consideran salvadores y defensores de la verdad. Sin importar la etiqueta que se les ponga, los acechadores azote de sombras son de los individuos más temidos dondequiera que vayan.

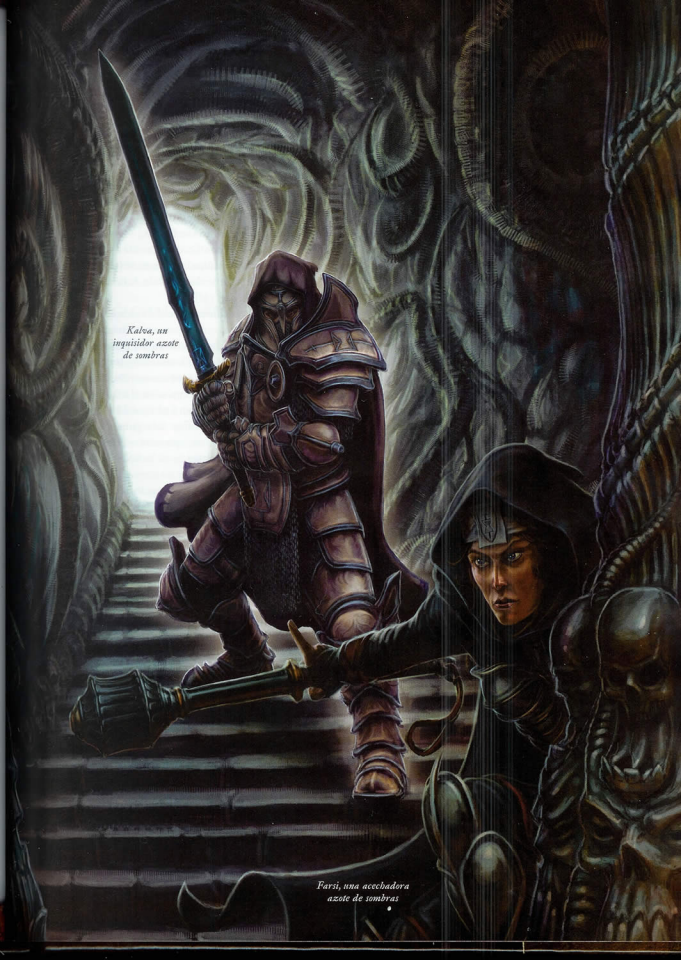
Todos los acechadores azote de sombras pertenecen a la Orden de la iluminación (ver pág. 182), una hermandad de

caballeros sagrados dedicados a encontrar y acabar con el mal oculto. Esta cofradía persigue al mal (desde mentirosos y estafadores de poca monta hasta cábalas de azotamientos escondidas en el corazón de imperios decadentes), hasta sus guardias más secretas, y los acechadores azote de sombras dirigen la búsqueda.

Si bien muchos la consideran restrictiva y carente de sensibilidad, la Orden de la iluminación es una poderosa fuerza de bien. Los acechadores azote de sombras se ocupan de encontrar el mal escondido en el interior de zonas civilizadas para que el brazo armado de la orden, dirigido por los inquisidores azote de sombras (ver pág. 45), pueda encabezar el ataque contra la corrupción. Los acechadores normalmente trabajan en solitario o en pequeños grupos de aventureros independientes, aunque también es común que uno de ellos y un inquisidor vayan de aventuras juntos como compañeros. Las habilidades y aptitudes de uno y de otro se complementan mutuamente, y saben que los otros miembros de la orden son de los pocos seres en los que pueden confiar implícitamente.

Casi todos los acechadores son clérigos que adquieren algunos niveles de picaro. Esta elección de carrera tan poco convencional proporciona a un personaje el poder de lanzamiento de conjuros divinos y el entrenamiento marcial necesario para ocuparse de males poderosos y sutiles, así como la amplia pericia en habilidades y el sigilo indispensable para encontrar y emboscar a los males ocultos que busca.

Adaptación: es posible que la Orden de la iluminación sea demasiado fanática para algunas campañas. Sus miembros están dedicados al bien tan por completo que en ocasiones pueden errar el camino y acabar en la intolerancia o las acusaciones infundadas. Sin embargo, si dejas la mecánica de juego tal y como está y simplemente eliminas los elementos que le dan ese aire de fanatismo y recelo, los acechadores azote de sombras se convierten en un pequeño grupo de entregados clérigos/picaros sumamente diestros en encontrar monstruos malignos. Esta orden probablemente constaría de clérigos procedentes de distintos cultos y daría la bienvenida a personajes que poseyeran las habilidades apropiadas. Otra posibilidad es que un único acechador azote de sombras



*Kal'oa, un
inquisidor azote
de sombras*

*Fari, una acechadora
azote de sombras*

se tropiece con más de lo que pueda manejar durante una investigación y acuda a los PJs en busca de ayuda. De este modo, los miembros de esta clase podrían convertirse en una fuente de pistas para aventuras constante y en firmes aliados al ir avanzando la campaña.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en acechador azote de sombras, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: legal bueno.

Habilidades: Averiguar intenciones 4 rangos, Buscar 4 rangos, Reunir información 8 rangos.

Especial: rasgo de clase detectar el mal o capacidad para lanzar *detectar el mal* como conjuro divino.

Especial: ataque furtivo +1d6.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del acechador azote de sombras (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (historia) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Tasación (Int), Tregar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio acechador azote de sombras:

Competencia con armas y armaduras: los acechadores azote de sombras no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conocidos: un acechador azote de sombras continúa tanto entrenándose en el lanzamiento de conjuros divinos como aprendiendo nuevos. A cada nuevo nivel de la clase excepto el 4.^o y el 9.^o, obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, de ser aplicable) como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciera antes de añadir la de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiese conseguido un personaje de aquella clase. Si tiene más de una de éstas antes de convertirse en acechador azote de sombras, debe decidir a cuál añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conocidos.

Detectar el mal (St): un acechador azote de sombras puede utilizar *detectar el mal* a voluntad. Consulta el conjuro, pág. 230 del *Manual del jugador*.

Sigilo sacro (Sb): un acechador azote de sombras puede canalizar parte de su poder de conjuración divina para volver más sigiloso. Para ello, debe perder un conjuro divino que tuviera preparado en memoria (o sacrificar un espacio de conjuro potencial para el día si los lanza como un hechicero). Obtiene un bonificador sagrado de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente durante un número de minutos igual a su bonificador de Carisma (de tener) más el nivel del conjuro así sacrificado.

A 7.^o nivel, el bonificador aumenta a +8.

Utilizar esta aptitud es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad (consulta Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137).

Descubrir subterfugio (Ex): un acechador azote de sombras se entrena con diligencia para detectar el subterfugio y los intentos de desorientación por parte de otros. A 2.^o nivel y superior, obtiene un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y Buscar. Este bonificador aumenta a +4 a 5.^o nivel y a +6 en el 8.^o.

Ataque furtivo (Ex): a partir del 3.^o nivel, un acechador azote de sombras inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 6.^o nivel y a 3d6 en el 10.^o. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un acechador azote de sombras consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Defensa sacra: (Sb): a 4.^o nivel y superior, un acechador azote de sombras puede canalizar parte de su poder de conjuración divina para evitar los ataques de enemigos. Para ello, debe perder un conjuro divino que tuviera preparado en memoria (o sacrificar un espacio de conjuro potencial para el día si los lanza como un hechicero). Obtiene un bonificador sagrado de +4 a la CA durante tantos minutos como nivel tenga el conjuro así sacrificado.

Utilizar esta aptitud es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad.

Golpe sagrado (Sb): a 10.^o nivel, un acechador azote de sombras puede canalizar parte de su poder de conjuración divina para infligir daño adicional. Para ello, debe perder un conjuro divino que tuviera preparado en memoria (o sacrificar un espacio de conjuro potencial para el día si los lanza como un hechicero). Puede sumar 1d6 puntos de daño adicional por nivel del conjuro perdido, hasta un máximo igual a los dados de daño de su ataque furtivo. Esta aptitud

TABLA 2-2: EL ACECHADOR AZOTE DE SOMBRAS

Nivel	base	Fort	Ref	Vol	Especial
1 ^a	+0	+0	+2	+2	<i>Detectar el mal</i> , sigilo sacro +4
2 ^a	+1	+0	+3	+3	Descubrir subterfugio +2
3 ^a	+2	+1	+3	+3	Ataque furtivo +1d6
4 ^a	+3	+1	+4	+4	Defensa sacra
5 ^a	+3	+1	+4	+4	Descubrir subterfugio +4
6 ^a	+4	+2	+5	+5	Ataque furtivo +2d6
7 ^a	+5	+2	+5	+5	Sigilo sacro +8
8 ^a	+6	+2	+6	+6	Descubrir subterfugio +6
9 ^a	+6	+3	+6	+6	Ataque furtivo +3d6
10 ^a	+7	+3	+7	+7	Golpe sagrado

Conjuros diarios/conocidos

+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
—
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
—
+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente

afecta al siguiente ataque que realice en el mismo asalto en el que la utilice.

Utilizar esta aptitud es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad.

EJEMPLO DE ACECHADOR AZOTE DE SOMBRAS

Farsi: humana Pcr 3/Clr 2/Aaz 3; VD 8; humanoide Mediano; DG 3d6+3 más +d8+4; pg 43; Inic +7; Vel 30; CA 21, toque 13, desprevénida 18; Atq base +5; Pre +7; Atq o Atq compl +9 c/c (+d8+3, maza pesada +1); AE ataque furtivo +3d6, expulsar muertos vivientes 3/día (+0, 2d6+2, 2^a); CE aura buena, aura legal, descubrir subterfugio +2, detectar el mal, encontrar trampas, evasión, sentido de las trampas +1, sigilo sacro; AL LB; TS Fort +6, Ref +9; Vol +9; Fue 14, Des 16, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +13, Buscar +6, Engañar +4, Escondarse +13, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +13, Reunir información +8, Saber (religión) +4; Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Soltura con un arma (maza pesada).

Lágrimas: común.

Ataque furtivo (Ex): Farsi inflige 3d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Farsi puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Detectar el mal (St): Farsi puede utilizar *detectar el mal* a voluntad. Consulta el conjuro, pág. 230 del *Manual del jugador*.

Encontrar trampas (Ex): Farsi puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado

en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Evasión (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Farsi no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Sigilo sacro (Sb): Farsi puede perder un conjuro divino que tuviera preparado en memoria para obtener un bonificador sagrado de +4 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente durante tantos minutos como nivel tenga el conjuro así sacrificado.

Conjuros de clérigo preparados (5^o nivel de lanzador): 0: crear agua, detectar magia, luz, remendar, resistencia; 1^o: bendecir, detectar el caos, escudo de la fe, fatalidad (CD 13), protección contra el caos^{DL}; 2^o: alinear arma, estallar^D (CD 13), inmovilizar persona (CD 13), silencio (CD 13); 3^o: círculo mágico contra el caos^{DL}, convocar monstruo III.

DC: conjuro de dominio. Dominios: Destrucción (castigo 1/día, +4 al ataque, 2 puntos de daño adicional), Ley (lanza conjuros legales [†] a 6^o nivel de lanzador).

Poseiones: coraza de mithril +1, escudo ligero +1, maza pesada +1, soporte para cápsulas de armas triple†, cápsula arrasafantasmás†, cápsula chisparrápida†.

† Nuevo equipo detallado en el Capítulo 5.

ACECHADOR DE LAS TIERRAS ALTAS (ATA)

Las montañas son inclementes y la capacidad de encontrar comida a gran altitud supone a menudo la diferencia entre la supervivencia o la inanición. Para los que viven en estas regiones, los cazadores proveen no sólo de comida, sino también de ropa, refugio y herramientas cuando traen pieles y huesos de animales. Los mejores cazadores a gran altitud, los acechadores de las tierras altas son rastreadores consumados, con un conocimiento instintivo de sus montañosos territorios.

Los batidores (ver pág. 5) son los candidatos con más inclinación a convertirse en acechadores de las tierras altas, si bien también encontramos bastantes picaros, y la clase de

prestigio atrae asimismo a no pocos bárbaros y exploradores multiclase que den la talla.

A los acechadores de las tierras altas PNJs se les suele encontrar dirigiendo equipos de cuatro a seis cazadores de otros tipos (por lo general batidores o exploradores), con frecuencia lejos del campamento base de la tribu. Dependiendo de cómo se desplace la caza que estén rastreando, puede que permanezcan lejos de éste durante varios días ciertas ocasiones.

Adaptación: esta clase de prestigio es un ejemplo de guerrero montañés que prefiere acechar a sus enemigos y atacar con emboscadas, similar al explorador, pero con menos habilidades y sin la capacidad para lanzar conjuros. Por lo tanto, es fácil adaptarla para cazadores de otros escenarios que no sean montañeses. El ataque base de un guerrero y la aptitud realizar ataques hostigando forman una combinación atractiva, por lo que no necesitas cargarla con muchos más rasgos de clase.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en acechador de las tierras altas, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +5.

Habilidades: Avistar 8 rangos, Escuchar 8 rangos, Supervivencia 8 rangos.

Dotes: Rastrear.

Especial: rasgo de clase hostigar o ataque furtivo.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del acechador de las tierras altas (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Saber (geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Preparar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio acechador de las tierras altas:

Competencia con armas y armaduras: los acechadores de las tierras altas tienen competencia con las armaduras ligeras, pero no adquieren ninguna con armas.

Zancada montañesa (Ex): un acechador de las tierras altas puede moverse por entre pedregales y escombros densos, así como ascender pendientes empinadas y escaleras, a su velocidad normal. Consulta las páginas 89 y 90 de la *Guía del Dungeon Master* para las descripciones de los tipos de terrenos.

Hostigar

(Ex): un acechador de las tierras altas confía en la movilidad para infligir daño adicional y mejorar su defensa. A partir del 2.º nivel, inflige 1d6 puntos de daño adicional en todos los ataques que realice durante cualquier asalto en el que se desplace al menos 10'. Éste se aplica solamente a los ataques realizados durante su turno y aumenta en 1d6 adicional cada cuatro niveles obtenidos a partir del 2.º (2d5 a 6.º nivel y 3d6 al 10.º).

Este daño adicional sólo se aplica contra criaturas vivas que tengan una anatomía reconocible. Los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas, criaturas incorpóreas y las inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste.

Un acechador de las tierras altas debe ser capaz de ver bien al objetivo para localizar algún punto vital y tiene que poder alcanzarlo. Por otro lado, pueden aplicar este daño



TABLA 2-3: EL ACECHADOR DE LAS TIERRAS ALTAS

Nivel	Ataque base	S. de	Fort	Ref	S. de	Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0			Zancada montañesa
2.º	+2	+3	+0	+0			Hostigar (+1d6)
3.º	+3	+3	+1	+1			Rastreador veloz
4.º	+4	+4	+1	+1			Hostigar (+1d6, +1 CA)
5.º	+5	+4	+1	+1			Pies firmes
6.º	+6	+5	+2	+2			Hostigar (+2d6, +1 CA)
7.º	+7	+5	+2	+2			Camuflaje
8.º	+8	+6	+2	+2			Hostigar (+2d6, +2 CA)
9.º	+9	+6	+3	+3			—
10.º	+10	+7	+3	+3			Hostigar (+3d6, +2 CA)

adicional a los ataques a distancia mientras hostigan, pero sólo si el objetivo se encuentra a 30' o menos.

A 4.º nivel, un acechador de las tierras altas gana un bonificador de capacidad de +1 a la CA durante cualquier asalto que se mueva al menos 10'. Éste se aplica tan pronto como se haya desplazado 10', y dura hasta el inicio de su siguiente turno. El bonificador aumenta a +2 en el 8.º nivel.

Un acechador de las tierras altas pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o carga mediana o pesada. Si obtiene la aptitud hostigar de otra clase, los bonificadores se apilan.

Rastreador veloz (Ex): comenzando por 3.º nivel, un acechador de las tierras altas puede moverse a su velocidad normal mientras esté siguiendo rastros. Consulta el rasgo de clase explorador, pág. 40 del *Manual del jugador*.

Pies firmes (Ex): a partir del 5.º nivel, un acechador de las tierras altas conoce bien los peligros del terreno montañoso. Puede ignorar los modificadores a la CD en las pruebas de Equilibrio, Moverse sigilosamente y Piruetas impuestos por pedregales, escombros leves y densos, pendientes empinadas o escaleras (ver las páginas 89 y 90 de la *Guía del Dungeon Master*). Tampoco necesita realizar una prueba de Equilibrio a CD 10 cuando corra o cargue bajando por una pendiente empinada.

Camuflaje (Ex): al alcanzar 7.º nivel, un acechador de las tierras altas puede utilizar la habilidad de Escondarse en cualquier tipo de terreno natural.

EJEMPLO DE ACECHADOR DE LAS TIERRAS ALTAS

Egeth Cazadora oscura Kolae-Gileana: mujer goliath Exp 5/Ata 3; VD 9; humanoide monstruosa Mediana; DG 8d8+24; pg 63; Inic +4; Vel 30'; CA 21, toque 15, desprevenida 16; Atq base +8; Pre +14; Atq +11 c/c (2d6+3, lanza larga Grande de gran calidad) o +14 a distancia (2d6+2/×3, arco largo compuesto Grande de gran calidad); Atq compl +11/+6 c/c (2d6+3, lanza larga Grande de gran calidad) o +12/+12/+7 a distancia (2d6+2/×3, arco largo compuesto Grande de gran calidad); AE enemigo predilecto animales +2, enemigo predilecto bestias mágicas +4, estilo de combate (arquaría), hostigar +1d6; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (lobo), empatía salvaje +4 (+0 bestias mágicas), rasgos de goliath, rastreador veloz, zancada montañesa; AL CN; TS Fort +11, Ref +10; Vol +5; Fue 14, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +4, Avistar +13, Escondarse +12, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +12, Siber (geografía) +6, Saber (Naturaleza) +8, Saltar +6, Supervivencia +13 (+15 para evitar perderse o peligros naturales o en la superficie), Trepas +6; Aguante^A, Disparo a bocajarro,

Disparo preciso, Disparo rápido^A, Rastrear^A, Soltura con un arma (arco largo).

Idiomas: común, gol-kaa; gigante.

Compañero animal (Ex): Egeth tiene un lobo llamado Corredor veloz como compañero animal (ver el *Manual de monstruos*, páginas 275 y 276). Su truco adicional es atacar.

Beneficios del compañero animal: Egeth y Corredor veloz comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Egeth puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a su compañero animal si éste está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su lobo.

Vínculo (Ex): Egeth puede controlar a Corredor veloz como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de circunstancia de +4 a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su lobo.

Enemigo predilecto (Ex): Egeth gana un bonificador de +2 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades contra animales. También obtiene el mismo modificador en las tiradas de daño con armas.

Contra bestias mágicas, obtiene un bonificador de +4 en las pruebas de esas mismas habilidades y las tiradas de daño con armas.

Hostigar (Ex): Egeth obtiene un bonificador de capacidad +1 a la CA e inflige 1d6 puntos de daño adicional en todos los ataques que realice durante cualquier asalto en el que se mueva al menos 10'. Este daño adicional se aplica solamente a los ataques realizados durante su turno. También se aplica a los ataques a distancia contra objetivos que se encuentren a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Egeth pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o carga mediana o pesada.

Rasgos de goliath: la estatura física de Egeth le permite actuar como si fuera de una categoría de tamaño mayor, lo que incluye el uso de armas diseñadas para criaturas con esta categoría. Egeth puede llevar a cabo saltos de longitud y de altura sin carrera como si los iniciara corriendo. También puede realizar escaladas aceleradas sin sufrir un penalizador de -5 a las pruebas de Trepas. Egeth se aclimata automáticamente a la vida a grandes alturas y no sufre los penalizadores por altitud descritos en la pág. 90 de la *Guía del Dungeon Master* (los goliath están detallados en *Razas de piedra*).

Rastreador veloz (Ex): Egeth puede moverse a su velocidad normal mientras esté siguiendo rastros sin sufrir el penalizador de -5 habitual, o con sólo uno de -10 cuando se mueve al doble de su velocidad normal mientras rastrea.

Zancada montañesa (Ex): Egeth puede moverse por entre pedregales y escombros densos, así como ascender pendientes empinadas y escaleras, a su velocidad normal.

Conjuros de explorador preparados (5.º nivel de lanzador): 1.ª zancada prodigiosa.

Poseiones: camisote de mallas +1, amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1, arco largo compuesto Grande de gran calidad (bonificador por Fue +2), 50 flechas Grandes, lanza larga Grande de gran calidad, guantes de destreza +2, capa de resistencia +1, varita de curar heridas ligeras (50 cargas), 10 ppt.

ASESINO FANTASMA (AFM)

De la nada aparece el espectro de la muerte, una sombra ataviada con armadura y con una fulgurante espada enarbolada. En un instante, la katana cae, segando en un sangriento arco los miembros. Chillidos de terror y gritos de miedo brotan por doquier, en tanto manos temblorosas desenvainan armas para luchar contra el asesino enmascarado. Ya muerto su objetivo, el asesino fantasma se aleja tranquilamente mientras espadas y puños pasan a través de su cuerpo casi transparente sin causar daño alguno.

Hace mucho tiempo, un clan perseguido integrado por peligrosos guerreros buscó la manera de vengarse de sus opresores. Mediante la hechicería, sus lanzadores de conjuros imploraron a oscuros espíritus que les revelaran un medio que permitiera a su clan sobrevivir a la contienda venidera y desquitarse del emperador que pretendía apastarles. Sus miembros forjaron un oscuro pacto y los espíritus demoníacos con los que habían contactado les proporcionaron los medios para alcanzar los sangrientos fines que anhelaban. Poniéndose máscaras aterradoras para ocultar sus identidades, guerreros del clan se infiltraron en el palacio imperial y, mediante el maligno poder del pacto que habían forjado, entraron, invisibles e intangibles, a la residencia del emperador y asesinaron a su familia al completo y a él mismo, sumiendo al país una vez más en una sangrienta guerra civil. Nadie descubrió nunca los deshonrosos actos del clan y hasta el día de hoy tampoco nadie sabe de cuál procedían los asesinos fantasma.

En la actualidad, éstos ejercen de sicarios y espías a sueldo, un clan mercenario que se oculta tras una conducta en apariencia franca y honorable. Cuando ejecutan una misión, llevan puestas máscaras demoníacas de porcelana de un blanco fantasmal para ocultar sus identidades como símbolo del pacto que establecieron con los espíritus demoníacos. Mediante entrenamiento y disciplina, los asesinos de rostro fantasmal se instruyen en los medios más letales y aterradoros de atacar a los enemigos, y con la ayuda de su conexión mística con los espíritus, aprenden a volverse invisibles, a atravesar paredes e incluso a ver a través de los ojos de éstos mismos.

La mayoría de los asesinos fantasma comienzan sus carreras como exploradores o pícaros, aunque los ninja también son comunes, pero los guerreros lo son un poco menos. Si bien son pocos los monjes, bárbaros o miembros de las clases lanzadoras de conjuros que eligen convertirse en estos asesinos, tampoco son desconocidos tales personajes.

Los asesinos fantasma PNs son miembros del clan ninja, Asesino fantasma. Este clan está enmascarado como un samurai normal, leal al imperio pero no merecedor de atención alguna. La mayor parte del tiempo un asesino fantasma simplemente se dedica a sus responsabilidades hacia el clan y el emperador, pero cuando el dinero o su *daimyo* le reclaman se pone la máscara que significa la muerte para sus enemigos.

Adaptación: aunque se describe a los asesinos fantasma como un clan de samurai y ninja, la clase puede perder fácilmente estos aspectos de su caracterización y convertirse en un grupo de asesinos. Cuando se la presente como una fuerza del bien, la clase de prestigio podría utilizarse para representar a un clan de investigadores o espías que sirvan a una nación o facción de alineamiento bueno.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en asesino fantasma, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Concentración 4 rangos, Esconderse 6 rangos, Intimidar 8 rangos, Moverse sigilosamente 6 rangos.

Dotes: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del asesino fantasma (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse

TABLA 2-4: EL ASESINO FANTASMA

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Paso fantasmal 1/día
2.º	+2	+3	+0	+0	Golpe súbito +1d6
3.º	+3	+3	+1	+1	Ataque pavoroso 1/día
4.º	+4	+4	+1	+1	Paso fantasmal 2/día
5.º	+5	+4	+1	+1	Golpe súbito +2d6
6.º	+6	+5	+2	+2	Ataque pavoroso 2/día, paso fantasmal (etéreo)
7.º	+7	+5	+2	+2	Paso fantasmal 3/día, visión fantasmal
8.º	+8	+6	+2	+2	Golpe súbito +3d6
9.º	+9	+6	+3	+3	Ataque pavoroso 3/día
10.º	+10	+7	+3	+3	Hendedura pavorosa, paso fantasmal 4/día

sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Saltar (Fue) y Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio asesino fantasma:

Competencia con armas y armaduras: los asesinos fantasma tienen competencia con todas las armas simples y marciales, así como con armadura ligera.

Paso fantasmal (Sb): un asesino fantasma puede volverse invisible durante 1 asalto una vez al día. Utilizar esta aptitud es una acción rápida (consulta Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137) que no provoca ataques de oportunidad. Puede utilizar esta aptitud una vez adicional diaria por cada tres niveles que avance más allá del 1º (2/día en el 4º, 3/día en el 7º y 4/día en el 10º).

A 10º nivel, cuando utiliza paso fantasmal puede volverse etéreo en lugar de invisible.

Golpe súbito (Ex): si a un asesino fantasma de 2º nivel o superior le es posible atacar a un oponente cuando éste sea incapaz de defenderse con eficacia de su ataque, puede golpear un punto vital para infligir daño adicional. Cuando su objetivo no posea su bonificador de Destreza a la CA (de tenerlo) contra su ataque, el asesino inflige 1d6 puntos de daño adicional con éste. Éste aumenta en 1d6 puntos a cada tres niveles posteriores (+2d6 en el 5º, +3d6 en el 8º). Por lo demás, esta aptitud funciona como la de ninja descrita en pág. 12.

Ataque pavoroso (Sb): a partir del 3º nivel, un asesino fantasma puede causar pánico en aquellos que le vean e incluso

matar de miedo a su víctima llevando a cabo un ataque de golpe súbito. Una vez al día, puede designar un golpe súbito cuerpo a cuerpo como ataque pavoroso. Para ello, debe utilizar su dote de Ataque poderoso y aceptar un penalizador de al menos -1 a su tirada de ataque. Si inflige daño al objetivo, este último debe realizar un TS de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del asesino fantasma + el modificador de Car de éste). Si la víctima lo supera, queda estremecida durante 1 asalto por nivel de clase del asesino fantasma; si lo falla, muere de miedo de manera instantánea. Las criaturas inmunes a los efectos enajenadores, al miedo o con más DG que nivel tenga el asesino fantasma no son vulnerables a este ataque pavoroso.

Asimismo, todos aquellos que se encuentren a 30' o menos y que sean testigos del ataque pavoroso (sin incluir a la víctima, al asesino fantasma o los aliados de este último) quedan despavoridos (si tienen menos DG que la suma del nivel de clase del asesino fantasma y su modificador de Car) o estremecidos (si tienen igual o más DG que la suma anteriormente indicada) durante 1 asalto por nivel de clase del asesino fantasma. El éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del asesino fantasma + el modificador de Car de éste + el bonificador de daño del Ataque poderoso en el ataque pavoroso) niega este efecto.

Un asesino fantasma puede utilizar esta aptitud una vez adicional al día por cada tres niveles que avance a partir del 3º (2/día a 6º nivel, 3/día a 9º).

Visión fantasmal (Sb): comenzando a 7º nivel, un asesino fantasma

puede ver a criaturas y objetos invisibles y etéreos con la misma facilidad que contempla los materiales.

Hendedura pavorosa (Sb): si un asesino fantasma de 10º nivel mata a un enemigo con su ataque pavoroso (ya sea por el daño infligido o porque falló el TS contra su efecto de miedo), obtiene un ataque cuerpo a cuerpo adicional contra



Geng Ti,
un asesino fantasma

otra criatura que esté en las cercanías. Si el nuevo objetivo está desprevenido, este ataque adicional se considera también un ataque pavoroso, aunque no cuenta en lo que respecta a su límite diario de esta última aptitud. Por lo demás, hendedura pavorosa funciona de la misma manera que la dote de Hendedura (ver pág. 98 del *Manual del jugador*).

EJEMPLO DE ASESINO FANTASMA

Qeng Yi: humano Pcr 2/Gue 4/Afm 3; VD 9; humanoide Mediano; DG 2d6+4 más 4d10+8 más 3d8+6; pg 63; Inic +7; Vel 30'; CA 18, toque 13, desprevenido 15; Atq base +8; Pre +11; Atq +13 c/c (2d6+7/19–20, *espadón* +1) o +12 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad); Atq compl +13/+8 c/c (2d6+7/19–20, *espadón* +1) o +12/+7 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad); AE ataque pavoroso 1/día, ataque furtivo +1d6, golpe súbito +1d6; CE encontrar trampas, evasión, paso fantasmal 1/día; AL NM; TS Fort +10, Ref +9; Vol +6; Fue 16, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +11, Avistar +9, Buscar +8, Concentración +6, Equilibrio +5, Esconderse +9, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +11, Saltar +8, Supervivencia +1 (+3 siguiendo rastros), Trepas +10; Ataque elástico, Ataque poderoso^A, Especialización con un arma (*espadón*), Esquivar^A, Iniciativa mejorada^A, Movilidad, Soltura con un arma (*espadón*), Voluntad de hierro^A.

Idiomas: común.

Ataque furtivo (Ex): Qeng Yi inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Qeng Yi puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Ataque pavoroso (Sb): una vez al día, Qeng Yi puede designar un golpe súbito cuerpo a cuerpo como ataque pavoroso. Debe utilizar su dote de Ataque poderoso y aceptar un penalizador de al menos -1 a su tirada de ataque. Si inflige daño al objetivo, éste debe realizar un TS de Voluntad con CD 12. Si la víctima lo supera, queda estremecida durante 3 saltos; si lo falla, muere de miedo de manera instantánea. Las criaturas inmunes a los efectos enajenadores, al miedo o con 10 DG o más no son vulnerables al ataque pavoroso de Qeng Yi.

El resto de criaturas que se encuentren a 30' o menos y que sean testigos del ataque pavoroso (sin incluir a Qeng Yi o sus aliados) quedan despavoridas (si tienen 1 DG o menos) o estremecidas (si tiene 2 DG o más) durante 3 saltos (Vol 12, CD 12 + el bonificador de daño del Ataque poderoso).

Encontrar trampas (Ex): Qeng Yi puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Qeng Yi no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Golpe súbito (Ex): Qeng Yi inflige 1d6 puntos de daño adicional en cualquier ataque contra un objetivo que por cualquier razón no tenga su bonificador de Destreza a la CA. Este daño adicional se aplica con el de un ataque furtivo, por lo que Qeng Yi inflige 2d6 puntos de daño adicional a los oponentes desprevenidos, pero sólo 1d6 a los que flanquee. Ver pág. 12 para más detalles.

Paso fantasmal (Sb): Qeng Yi puede volverse invisible durante 1 asalto una vez al día. Ésta es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad (consulta Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137).

Poseiones: *armadura de cuero tachonado* +2, *espadón* +1, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador por Fue +3), 20 flechas, 10 flechas de plata, *guanteletes de fuerza de ogro*, *capa de resistencia* +1, 2 pociones de invisibilidad.

CAMBIANTE DAGACONJURO (CD)

En un solitario monasterio en el corazón de un antiguo bosque, un grupo variopinto de druidas y lanzadores de conjuros arcanos se entrenan juntos. Los seguidores de este monasterio trabajan para perfeccionar un estilo de lucha y conjuración único que se basa en el manejo en todo momento de un par de dagas. Algunos de estos estudiantes, conocidos como cambiantes dagaconjuro, combinan el estilo de combate con la magia drúidica, hilando una letal urdimbre de acero ante ellos mientras llevan a cabo poderosas proezas de magia natural, o fundiendo sus dagas con las garras de sus formas salvajes.

Los cambiantes ven los precisos poderes marciales de su estilo de dagas gemelas y su magia como una extensión de una profunda filosofía. Ellos buscan la verdad en todas las cosas, creyendo que se puede separar el bien del mal y la Naturaleza de la corrupción con un limpio corte de daga. Aunque nunca han sido numerosos, los cambiantes son respetados como jueces, guerreros y defensores de los débiles.

Los cambiantes dagaconjuro están estrechamente relacionados con la otra mitad de su cofradía, los magos dagaconjuro. Ambas protegen el trabajo de las buenas gentes y mantienen el equilibrio entre los intereses de las comunidades civilizadas

Tabla 2-5: EL CAMBIANTE DAGACONJURO

Nivel	base	Fort	S. de	Ref	S. de	Vol	Especial	Conjuros diarios/conocidos
1º	+0	+0	+2	+2			Dagaconjurar, forma salvaje (+1/día)	—
2º	+1	+0	+3	+3			Forma salvaje (Menuda), garras como dagas	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3º	+2	+1	+3	+3			Ataque furtivo +1d6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
4º	+3	+1	+4	+4			Forma salvaje (Grande)	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5º	+3	+1	+4	+4			Forma salvaje (+2/día)	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
6º	+4	+2	+5	+5			Ataque furtivo +2d6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7º	+5	+2	+5	+5			Forma salvaje rápida	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
8º	+6	+2	+6	+6			Forma salvaje mejorada	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9º	+6	+3	+6	+6			Ataque furtivo +3d6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
10º	+7	+3	+7	+7			Forma salvaje (+3/día), ráfaga de dagaconjuro	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente

y la esencia sagrada de la Naturaleza, pero allí donde un mago dagaconjuro es desenfrenado e impulsivo, un cambiante es tranquilo y calculador. Las dos mitades de la organización de los Guardianes dagaconjuro (ver pág. 170) trabajan juntas de manera amistosa, si bien tienen planteamientos decididamente distintos en lo que respecta a la mayoría de los problemas.

Casi todos ellos comienzan sus carreras como druidas, adoptando uno o dos niveles de pícaro o batidor tras algunas aventuras con éxito. Estos individuos se sienten atraídos por el exótico estilo de combate y las equilibradas ideas de la cofradía. Aunque los miembros de ésta son sobre todo lanzadores de conjuros, algunos siguen caminos multiclase más complejos que incluyen niveles de explorador o bárbaro y, si bien éstos siguen todos los preceptos de la cofradía, es más probable que defiendan la naturaleza con el acero de sus dagas que con sus conjuros.

Adaptación: los cambiantes dagaconjuro y sus colegas, los magos dagaconjuro, forman las dos mitades de la organización conocida como los Guardianes dagaconjuro. Si bien normalmente están unidos por la organización, no es necesario que estos grupos se utilicen juntos en todas las campañas. Los cambiantes, apropiados para druidas/pícaros de cualquier alineamiento, podrían convertirse en un grupo radicalmente distinto con sólo unos pocos cambios. Añadir neutral maligno como prerrequisito de alineamiento podría transformar la clase en un grupo de fanáticos esgrimidores de dagas consagrados a la protección de la inviolabilidad de la Naturaleza mediante el asesinato de todo aquel que la invada.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en cambiante dagaconjuro, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Habilidades: Concentración 8 rangos.

Dotes: Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga).

Especial: rasgo de clase forma salvaje.

Especial: ataque furtivo +1d6 u hostigar +1d6.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del cambiante dagaconjuro (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Equilibrio (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio cambiante dagaconjuro:

Competencia con armas y armaduras: los cambiantes dagaconjuro no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Dagaconjurar (Ex): los cambiantes dagaconjuro combinan de manera perfecta el uso de sus dagas gemelas con poderosas aptitudes de lanzamiento de conjuros. Uno de ellos puede lanzar un conjuro con componentes somáticos y materiales incluso cuando empuña una daga en cada mano. Si sostiene cualquier otra cosa que no sea una daga, debe tener al menos una mano libre para lanzar un conjuro que requiera alguno de estos componentes. Conjurar de esta forma provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

Además, un cambiante puede transmitir un conjuro de toque con un ataque de daga (ya sea uno de toque cuerpo a cuerpo o uno normal, pero no si la arroja).

Forma salvaje (Sb): un cambiante dagaconjuro puede transformarse en un animal Pequeño o Mediano y revertir después a su forma original con más frecuencia que otros personajes con la aptitud forma salvaje. Consulta el rasgo de clase del druida, pág. 37 del *Manual del jugador*. Esta aptitud

tiene una duración de 1 hora por nivel de clase o hasta que revierta a su forma original. Los niveles de la clase de prestigio cambiante dagaconjuro se apilan con los de druida para determinar la duración máxima de la aptitud forma salvaje, pero no para otros propósitos (como el tamaño y el tipo de criatura en la que se puede transformar).

Además, obtiene un uso diario adicional de su aptitud de forma salvaje a 1.º, 5.º y 10.º nivel.

A 2.º nivel, es capaz de usar esta aptitud para adoptar la forma de un animal Menudo y a 4.º, la de uno Grande.

Conjuros diarios/conocidos: a partir del 2.º nivel, un cambiante dagaconjuro obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, de ser aplicable) como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciera antes de añadir la de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiese conseguido un personaje de aquella clase. Si tiene más de una de éstas antes de convertirse en cambiante dagaconjuro, debe decidir a cuál de ellas añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conocidos.

Garras como dagas: cuando un cambiante dagaconjuro de 2.º nivel o superior utiliza forma salvaje, añade a los ataques naturales de su nueva forma cualquier propiedad mágica que tuvieran las dagas que empuñaba en cada mano. La magia de cada una de las dagas afecta únicamente a los ataques naturales realizados con el miembro correspondiente en su forma animal, no a todos sus ataques. Por ejemplo, un cambiante dagaconjuro de 2.º nivel que empuña una *daga flamígera* +1 en una mano y una *daga afilada* +2 en la otra se transforma en un leopardo. Las dagas afectan a los ataques de garra de su nueva forma de la siguiente manera: una obtiene un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño, así como la aptitud especial de flamígera, y la otra uno de +2 a las tiradas de ataque y de daño y la aptitud especial de afilada. Si la forma que asume no tiene ataques de garra o golpetazo con un miembro que se corresponda con las extremidades naturales del cambiante, esta aptitud no tiene efecto. Los bonificadores proporcionados por esta aptitud duran mientras la forma salvaje esté en efecto. Cuando utiliza esta aptitud, sus armas naturales en forma animal superan la RD exactamente como lo harían las dagas que esté empuñando cuando se transforma. Siguiendo con el ejemplo anterior, el cambiante sería capaz de superar la RD de un enemigo como si sus dos armas naturales fueran mágicas.

Ataque furtivo (Ex): comenzando a 3.º nivel, un cambiante dagaconjuro inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 6.º nivel y a 3d6 en el 10.º. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un cambiante dagaconjuro

consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Forma salvaje ránida (Ex): desde el 7.º nivel, un cambiante dagaconjuro puede utilizar su aptitud de forma salvaje como una acción de movimiento en vez de una estándar.

Forma salvaje mejorada (Sb): a partir del 8.º nivel, un cambiante dagaconjuro puede conservar las mejoras físicas proporcionadas por su equipo incluso en forma salvaje. Siempre que utilice esta aptitud, conserva todos los bonificadores de mejora a Fuerza, Destreza o Constitución facilitados por cualquier equipo que lleve puesto, incluso si normalmente no pudiera llevar éste en su nueva forma.

Ráfaga de dagaconjuros (Ex): a 10.º nivel, un cambiante dagaconjuro puede combinar el lanzamiento de conjuros con una ráfaga de ataques de daga. Cuando utiliza esta aptitud, puede apresurar un conjuro como parte de un ataque completo con sus dagas. Esto no influye en el nivel efectivo del conjuro. Para ello, debe tener al menos un ataque cuerpo a cuerpo en cualquier asalto en el que utilice esta aptitud, y no puede llevar a cabo ninguno con nada que no sea una daga (aunque si un conjuro lanzado junto con esta aptitud requiere una tirada de ataque, puede realizar el de éste).

Un cambiante dagaconjuro puede utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a su bonificador de Destreza (mínimo 1).

EJEMPLO DE CAMBIANTE DAGACONJURO

Zaadi Alkanthas: humana Drd 5/Pcr 1/Cdj 4; VD 10; humanoide Mediano; DG 5d8 más 5d6; pg 43; Inic +2; Vel 30'; CA 15, toque 12, desprevénida 13; Atq base +6; Pre +7; Atq +9 c/c (1d4+2/17-20, *daga afilada* +1) o +8 a distancia (1d6/x3, arco corto); Atq compl +7/+2 c/c (1d4+2/17-20, *daga afilada* +1) y +7 c/c (1d4+2/17-20, *daga* +1) o +8/+3 a distancia (1d6/x3, arco corto); AE ataque furtivo +2d6, conjuros, dagaconjurar, garras como dagas; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (guepardo), empatía salvaje +8 (+4 bestias mágicas), encontrar trampas, forma salvaje 2/día, pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza, zancada forestal; AL CN; TS Fort +5, Ref +9; Vol +11; Fue 13, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 16, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Concentración +8, Escondarse +4, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +4, Piruetas +6, Saber (Naturaleza) +9, Sanar +7, Supervivencia +11 (+13 en terreno natural), Trato con animales +7; Ataque elástico, Combate con dos armas, Esquiva, Movilidad, Soltura con un arma (daga).

Idiomas: común; druídico.

Ataque furtivo (Ex): Zaadi inflige 3d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Des-



*Vadamar Lyrr,
un mago dagaconjuro*

*Zaadi Akantbas,
una cambiante
dagaconjuro*

treza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Zaadi puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Compañero animal (Ex): Zaadi tiene una guepardo llamada Rula como su compañero animal (ver el *Manual de monstruos*, pág. 273). Su truco adicional es atacar.

Beneficios del compañero animal: Zaadi y Rula comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Zaadi puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a su compañera animal si ésta está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre Rula.

Vínculo (Ex): Zaadi puede controlar a Rula como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de circunstancia de +4 a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su guepardo.

Dagaconjurar (Ex): Zaadi puede lanzar un conjuro con componentes somáticos y materiales incluso cuando empuña una daga en cada mano. Si sostiene cualquier otra cosa que no sea una daga, debe tener al menos una mano libre para lanzar un conjuro que requiera alguno de estos componentes. Lanzar un conjuro de esta forma provoca ataques de oportunidad de la forma habitual. Además, Zaadi puede transmitir un conjuro de toque con un ataque de daga (ya sea uno de toque cuerpo a cuerpo o uno normal, pero no si la arroja).

Encontrar trampas (Ex): Zaadi puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Forma salvaje (Sb): dos veces al día, Zaadi puede transformarse en un animal de tamaño entre Menudo y Grande y revertir después a su forma original, como con un conjuro de *polimorfarse*. Sus formas preferidas son las de león y guepardo. Esta aptitud tiene una duración de 9 horas o hasta que revierta a su forma humana.

Garras como dagas: si Zaadi utiliza su aptitud de forma salvaje para asumir forma animal mientras empuña sus dagas mágicas, incorpora los bonificadores de mejora y las cualidades especiales de éstas a los ataques naturales de su nueva forma. Cada uno de sus ataques de garra obtiene un bonificador de mejora de +1 (de su *daga* +1 y su *daga* afilada

+1) y uno de ellos, la aptitud especial de afilada (de la segunda daga). Los beneficios duran mientras la forma salvaje esté en efecto.

Pisada sin rastro (Ex): Zaadi no deja huella cuando se mueve por entornos naturales, por lo que no puede ser rastreada.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): Zaadi obtiene un bonificador de +4 en los TS contra las aptitudes sortilegas de las fatas.

Zancada forestal (Ex): Zaadi puede atravesar terreno natural con arbustos espinosos, brezos, cubierto por maleza y similar a velocidad normal y sin sufrir daño, o verse perjudicada de otro modo. No obstante, los terrenos que hayan sido manipulados mágicamente para obstaculizar el movimiento si que le afectarán.

Conjuros de druida preparados (8º nivel de lanzador): 0: *curar heridas menores*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *leer magia*, *luz*, *orientación divina*; 1º: *enmarañar* (CD 14), *fuego feérico*, *hechizar animal* (CD 14), *niebla de obscurecimiento*, *zancada prodigiosa*; 2º: *convocar plaga*, *filo flamígero* (+9 toque c/c), *fuerza de toro*, *resistir energía*; 3º: *colmillo mágico mayor*, *curar heridas modernas*, *dominar animal* (CD 16), *veneno* (+9 toque c/c, CD 16); 4º: *descarga flamígera* (CD 17), *libertad de movimiento*.

Poseiones: *armadura de cuero fortificante leve* +1, *daga afilada* +1, *daga* +1, *arco corto* con 20 flechas, 2 *poções de piel robótica* (+2), *poção de invisibilidad*, *rollo de pergamino de resistencia de oso*, *rollo de pergamino de gracia felina*, 5 *po*.

EJECUTOR DE LA CANCIÓN NOCTURNA (ECN)

En toda la ciudad, ni siquiera el más vil de los asesinos infunde más respeto que los ejecutores de la canción nocturna. Pueden estar en cualquier parte y golpear en cualquier momento. No puedes escapar a sus asombrosos sentidos y, lo peor de todo, a menudo trabajan en equipos de élite.

Los ejecutores del Gremio de la canción nocturna (ver pág. 167) se concentran en el combate basado en el sigilo que los pícaros con frecuencia aprenden, aunque renuncian a algunos de los aspectos de ser un ladrón relacionados con los juegos de manos y la persuasión. Sin embargo, no son meros secuaces; son mortíferos oponentes que golpean desde posiciones ocultas y se mueven silenciosamente detrás de sus enemigos. En combate, su meta es eliminar a sus adversarios, no luchar, por lo que atacan rápidamente desde las sombras y no les preocupan el honor o la lucha justa, desdeñando burlescamente semejantes ideales como infantiles.

Los pícaros son los personajes que más a menudo se convierten en ejecutores de la canción nocturna, aunque también se sabe de bardos, guerreros y exploradores urbanos que adoptan la clase. De vez en cuando un mago o un hechicero es capaz

de soportar el intensivo entrenamiento requerido para unirse a los rangos de los ejecutores.

El ejecutor es la piedra angular cuando trabaja con otros. A la hora de apoyar a sus compañeros de equipo durante las misiones, es la mismísima personificación de la fidelidad. Es corriente que uno de ellos lidere un equipo compuesto de no solo otros ejecutores, sino también de guerreros, lanzadores de conjuros o pícaros.

Adaptación: a pesar de que aquí se les describe como asociados al Gremio de la canción nocturna, la clase de prestigio ejecutor de la canción nocturna podría tener muchos usos distintos en una campaña. Podrían representar a los miembros de una organización criminal de élite, fuerzas de seguridad privadas bien financiadas o bien una rama altamente adiestrada del ejército de la nación. Poniendo énfasis en su entrenamiento y tácticas de grupo, se puede dar forma de manera excelente a un encuentro o a un personaje basados en esta clase de prestigio.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en ejecutor de la canción nocturna, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +5.

Habilidades: Esconderse 10 rangos, Moverse sigilosamente 10 rangos.

Dotes: Iniciativa mejorada.

Especial: rasgo de clase evasión.

Especial: el personaje debe pasar por un entrenamiento intensivo y pruebas con el Gremio de la canción nocturna antes de poder adquirir las aptitudes de la clase.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del ejecutor de la canción nocturna (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Avistar (Sab), Buscar (Int), Disfrazarse (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Píruetas (Des), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio ejecutor de la canción nocturna:

Competencia con armas y armaduras: los ejecutores de la canción nocturna no adquieren ninguna competencia con armas ni escudos, pero sí con armadura ligera.

Ataque furtivo (Ex): a partir del 3.º nivel, un ejecutor de la canción nocturna inflige 1d6 puntos de daño adicional

TABLA 2-6: EL EJECUTOR DE LA CANCIÓN NOCTURNA

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, trabajo en equipo (oír/ver aliados)
2.º	+2	+0	+3	+0	Entrenamiento de agilidad
3.º	+3	+1	+3	+1	Habilidades en equipo +2
4.º	+4	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6
5.º	+5	+1	+4	+1	Flanqueo en equipo
6.º	+6	+2	+5	+2	Oportunismo
7.º	+7	+2	+5	+2	Ataque furtivo +3d6, habilidades en equipo +4
8.º	+8	+2	+6	+2	Evasión mejorada
9.º	+9	+3	+6	+3	Trabajo en equipo (situación)
10.º	+10	+3	+7	+3	Ataque furtivo +4d6

cundo flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 6.º nivel y a 3d6 en el 10.º nivel. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un ejecutor de la canción nocturna consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Trabajo en equipo (Ex): los ejecutores de la canción nocturna están entrenados para controlar de cerca a sus compañeros de equipo durante una misión conjunta. Obtiene un bonificador de circunstancia de +20 a las pruebas de Escuchar y Avistar para oír y ver a sus aliados.

A 9.º nivel, los sentidos de un ejecutor están afinados con tanta precisión que es consciente de la posición y situación (como con un conjuro de *situación*) de todos sus aliados a 100' o menos, incluso si no están a la vista.

Entrenamiento de agilidad (Ex): comenzando en el 2.º nivel, un ejecutor de la canción nocturna reduce el penalizador de armadura que sufra en 2 (hasta un mínimo de 0).

Habilidades en equipo (Ex): a 3.º nivel y superiores, un ejecutor de la canción nocturna puede utilizar su entrenamiento para mejorar las habilidades de aquellos que le rodean. Todos los aliados que se encuentren a 30' o menos de él ganan un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Avistar, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente y Tregar. Para obtenerlo, éstos deben poder ver al ejecutor de la canción nocturna.

A 7.º nivel, este bonificador aumenta a +4.

Flanqueo en equipo (Ex): cuando un ejecutor de la canción nocturna de 5.º nivel o superior flanquea a un oponente, él y todos sus aliados que amenacen al mismo adversario ganan un bonificador de circunstancia de +1 a sus tiradas de ataque (además del bonificador habitual por flanqueo, de aplicarse).

Oportunismo (Ex): una vez por asalto, un ejecutor de la canción nocturna de 6.^o nivel o superior puede realizar un ataque de oportunidad contra un oponente al que otro personaje acaba de infligir daño cuerpo a cuerpo. Consulta el rasgo de clase pícaro, pág. 58 del *Manual del jugador*.

Evasión mejorada (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, un ejecutor de la canción nocturna de 8.^o nivel o superior no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito, y tan sólo la mitad si lo falla.

EJEMPLO DE EJECUTOR DE LA CANCIÓN NOCTURNA

Karsta Puñolargo: semiorca Mnj 7/Ecn 3; VD 10; humanoide Mediano (orco); DG 10d8+20; pg 68; Inic +6; Vel 50; CA 18, toque 15, desprevenida 16; Atq base +8; Pre +12; Atq +13 c/c (1d8+4, sin arma); Atq compl +13/+8 c/c (1d8+4, sin arma) o +12/+12+8 c/c (1d8+4, sin arma con ráfaga de golpes); AE impacto *ki* (magia), ataque furtivo +1d6; CE bonificador a la CA, caída ralentizada 30', entrenamiento de agilidad, evasión, habilidades en equipo, mente en calma, plenitud corporal 14 pg/día, pureza corporal, rasgos de semiorco, trabajo en equipo, visión en la oscuridad 60'; AL LN; TS Fort +9, Ref +11; Vol +8; Fue 18, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Esconderse +15, Moverse sigilosamente +15, Saltar +12; Derribo mejorado^a, Desviar flechas^a, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Puñetazo aturridor^a, Soltura con un arma (impacto sin arma).

Idiomas: común, orco.

Ataque furtivo (Ex): Karsta inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Karsta puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Caída ralentizada (Ex): Karsta puede valerse de un muro próximo para ralentizar su caída. Sufre daño como si ésta tuviera 30' menos de los que tiene en realidad.

Entrenamiento de agilidad (Ex): el penalizador de armadura que Karsta sufre por armadura ligera se reduce en 2 (hasta un mínimo de 0).

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Karsta no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Habilidades en equipo (Ex): todos los aliados que se encuentren a 30' o menos de Karsta ganan un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Avistar, Equilibrio,

Escapismo, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente y Trepas. Para obtenerlo, los aliados deben poder verla.

Mente en calma (Ex): Karsta obtiene un bonificador de +2 a los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Pureza corporal (Ex): Karsta es inmune a todas las enfermedades normales. Las mágicas y las sobrenaturales, sin embargo, continúan afectándola.

Rasgos de semiorco: para todos los efectos relacionados con la raza, se considera que un semiorco es un orco.

Trabajo en equipo (Ex): Karsta obtiene un bonificador de circunstancia de +20 a las pruebas de Escuchar y Avistar para oír y ver a sus aliados.

Posesiones: amuleto de armadura natural +1, brazales de armadura +3, anillo de protección +1, capa de resistencia +1, elixir de furtividad, elixir de esconderse, elixir de visión, 2 pociones de curar heridas moderadas.

EJEMPLAR (E.P.)

Un ejemplar es alguien que cree que la mayoría de individuos y criaturas poseen una fuente de talento y capacidad por explotar y que el multiverso sería un lugar mejor si todos ellos intentaran alcanzar su potencial. A su juicio, la mejor manera de alentar este comportamiento en otros es ejemplificándolo él mismo. Por ello, concentra su energía en mejorar las habilidades que posee hasta que es capaz de ejecutarlas con fluidez, gracia y maña. Cree que incluso la acción más simple (como trepar a un árbol o fabricar una silla) puede ser llevada a cabo con tanta habilidad y talento que impresione y estimule un deseo de mejorarse a uno mismo. Cualquiera que sea el campo en el que un ejemplar concreto destaque, ya sea caminar por la cuerda floja, descifrar idiomas olvidados o recordar los nombres de cada señor infernal del Abismo, lo realiza con pasión y regocijo.

Los bardos son los personajes con más inclinación a convertirse en ejemplares, aunque magos, pícaros, exploradores y druidas a veces también escogen esta senda. En todas estas clases hay un buen número de gente que cree que sus actos pueden ser considerados arte y que, como la mayoría de los artistas, desea inspirar a otros con sus aptitudes. Muy de cuando en cuando, clérigos, paladines y monjes también escogen esta clase de prestigio, si bien su dedicación a fomentar una filosofía o un poder superior a veces entra en conflicto con la creencia del ejemplar de que la mejor manera de inspirar a otros es simplemente ser un buen modelo a imitar.

Los PNJs ejemplares son a menudo personajes excéntricos que viajan por el multiverso, deteniéndose en los lugares que despiertan su interés. Algunos pueden ser nobles o miembros de familias adineradas de mercaderes que utilizan su reputación para abrirse puertas en las cortes de individuos

poderosos e influyentes con la esperanza de que su ejemplo ayudaría a sus anfitriones a convertirse en gobernantes sabios. Otros ejemplares son mendigos o sabios vagabundos que viajan entre la gente común esperando motivarles a mejorar su situación en la vida. La gran mayoría de ellos son simplemente personajes normales y corrientes que se ganan la vida como panaderos, herreros, mercaderes o incluso aventureros. Sin embargo, no importa cuál sea su oficio, en el fondo todos ellos son educadores que esperan mejorar el multiverso sirviendo de buen ejemplo.

Adaptación: la manera más fácil de personalizar a la clase de prestigio es elegir una habilidad en la que varios ejemplares se especializan y describirlos como una clase u organización distinta. Los ejemplares de Avistar, por ejemplo, podrían convertirse en los Vigilantes de Ordoanai, un grupo de exploradores y guardaspaldas mercenarios, mientras que los de Piruetas podrían ser descritos como los Acróbatas del círculo azul, una compañía teatral de actores que en secreto trabajan como asesinos y utilizan sus representaciones como tapadera.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en ejemplar, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Diplomacia 6 rangos, cualquier otra habilidad 13 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad (cualquiera).

HABILIDADES DE CLASE

Todas las habilidades son de clase para el ejemplar.

Puntos de habilidad en cada nivel: 8 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio ejemplar:

Competencia con armas y armaduras: los ejemplares no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Maestría en habilidades (Ex): un ejemplar tiene tanta seguridad en sí mismo en lo que respecta a algunas habilidades que puede utilizarlas de forma eficaz incluso en circunstancias adversas. Elige una cantidad de habilidades igual a 1 + su modificador de Inteligencia. Al realizar una prueba con una de esas habilidades, puede elegir 10 incluso

si la presión y las distracciones normalmente le impedirían hacerlo. Cada vez que un ejemplar gana un nivel de clase, puede añadir otra habilidad a la lista de aquellas con las que posee maestría.

Excelencia en habilidades (Ex): un ejemplar posee un talento particular en una de sus habilidades. Elige una en la que tenga como mínimo 13 rangos y gana un bonificador de capacidad de +4 a todas las pruebas que impliquen esa habilidad.

A 4.º, 7.º y 10.º nivel, un ejemplar obtiene otra vez esta aptitud. Cada vez selecciona una habilidad distinta para que reciba el bonificador anteriormente mencionado, siempre y cuando tenga al menos 13 rangos en una que no todavía haya escogido para que se beneficie de esta aptitud.

En caso de no tener ninguna, no gana ningún provecho hasta que no tenga los rangos necesarios en otra habilidad. Cuando esto sea así, puede aplicar de inmediato el beneficio de excelencia en habilidades a ésta.

Prestar talento (Ex): a partir del 2.º nivel, un ejemplar puede prestar parte de su excelencia en habilidades a sus aliados, lo que les permite superar sus capacidades normales. Aceptando un penalizador a las pruebas cuando utilice una habilidad para la cual ha elegido excelencia en habilidades, confiere

un bonificador de capacidad a las pruebas con ésta a todos los aliados que se hallen a 30' o menos. El penalizador puede ser de cualquier número que no exceda su nivel de clase, y el bonificador de capacidad es igual a la mitad de éste. Activar esta aptitud es una acción de asalto completo y el efecto dura mientras el ejemplar permanezca consciente y dentro del alcance.

Por ejemplo, una ejemplar de 4.º nivel que ha elegido excelencia en habilidades con Artesanía (fabricación de armaduras) puede aceptar un penalizador de -4 en esa habilidad para proporcionar a todos los aliados que estén a 30' o menos un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Artesanía (fabricación de armaduras) mientras ella permanezca cerca.

A 8.º nivel, el bonificador de capacidad concedido por esta aptitud pasa a ser igual al penalizador aceptado por el ejemplar.



Brieta Oestrow,
una ejemplar

TABLA 2-7: EL EJEMPLAR

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	Excelencia en habilidades, maestría en habilidades
2.º	+1	+0	+0	+3	Prestar talento (mitad del penalizador)
3.º	+2	+1	+1	+3	Dote adicional
4.º	+3	+1	+1	+4	Excelencia en habilidades, presencia preservadora
5.º	+3	+1	+1	+4	Interpretación persuasiva
6.º	+4	+2	+2	+5	Dote adicional
7.º	+5	+2	+2	+5	Excelencia en habilidades
8.º	+6	+2	+2	+6	Agilidad intelectual, prestar talento (igual al penalizador)
9.º	+6	+3	+3	+6	Dote adicional
10.º	+7	+3	+3	+7	Excelencia en habilidades, yo perfecto

Dote adicional: a 3.º, 6.º y 9.º nivel, un ejemplar obtiene una dote adicional, que debe elegir de entre la siguiente lista: Acrobacias, Afinidad con los animales, Ágil, Alerta, Aplicado, Aptitudes mágicas, Atlético, Autosuficiente, Conjurar en combate, Dedos ágiles, Engañoso, Iniciativa mejorada, Intérprete versátil, Investigador, Lucha a ciegas, Manos hábiles, Mente abierta, Natación mejorada, Negociador, Pericia en combate, Persuasivo, Rastrear, Sigiloso o Soltura con una habilidad. El ejemplar debe cumplir con todos los prerrequisitos de la dote escogida.

†Nueva dote descrita en el Capítulo 3.

Presencia preservadora (Sb): comenzando a 4.º nivel, un ejemplar sabe cómo recurrir a su fuerza de personalidad para mantenerse con vida en situaciones tensas o peligrosas. Suma su bonificador de Carisma (en caso de tener) a sus pruebas de Concentración y a las salvaciones de Fortaleza.

Interpretación persuasiva (Ex): al llegar a 5.º nivel, un ejemplar puede usar su excelencia en habilidades para mejorar las actitudes de los PNJs. Para ello, éstos deben observarle mientras utiliza una de las habilidades a las que haya aplicado excelencia en habilidades. Trata esto como una prueba de Diplomacia realizada para influenciar las actitudes de los PNJs (ver pág. 71 del *Manual del jugador*), pero reemplaza ésta con la habilidad escogida.

La demostración debe ser no amenazadora y realizada con el objetivo de entretener y divertir a los espectadores, los cuales deben encontrarse a 30' o menos del ejemplar, poder verle con claridad y prestar atención voluntariamente a sus actos. Para ejecutarla, esta aptitud requiere al menos 1 minuto y puede afectar a una criatura en particular solamente una vez cada 24 horas.

Agilidad intelectual (Sb): a partir del 8.º nivel, un ejemplar puede canalizar su intelecto hacia necesidades más físicas.

Suma su bonificador de Inteligencia (de tener) a sus pruebas de iniciativa y a las salvaciones de Reflejos.

Yo perfecto: a 10.º nivel, un ejemplar a sintonizado su cuerpo con sus habilidades hasta tal punto que se convierte en una criatura mágica. Su tipo cambia a ajeno (nativo). Consulta el rasgo de clase del monje, pág. 52 del *Manual del jugador*.

EJEMPLO DE EJEMPLAR

Brieta Oestrow: gnomia Brd 10/Ejp 4; VD 15; humanoide Pequeño; DG 14d6; 51 pg; Inic +1; Vel 20; CA 18, toque 14, desprevénida 17; Atq base +8; Pre +3; Atq +11 c/c (1d4/18-20, estoque +1) o +11 a distancia (1d6/19-20, ballesta ligera de gran calidad); Atq compl +11/4+6 c/c (1d4/18-20, estoque +1) o +11 a distancia (1d6/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE aptitudes sortilegas, conjuros; CE conocimiento de bardo +12, maestría en habilidades, música de bardo 10/día (contraoda, fascinar, infundir valor, inspirar gran aptitud, inspirar grandeza, *sugestión*), prestar talento, rasgos de gnomio, visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +9º, Ref +6º; Vol +9º; Fue 8, Des 12, Con 10, Int 14, Sab 13, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones^{MH} +13, Avistar⁺⁸, Concentración^{MH} +19, Diplomacia +23, Engañar^{MH} +23, Equilibrio +16, Esconderse^{MH} +5, Escuchar +3, Interpretar (canto)^{MH} +26, Intimidar +8, Piruetas^{MH} +22, Reunir información +8, Saber (local) +8, Saltar +21, Usar objeto mágico +23; Acrobático*, Conjurador camuflado*, Intérprete versátil*, Pericia en combate, Soltura con una habilidad (Interpretar [canto]), Sutileza con las armas.

†Nueva dote descrita en el Capítulo 3.

Idiomas: común, gnomio; dracónico, enano.

Aptitudes sortilegas: 1/día: hablar con los animales (solo mamíferos que vivan en madrigueras, duración 1 minuto), luces danzantes, prestidigitación, sonido fantasma (CD 16).

Maestría en habilidades (Ex): Brieta domina las habilidades de Averiguar intenciones, Concentración, Engañar, Esconderse, Interpretar y Piruetas hasta tal punto que puede elegir 10 con ellas incluso bajo presión. Estas habilidades tienen la anotación ^{MH} en el bloque de estadísticas.

Música de bardo: Brieta puede utilizar música de bardo tres veces al día. Consulta el rasgo de clase bardo, pág. 29 del *Manual del jugador*.

Contraoda (Sb): usa música o poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido.

Fascinar (Sf): usa música o poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con ella.

Infundir valor (Sb): usa música o poesía para fortalecer a sus aliados frente al miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Inspirar gran aptitud (Sb): usa música o poesía para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea.

Inspirar grandeza (Sb): usa música o poesía para infundir grandeza en sí misma o un aliado, concediéndole una mayor capacidad para la lucha.

Sugestión (Sf): usa música o poesía para lanzar una *sugestión* (como el conjuro) sobre una criatura que previamente haya sido fascinada.

Prestar talento (Ex): aceptando un penalizador a las pruebas de Interpretar (canto) o Píruetas, Brieta confiere un bonificador de capacidad a las pruebas de esas habilidades a todos los aliados que se hallen a 30' o menos. El penalizador puede ser de hasta -4 y el bonificador es igual a la mitad de éste. Activar esta aptitud es una acción de asalto completo y el efecto dura mientras Brieta permanezca consciente y dentro del alcance.

Rasgos de gnomos: los gnomos tienen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides y otro de +4 a la CA contra gigantes.

*Los gnomos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra ilusiones.

Conjuros de bardo conocidos (3/5/5/3/1; 10º nivel de lanzador): 0: *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *nana* (CD 16), *sonido fantasma* (CD 16); 1º: *animar una cuerda*, *caída de pluma*, *distorsionar habla†* (CD 17), *movimiento auelandof*; 2º: *entramado de filos†* (CD 18), *invisibilidad rápida†*, *silencio* (CD 18), *sugestión* (CD 18); 3º: *esculpir sonido*, *intermitencia*, *labia*, *unir conversación†*; 4º: *curar heridas críticas*, *libertad de movimiento*.

†Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 5.

P osesiones: *amuleto de armadura natural* +1, *brazales de armadura* +3, *anillo de protección* +2, *estoque* +1, *ballesta ligera* de gran calidad, 10 virotes, 10 virotes de hierro frío, *botas de zancadas* y *brincos*, *capa de carisma* +4, *anillo de oro con amatista* (1.700 po), 26 pp.

FISGÓN DE DUNGEONS (Fdg)

En gran medida, el fisgón de dungeons es la máxima expresión del pícaro aventurero. Está especializado en moverse sigilosamente por todo tipo de terreno de dungeon, detectar y desarmar trampas perjudiciales, evitar cerraduras, encontrar tesoros y birlar objetos protegidos.

Ya que con frecuencia trabaja solo, debe aprender a pensar y actuar de manera independiente, sin contar con nadie excepto consigo mismo. Incluso cuando explora un dungeon en compañía de otros aventureros, a menudo se mantiene circunspecto, adelantándose a explorar, desarmando trampas a una distancia segura del grupo o buscando tesoro mientras los otros están distraídos.

El fisgón de dungeons típico vuelve la espalda a las habilidades sociales para concentrarse en los aspectos prácticos de la exploración de dungeons y la recuperación de tesoros. Los pícaros y los batidores se convierten en excelentes miembros de esta clase, así como los escasos ninja y robaconjuros que eligen seguir este camino. Los pícaros/exploradores multi-

clase que prefieren la oscuridad de las cavernas a la luz del cielo también constituyen buenos miembros de esta clase.

Los mejores fisgones de dungeons PNJs se convierten en leyendas y son buscados por todo aquel que quiera recuperar un tesoro particularmente inaccesible. Algunos de ellos incluso aceptan estipendios regulares por parte de nobles para que dejen en paz sus riquezas. No obstante, sólo los mejores sobreviven para llegar a ser famosos; aquellos que carecen de la habilidad y el sentido común necesarios perecen anónimamente en expediciones fallidas, dejando atrás sus huesos para que algún colega más afortunado los descubra.

Adaptación: algunas de las adaptaciones más interesantes para la clase de prestigio fisgón de dungeons implican asociarla con una raza determinada. Aunque los enanos y los gnomos son opciones naturales debido a sus lazos con la vida subterránea, las elecciones de otras razas menos obvias como humanos, elfos oscuros y medianos son también atractivas ya que tales personajes ofrecen algo más que la imagen estereotípica de su raza. El fisgón de dungeons y el infiltrador de la canción nocturna (ver pág. 42) también funcionan como clases de prestigio interesantes y semejantes a la de pícaro pero que no dependen de la aptitud ataque furtivo y podrían servir de modelo a la hora de crear otras similares en tu propia campaña.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en fisgón de dungeons, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Abrir cerraduras 10 rangos, Artesanía (mampostería) 5 rangos, Buscar 10 rangos, Esconderse 5 rangos, Inutilizar mecanismo 10 rangos, Moverse sigilosamente 5 rangos, Saber (dungeons) 5 rangos.

Trepar 10 rangos

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas.

Especial: rasgo de clase encontrar trampas.

Especial: el personaje debe sobrevivir a una dura experiencia de gran calibre bajo tierra. Esta vivencia normalmente toma una de las siguientes tres formas:

- Una expedición por un dungeon en solitario que haga ganar al personaje la mitad de los puntos de experiencia que necesita para alcanzar el siguiente nivel (por ejemplo, uno de 7º nivel debe ganar 3.500 PX en un viaje en solitario). Debe completar la aventura en una semana, aunque puede salir del dungeon y regresar de nuevo cuantas veces quiera durante ese tiempo.
- Sobrevivir a un hundimiento o a otro tipo de derrumbe (ver pág. 66 de la *Guía del Dungeon Master*).
- Vivir durante un año sin ver la luz del sol, normalmente entre habitantes de subterráneos como enanos de las profundidades o drow.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del fisgón de dungeons (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Saber (dungeons) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), Trepár (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 8 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio fisgón de dungeons:

Competencia con armas y armaduras: los fisgones de dungeons no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Sentido de las trampas (Ex): un fisgón de dungeons es experto en evitar los efectos de las trampas. Consulta el rasgo de clase del bárbaro, pág. 26 del *Manual del jugador*. Los bonificadores aumentan en +1 por cada tres niveles posteriores de esta clase (+2 a 4.º nivel, +3 a 7.º y +4 a 10.º) y se apilan con otros similares proporcionados por otras clases.

Supervivencia en las profundidades (Ex): la experiencia que tiene un fisgón de dungeons en lo que respecta a lugares profundos y oscuros le proporciona una gran familiaridad con ese mundo. Suma su nivel de clase a las pruebas de Supervivencia realizadas en entornos subterráneos.

Visión en la oscuridad (Ex): la prolongada exposición de un fisgón de dungeons a entornos subterráneos muy oscuros le permite desarrollar visión en la oscuridad hasta 60'. Si el personaje ya tiene esta aptitud, el alcance aumenta en 30'.

Afinidad con la piedra (Ex): a 2.º nivel, un fisgón de dungeons obtiene la aptitud afinidad con la piedra. Esto funciona exactamente como el rasgo racial enano de mismo nombre (ver pág. 16 del *Manual del jugador*), excepto que los

modificadores a las pruebas son bonificadores de capacidad en vez de raciales. Si ya posee esta aptitud a causa de su raza, se aplican los bonificadores de ambas.

Reducir (St): con frecuencia un fisgón de dungeons debe escurrirse por entre grietas estrechas, túneles medio derrumbados, barrotes de cárceles y otros espacios reducidos que normalmente no permitirían el paso de un personaje de su tamaño y masa. A partir del 2.º nivel, puede utilizar *reducir persona* sobre sí mismo tres veces al día (sin importar su tipo de criatura). Su nivel de lanzador es igual al de su clase.

Augurio (St): a partir del 3.º nivel, un fisgón de dungeons puede predecir si un acto en particular le reportará buenos o malos resultados en el futuro inmediato. Una vez al día, puede utilizar *augurio* como una acción gratuita; su nivel de lanzador es igual al de su clase. Puede usar esta aptitud una vez adicional al día por cada tres niveles de clase posteriores (2/día a 6.º nivel y 3/día a 9.º).

Maestría en habilidades (Ex): en el 3.º nivel, un fisgón de dungeons tiene tanta seguridad en sí mismo en lo que respecta al uso de algunas habilidades que puede utilizarlas de forma eficaz incluso en circunstancias adversas. El personaje elige una cantidad de habilidades igual a 3 + su modificador de Inteligencia. Consulta el rasgo de clase picaro, pág. 57 del *Manual del jugador*.

Evasión (Ex): comenzando a 4.º nivel, un fisgón de dungeons puede evitar el daño infligido por ciertos ataques superando un TS de Reflejos. Consulta el rasgo de clase del monje, pág. 51 del *Manual del jugador*.

Si ya tiene evasión, gana en vez de ello evasión mejorada, lo que le permite evitar el daño infligido por ciertos ataques superando un TS de Reflejos y solo sufrir la mitad si lo falla. Consulta el rasgo de clase monje, pág. 51 del *Manual del jugador*.

Sentido ciego (Ex): a 5.º nivel, un fisgón de dungeons obtiene la capacidad de activar una aguda sensibilidad a sonidos, olores, movimiento y otras perturbaciones en un radio de 30'. Esto funciona tal como se describe en pág. 310 del *Manual de monstruos* y tiene una duración de 1 minuto por nivel de clase. Puede utilizar sentido ciego una vez al día a 5.º nivel y dos al día en el 10.º.

Pasamiento (St): a partir del 6.º nivel, un fisgón de dungeons puede utilizar *pasamiento* una vez al día como un lanzador de su mismo nivel de clase. Esta aptitud resulta



Morzal Cazadoroscuro,
un fisgón de dungeons

muy útil para evitar pequeños derrumbes o para deslizarse furtivamente en bóvedas.

Encontrar la senda (St): desde el 8.º nivel, un fisgón de dungeons puede utilizar *encontrar la senda* dos veces al día como un lanzador de su mismo nivel de clase. Por lo general, lo utiliza para entrar y salir de laberintos y dungeons desorientadores. Sólo puede utilizar la aptitud consigo mismo.

Puerta en fase (St): a 9.º nivel, un fisgón de dungeons gana la capacidad de utilizar *puerta en fase* una vez al día como si fuera un lanzador de conjuros de 18.º nivel. Esta aptitud le permite evitar hundimientos, atravesar túneles sin salida y obstáculos inamovibles y huir rápidamente atravesando muros.

EJEMPLO DE FISGÓN DE DUNGEONS

Morzul Cazadoroscuro: enano Pcr 7/Fdg 3; VD 10; humanoide Mediano; DG 10d6+30; pg 67; Inic +8; Vel 20'; CA 21, roque 15, desprevenido 21; Atq base +7; Pre +9; Atq +12 c/c (1d6+3/19-20, espada corta +1) o +12 a distancia (1d8+1/19-20, ballesta ligera de gran calidad con virote +1); Atq compl +12/+7 c/c (1d6+3/19-20, espada corta +1) o +12 a distancia (1d8+1/19-20, ballesta ligera de gran calidad con virote +1); AE ataque furtivo +4d6; CE *augurio* 1/día, encontrar trampas, esquivar asombrosa, evasión, maestría en habilidades, rasgos de enano, *reducir* 3/día, sentido de las trampas +3, supervivencia en las profundidades, visión en la oscuridad 90'; AL NB; TS Fort +8* (+10 contra veneno), Ref +12*; Vol +3*; Fue 14, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras^{MH} +16, Artesanía (albanilería) +8, Avistar +15, Buscar^{MH} +14, Escapismo +9, Esconderse +17, Escuchar +2, Inutilizar mecanismo^{MH} +16, Moverse sigilosamente +17, Nadar +5, Saber (dungeons) +6, Saltar -4, Supervivencia +0 (+5 en subterráneos, +2 seguir rastros), Tasación +4 (+6 con metalistería, +8 con trabajo sobre piedra), Trepar^{MH} +12, Uso de cuerdas +7 (+9 con ataduras), Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Sutileza con las armas.

Idiomas: común, enano; infracomún.

Ataque furtivo (Ex): Morzul inflige 4d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Morzul puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Augurio (St): Morzul puede utilizar *augurio* una vez al día como acción gratuita a 3.º nivel de lanzador.

TABLA 2-8: EL FISGÓN DE DUNGEONS

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	Sentido de las trampas, supervivencia en las profundidades, visión en la oscuridad
2.º	+1	+3	+3	+0	Afinidad con la piedra, <i>reducir</i>
3.º	+2	+3	+3	+1	<i>Augurio</i> 1/día, maestría en habilidades
4.º	+3	+4	+4	+1	Evasión, sentido de las trampas +2
5.º	+3	+4	+4	+1	Sentido ciego 1/día
6.º	+4	+5	+5	+2	<i>Augurio</i> 2/día, <i>pasamiento</i>
7.º	+5	+5	+5	+2	Sentido de las trampas +3
8.º	+6	+6	+6	+2	<i>Encontrar la senda</i>
9.º	+6	+6	+6	+3	<i>Augurio</i> 3/día, <i>puerta en fase</i>
10.º	+7	+7	+7	+3	Sentido ciego 2/día, sentido de las trampas +4

Encontrar trampas (Ex): Morzul puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): Morzul conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque le tomen desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmovilizado).

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Morzul no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Maestría en habilidades (Ex): Morzul domina las habilidades de Abrir cerraduras, Buscar, Inutilizar mecanismo y Trepar hasta tal punto que puede elegir 10 con ellas incluso bajo presión. Estas habilidades tienen la anotación ^{MH} en el bloque de estadísticas.

Rasgos de enano: los enanos poseen afinidad con la piedra, lo que les confiere un bonificador racial de +2 a las pruebas de Buscar para advertir obras poco frecuentes de mampostería. Con sólo acercarse a 10' o menos de ellas, un enano tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si estuviera buscando activamente. Morzul suma sus bonificadores raciales a los de su clase de fisgón de dungeons para calcular sus bonificadores totales de afinidad con la piedra.

Cuando están de pie, los enanos son excepcionalmente estables y tienen un bonificador de +4 a las pruebas de característica para resistir el ser embestido o derribado. Además, poseen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides, y otro de +4 a la CA contra gigantes. Su raza también les proporciona un bonificador de +2 a las

pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con objetos de piedra o metal.

*Los enanos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra conjuros y efectos sortilegios.

Reducir (St): Morzul puede utilizar *reducir persona* sobre sí mismo tres veces al día a 3^{er} nivel de lanzador.

Posesiones: *camisote de mallas de mithril* +2, *anillo de protección* +1, *espada corta* +1, *ballesta ligera* de gran calidad, 25 *virote*s +1, 10 *virote*s de plata, 10 *virote*s de hierro frío, *guanteletes* de destreza +2, *moral práctico* de Heward, 4 *pociones de curar heridas ligeras*, rollo de 50' de cuerda de seda, *garfio de escalada*, *herramientas de ladrón* de gran calidad.

INFILTRADOR DE LA CANCIÓN NOCTURNA (ICN)

Experto en allanar zonas "seguras", un infiltrador de la canción nocturna es el perfecto ladrón y espía. Ya esté allí para robar oro, información, joyas o secretos, un infiltrador del Gremio de la canción nocturna (ver pág. 167) está entrenado para llevar a cabo su trabajo de manera rápida y eficiente. Para ello, practica extensivamente con cerraduras y trampas, concentrándose en hacer su trabajo bajo presión y en condiciones desfavorables. Por ejemplo, se prepara de modo extensivo en escalada, ya que a menudo debe trepar muros y alcanzar ventanas altas. Tiene poco tiempo para dedicar al entrenamiento de combate y deja esos asuntos a sus compañeros, los ejecutores de la canción nocturna (consulta la clase de prestigio descrita previamente en este mismo libro, pág. 34).

Los pícaros son los que con más frecuencia y facilidad se convierten en infiltradores de la canción nocturna. Asimismo, los bardos, los exploradores urbanos y los guerreros inteligentes pueden ser también buenos miembros de la clase. Más raros, aunque igualmente posibles, son los infiltradores que utilizan conjuros para entrar y salir de los sitios. ¡Pobres de aquellos que deseen proteger sus objetos de valor de un miembro del Gremio de la canción nocturna que puede volverse invisible, atravesar muros o teleportarse!

Los miembros de este gremio raramente trabajan en solitario. Por lo general, operan en equipos, a menudo en parejas formadas por un infiltrador y un ejecutor de la canción nocturna (Para un PJ de esta clase, el otro miembro del equipo puede ser un aliado aventurero). Cuando forma parte de un equipo, un infiltrador funciona mejor como explorador avanzado e indicador, en tanto los otros miembros del equipo se encargan de las amenazas de las que él no puede ocuparse (guardias, por lo común).

Adaptación: como sus compañeros los ejecutores, los infiltradores de la canción nocturna pueden utilizarse con facilidad para representar a un grupo diferente. Puesto que sus miembros son especialmente efectivos en grupos pequeños,

esta clase de prestigio es una elección excelente para cualquier organización que pudiera formar equipos de élite. Con sencillos cambios en su estilo, podría hacer las veces de grupos de mercenarios, organizaciones de información (privadas o gubernamentales) o grupos criminales.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en infiltrador de la canción nocturna, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Abrir cerraduras 5 rangos, Buscar 5 rangos, Inutilizar mecanismo 5 rangos, Trepar 10 rangos.

Dotes: Alerta.

Especial: rasgo de clase evasión.

Especial: el personaje debe pasar por un entrenamiento intensivo y pruebas con el Gremio de la canción nocturna antes de poder adquirir las aptitudes de la clase.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del infiltrador de la canción nocturna (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 8 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio infiltrador de la canción nocturna:

Competencia con armas y armaduras: los infiltradores de la canción nocturna no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Encontrar trampas (Ex): un infiltrador de la canción nocturna puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Sentido de las trampas en equipo (Ex): un infiltrador de la canción nocturna posee un sentido intuitivo que le alerta del peligro de trampas, lo que le proporciona un bonificador de +1 a las salvaciones de Reflejos realizadas para evitarlas y uno de esquivo de +1 a la CA contra los ataques realizados

por éstas. Todos los aliados que se hallen a 30' o menos del infiltrador también ganan estos bonificadores (incluso si ya tienen sentido de las trampas procedente de otro rasgo de clase).

Estos bonificadores aumentan a +2 a 4.º nivel, a +3 a 7.º y a +4 a 10.º.

Infiltración en equipo (Ex): a partir del -2.º nivel, un infiltrador de la canción nocturna puede estudiar una zona pequeña (por lo general de hasta 10' cuadrados, como una entrada o un puesto de guardia) como paso previo a infiltrarse en ella. Si pasa 1 hora observando la zona desde una distancia no superior a 60', gana un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Abrir cerraduras, Buscar, Equilibrio, Esconderse, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente, Piruetas y Trepas que intente realizar en esa zona durante las siguientes 24 horas. Todos los aliados que se encuentren a 30' o menos de él obtienen el mismo bonificador en esa zona (no es necesario que los aliados estén presentes mientras el infiltrador la estudia).

A 8.º nivel, este bonificador aumenta a +4.

Postura estable (Ex): a 2.º nivel y superior, un infiltrador de la canción nocturna se mantiene estable allí donde otros tienen dificultades para permanecer en pie. Cuando esté en equilibrio o escalando no se le considera desprevenido y suma su nivel de clase como bonificador a las pruebas de Equilibrio o Trepas para permanecer en el sitio cuando sufra daño.

Pisada sin rastro (Ex): comen-

zando en el 3.º nivel, un infiltrador de la canción nocturna no puede ser rastreado cuando se mueve por entornos naturales. Consulta el rasgo de clase druida, pág. 36 del *Manual del jugador*.

A 7.º nivel y superior, puede compartir esta aptitud con un aliado adicional por nivel de clase. Designar a un aliado para que le afecte pisada sin rastro precisa de una acción estándar y tiene una duración de 24 horas o hasta que el infiltrador deshace el efecto (una acción estándar).

Replegarse (Ex): es tal la pericia de un infiltrador de la canción nocturna, que tiene la sensatez de retirarse de un combate que no puede ganar. A partir del 3.º nivel, obtiene un bonificador de esquiva de +4 a la CA en cualquier asalto durante el que no haga nada excepto moverse.

Asimismo, puede conceder esta aptitud a un aliado que se halle a 30' o menos como una acción rápida (consulta Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137). Tiene una duración de 1 asalto.

Ataque furtivo en equipo (Ex): al llegar a 4.º nivel, un infiltrador de la canción nocturna inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que a su objetivo se le

Karsta Puñolargo, una ejecutora de la canción nocturna

Raelia Jaesin, una infiltradora de la canción nocturna



TABLA 2-9: EL INFILTRADOR DE LA CÁNCION NOCTURNA

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Encontrar trampas, sentido de las trampas en equipo +1
2.º	+1	+0	+3	+0	Infiltración en equipo +2, postura estable
3.º	+2	+1	+3	+1	Pisada sin rastro (a sí mismo), replegar
4.º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo en equipo +1d6, <i>detectar magia</i> , sentido de las trampas en equipo +2
5.º	+3	+1	+4	+1	Conceder acción de movimiento 1/día, rodar a la defensiva
6.º	+4	+2	+5	+2	Evasión mejorada, herramientas especializadas, maestría en habilidades
7.º	+5	+2	+5	+2	Pisada sin rastro (aliados), sentido de las trampas en equipo +3
8.º	+6	+2	+6	+2	Ataque furtivo en equipo +2d6, infiltración en equipo +4
9.º	+6	+3	+6	+3	Conceder acción de movimiento 2/día
10.º	+7	+3	+7	+3	Esconderse a plena vista, sentido de las trampas en equipo +4

deniegue su bonificador de Destreza. Asimismo, cualquier aliado del infiltrador que también flanquee a este mismo adversario causa también este daño adicional. Éste se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 8.º nivel. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un infiltrador de la canción nocturna o su aliado consiguen un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Detectar magia (St): desde el 4.º nivel, un infiltrador de la canción nocturna puede utilizar *detectar magia* a voluntad. Consulta el conjuro, pág. 230 del *Manual del jugador*.

Conceder acción de movimiento (Ex): a partir del 5.º nivel, un infiltrador de la canción nocturna puede dirigir y motivar a sus aliados para que actúen de manera inmediata. Una vez a la día, como una acción estándar, puede conceder una acción de movimiento adicional a cualquiera o todos los aliados que se encuentren a 30' o menos (pero no a sí mismo). Cada uno de los aliados afectados realiza esta acción inmediatamente, actuando en su actual orden de iniciativa. Esta acción adicional no afecta a la cuenta de iniciativa de los aliados; el asalto continúa de la forma habitual una vez se acaba el turno del infiltrador.

A partir del 9.º nivel, puede utilizar esta aptitud dos veces al día.

Rodar a la defensiva (Ex): comenzando a 5.º nivel, un infiltrador de la canción nocturna puede echar a rodar para intentar apartarse de un golpe potencialmente mortal y hacer que éste le inflija menos daño. Consulta el rasgo de clase del pícaro, pág. 58 del *Manual del jugador*.

Evasión mejorada (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, un infiltrador de la canción nocturna no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito, y tan sólo la mitad si la falla.

Herramientas especializadas (Ex): después de estudiar una zona (ver infiltración en equipo, anteriormente), un infiltrador de la canción nocturna de 6.º nivel o superior puede preparar una herramienta especial para un trabajo. Esto requiere 1 hora, una prueba a CD 15 (la especialidad de

Artesanía concreta se deja a elección del DM; herrería, curtido de pieles o carpintería son candidatas probables) y un juego de herramientas de artesano para la Artesanía en cuestión.

La herramienta preparada por el infiltrador confiere un bonificador de circunstancia de +4 a todas las pruebas realizadas con una de las siguientes habilidades: Abrir cerraduras, Buscar, Disfrazarse, Escapismo, Esconderse, Inutilizar mecanismo, Juego de manos, Moverse sigilosamente o Trepar. Éste no se apila con los de circunstancia proporcionados por cualquier otro juego de herramientas (como material de disfraz o herramientas de ladrón de gran calidad). La herramienta sólo funciona en la zona estudiada, y únicamente durante 24 horas (si bien un infiltrador puede crearla de nuevo siguiendo el mismo proceso).

Maestría en habilidades (Ex): en el 6.º nivel, un infiltrador de la canción nocturna tiene tanta seguridad en sí mismo en lo que respecta a algunas habilidades que puede utilizarlas de forma eficaz incluso en circunstancias adversas. Cuando realice pruebas de Abrir cerraduras, Buscar, Inutilizar mecanismos o Trepar, puede elegir 10 incluso si la presión o las distracciones normalmente se lo impedirían.

Esconderse a plena vista (Ex): un infiltrador de la canción nocturna de 10.º nivel puede utilizar la habilidad de Esconderse en terrenos naturales incluso mientras está siendo observado. Consulta el rasgo de clase del explorador, pág. 40 del *Manual del jugador*.

EJEMPLO DE INFILTRADOR DE LA CÁNCION NOCTURNA

Raelia Jaessin: elfa Pcr 7/Icn 3; VD 10; humanoide Mediano; DG 10d6+10; pg 47; Inic +8; Vel 30'; CA 23, toque 15, desprevencia 23; Atq base +7; Pre +9; Atq +13 c/c (1d4+2/19-20, daga +1 o 1d4+1/19-20, daga de plata +1) o +13 a distancia (1d4+2/19-20, daga +1 o 1d4+1/19-20, daga de plata +1); Atq compl +13/+8 c/c (1d4+2/19-20, daga +1 o 1d4+1/19-20, daga de plata +1) o +13 a distancia (1d4+2/19-20, daga +1 o 1d4+1/19-20, daga de plata +1); AE ataque furtivo +4d6; CE encontrar trampas, esquiva asombrosa, evasión, infiltración en equipo +2, pisada sin rastro, postura estable, rasgos de elfo,

replegarse, sentido de las trampas +2, sentido de las trampas en equipo +1, visión en la penumbra; AL LN; TS Fort +5, Ref +13; Vol +8 (+10 contra encantamientos); Fue 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +17, Avistar +18, Buscar +15, Esconderse +17, Escuchar +18, Inutilizar mecanismo +13, Moverse sigilosamente +17, Tregar +15; Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (daga), Sutileza con las armas.

Idiomas: común, elfo.

Ataque furtivo (Ex): Raelia inflige 4d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Raelia puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Encontrar trampas (Ex): Raelia puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): Raelia conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque la cojan desprevenida o sea atacada por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmovilizada).

Evasión (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Raelia no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Infiltración en equipo (Ex): Raelia puede estudiar una zona pequeña (por lo general de hasta 10' cuadrados, como una entrada o un puesto de guardia) como paso previo a infiltrarse en ella. Si pasa 1 hora observando la zona desde una distancia no superior a 60', gana un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Abrir cerraduras, Buscar, Equilibrio, Esconderse, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente, Piruetas y Tregar que realice en esa zona durante las siguientes 24 horas. Todos los aliados que se encuentren a 30' o menos de Raelia obtienen el mismo bonificador en esa zona (no es necesario que los aliados estén presentes mientras ella la estudia).

Pisada sin rastro (Ex): Raelia no deja huella cuando se mueve por entornos naturales, por lo que no puede ser rastreada.

Postura estable (Ex): a Raelia no se la considera desprevenida esté en equilibrio o escalando y suma +3 a las pruebas

de Equilibrio o Tregar para permanecer en el sitio cuando sufra daño.

Rasgos de elfo: los elfos poseen inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir. Cuando un elfo pase a 5' o menos de una puerta secreta u oculta, tendrá derecho a una prueba de Buscar para advertir su presencia como si la estuviera buscando activamente.

Replegarse (Ex): Raelia gana un bonificador de esquiva de +4 a la CA en cualquier asalto durante el que no haga nada excepto moverse. Puede conceder esta aptitud a un aliado que se halle a 30' o menos como una acción rápida. Tiene una duración de 1 asalto.

Sentido de las trampas en equipo (Ex): Raelia tiene un bonificador de +1 a las salvaciones de Reflejos realizadas para evitar trampas y uno de esquiva de +1 a la CA contra los ataques realizados por éstas. Todos los aliados que se hallen a 30' o menos de ella también ganan estos bonificadores (incluso si ya tienen sentido de las trampas procedente de otro rasgo de clase).

Poseiones: armadura de cuero tachonado +2, anillo de protección +1, rodela +2, daga +1, daga de plata +1, capa de resistencia +1.

INQUISIDOR AZOTE DE SOMBRAS (IAZ)

Ataviados con armadura de blanco hueso y coronados con su justa convicción, los inquisidores azote de sombras luchan incesantemente contra el mal en cualquier forma que adopte. Todos ellos pertenecen a una cofradía de caballeros religiosos llamada la Orden de la iluminación (ver pág. 182). La orden es partidaria del ataque sin piedad contra el mal, y sus miembros se entrenan para detectar y destruir a criaturas e individuos malignos. Lleno de fervor, un inquisidor conoce tan sólo una solución a una infestación del mal: la espada. Las llamas purificadoras y el limpio corte de un filo sagrado son sus herramientas.

Junto con sus camaradas (tal y como los miembros de la orden se denominan los unos a los otros) los acechadores azote de sombras, los inquisidores encuentran y confrontan al mal allá donde se esconda. No obstante, a diferencia de los acechadores, ellos ponen énfasis en la purga del mal en lugar de en encontrarlo. Su celo implacable y la abrumadora creencia que tienen en su propia rectitud les permiten extirpar el mal limpiamente, incluso a costa de las vidas de algunas criaturas benignas, sin la duda moral que podría plagar a otros caballeros. La Orden de la iluminación expone que es mejor sacrificar un pueblo que oculta a un poderoso demonio que arriesgarse a dejarle escapar o a que el mal se extienda. Si bien los inquisidores permanecen consagrados a la causa del bien, esta convicción les permite usar sus aptitudes contra enemigos sin reparar en su alineamiento.

Los inquisidores deben vigilar atentamente a los acachadores azote de sombras para asegurarse de que no caen en la oscuridad, ya que éstos están dispuestos a utilizar el subterfugio para encontrar al mal allá donde se esconda, y la sutileza y el sigilo son herramientas de ése. De vez en cuando, esta situación ocasiona que los dos brazos de la Orden de la Iluminación estén en desacuerdo, pero en su conjunto ésta permanece celosamente dedicada al bien.

Casi todos los inquisidores azote de sombras fueron antes paladines que adoptaron algunos niveles de pícaro para así entender y combatir mejor las sutiles fuerzas del mal. Esta inusual combinación de clases proporciona al inquisidor una notable capacidad para resistir las manipulaciones de criaturas malignas y hacerles frente sin temor. Algunos clérigos/pícaros se convierten en inquisidores, sacrificando su estudio de la magia divina en aras del perfeccionamiento de sus aptitudes de combate.

Adaptación: los inquisidores azote de sombras pueden ser incluidos fácilmente a una campaña como parte de una organización menos extremista presentándolos como detectives de alineamiento bueno, con sólidas capacidades de combate y poderes especiales particulares. Aunque la mayoría de personajes marciales tienen dificultades a la hora de participar en el trabajo detectivesco o en los encuentros sociales, los inquisidores son brillantes en ambos terrenos. Por otro lado, con tan sólo quitar el prerequisite de alineamiento de la clase y ponerle un nuevo nombre para que encaje con una orden de caballeros neutral o maligna, ésta se convierte en una clase de partida más abierta que la de guardia negro.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en inquisidor azote de sombras, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Averiguar intenciones 8 rangos, Reunir información 4 rangos, Saber (religión) 2 rangos.

Dotes: Ataque poderoso.

Especial: rasgo de clase detectar el mal o capacidad para lanzar *detectar el mal* como conjuro divino.

Especial: rasgo de clase expulsar muertos vivientes.

Especial: rasgo de clase ataque furtivo.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del inquisidor azote de sombras (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Descifrar escritura (Int), Esconderse (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Reunir

información (Car), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab) y Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio inquisidor azote de sombra:

Competencia con armas y armaduras: los inquisidores azote de sombras tienen competencia con todas las armas simples y marciales, así como con todas las armaduras y escudos (excepto el pavés).

Convicción absoluta (Ex): si el alineamiento de un inquisidor azote de sombras cambia de legal bueno por cualquier razón, éste no puede adquirir niveles adicionales de esta clase de prestigio, si bien no pierde ningún rasgo de clase que ya tenga.

Traspasar las sombras (Sb): un inquisidor azote de sombras puede gastar uno de los usos diarios que tiene de su aptitud de expulsar muertos vivientes para desprender un resplandor sagrado. Este brillo ilumina con intensidad en un radio de 20' más 5' por nivel de clase. La luz está centrada en él y más allá de su límite no proporciona ninguna iluminación. El resplandor tiene una duración de 10 minutos por nivel de esta clase.

Castigo (Sb): una vez al día, un inquisidor azote de sombras de 2º nivel o superior puede intentar infligir castigo a una criatura que juzgue corrupta con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Suma su bonificador de Carisma (de tener) a su tirada de ataque e inflige 1 punto de daño adicional por nivel de clase de inquisidor. A diferencia de la aptitud castigar al mal de un paladín, un inquisidor se basa en su propio parecer a la hora de determinar contra qué criaturas utilizar esta aptitud. La manera en la que la use ejemplifica su punto de vista respecto al mundo. Cuanto más desconfiado e inflexible sea, más probabilidades tendrá de sentir que una criatura debe ser fulminada.

Un inquisidor puede utilizar esta aptitud dos veces al día a 6º nivel y tres en el 10º.

Sigilo sacro (Sb): a partir del 2º nivel, un inquisidor azote de sombras puede canalizar parte de su poder de conjuración divina para volverse más sigiloso. Para ello, debe perder un conjuro divino que tuviera preparado en memoria (o sacrificar un espacio de conjuro potencial para el día si los lanza como un hechicero). Obtiene un bonificador sagrado de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente durante un número de minutos igual a su bonificador de Carisma (de tener) más el nivel del conjuro así sacrificado.

A 7º nivel, el bonificador aumenta a +8.

Utilizar esta aptitud es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad (consulta Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137).

Romper arma mejorado: a 3.^{er} nivel, un inquisidor azote de sombras se convierte en un experto en hacer pedazos las armas de sus enemigos y los objetos mágicos corruptos. Obtiene Romper arma mejorado como dato adicional.

Ataque furtivo (Ex): comenzando a 4.^{er} nivel, un inquisidor azote de sombras inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flaquea a un oponente, o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 7.^{er} nivel y a 3d6 en el 10.^{er}. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un inquisidor azote de sombras consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Pureza despiadada (Sb): a partir del 5.^{er} nivel, un inquisidor azote de sombras se beneficia de la muerte de sus enemigos. Cuando una criatura que él haya designado como corrupta muere, gana un bonificador sagrado de +1 a las salvaciones de Fortaleza y Reflejos durante las siguientes 24 horas. Un inquisidor designa una criatura como corrupta a su juicio utilizando su aptitud de castigo (ver anteriormente) como parte de un ataque cuerpo a cuerpo contra ésta, aunque no es necesario que sea el inquisidor el que la mate. Éste puede aprovecharse de esta aptitud una vez al día; las muertes posteriores de otras criaturas que haya designado como corruptas no le confieren ningún beneficio especial.

Fervor justo (Sb): cuando un inquisidor de 8.^{er} nivel o superior designa una criatura como corrupta, obtiene un bonificador sagrado de +1 a las tiradas de ataque y daño contra ella durante el resto del encuentro. Un inquisidor designa una criatura como corrupta utilizando su aptitud de castigo (ver anteriormente) como parte de un ataque cuerpo a cuerpo contra ésta. Este bonificador no se aplica al intento de castigo, sólo a los ataques posteriores contra la criatura que sean llevados a cabo durante ese encuentro.

Luz ardiente (Sb): en el 9.^{er} nivel y superior, un inquisidor puede gastar uno de los usos diarios que tiene de su aptitud de expulsar muertos vivientes para infligir daño a las criaturas que le rodean. Para ello, debe tener activa su aptitud de traspasar las sombras. Todos aquellos que se encuentren dentro de área iluminada (excepto el inquisidor) sufren 4d6 puntos de daño. Éste es resultado directo del poder divino, por lo que no puede reducirse con RE. Utilizar esta aptitud requiere una acción estándar.

Nota sobre los multiclase: un paladín puede adoptar la clase de inquisidor azote de sombras sin perder su capacidad de adquirir niveles adicionales de paladín. Además, puede convertirse en multiclase libremente con las clases de paladín y pícaro e incluso adquirir niveles de pícaro adicionales. Sin embargo, debe continuar siendo legal bueno para poder conservar sus aptitudes de paladín y adquirir niveles de esta clase.

TABLA 2-10: EL INQUISIDOR AZOTE DE SOMBRAS

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1. ^o	+1	+2	+0	+0	Convicción absoluta, traspasar las sombras
2. ^o	+2	+3	+0	+0	Castigo 1/día, sigilo sacro (+4)
3. ^o	+3	+3	+1	+1	Romper arma mejorado
4. ^o	+4	+4	+1	+1	Ataque furtivo +1d6
5. ^o	+5	+4	+1	+1	Pureza despiadada
6. ^o	+6	+5	+2	+2	Castigo 2/día
7. ^o	+7	+5	+2	+2	Ataque furtivo +2d6, sigilo sacro (+8)
8. ^o	+8	+6	+2	+2	Fervor justo
9. ^o	+9	+6	+3	+3	Luz ardiente
10. ^o	+10	+7	+3	+3	Ataque furtivo +3d6, castigo 3/día

INQUISIDORES CAÍDOS

Al igual que los paladines, los inquisidores azote de sombras a veces caen en la oscuridad y el mal. La luz de la propia rectitud brilla con fuerza dentro de un inquisidor, y éste nunca se enfrenta a las dudas sobre uno mismo o a los dilemas morales con los que otros héroes con menos convicción deben tratar. No obstante, es esta aplastante confianza en sus propias capacidades para definir lo que está bien y lo que está mal lo que a veces le conduce hacia la oscuridad. La senda del inquisidor es larga y peligrosa, y aquellos que la recorren por completo se encuentran entre los más poderosos y persistentes oponentes al mal. En cambio, los que caen, tras haber conocido la cúspide de la pureza, se vuelven inimaginablemente malvados.

Convencidos de su propia pureza moral, los inquisidores caídos se aplican a sus viles planes sin sentir dudas jamás y a menudo son lo suficientemente carismáticos como para atraer y atrapar a otros en sus pérfidos planes. En caso de que uno que también tenga niveles de paladín adquiriese niveles en la clase de guardia negro, los de inquisidor azote de sombras se apilan con los de paladín a efectos de calcular las aptitudes adicionales que el guardia negro obtiene por los niveles de paladín. Por ejemplo, si un paladín de 5.^{er} nivel/pícaro de 1.^{er} nivel/inquisidor azote de sombras de 5.^{er} nivel adquiere un nivel de guardia negro, gana rasgos de clase de guardia negro adicionales como si fuera un paladín caído de 10.^{er} nivel.

EJEMPLO DE INQUISIDOR AZOTE DE SOMBRAS

Kalva: humano Pcr 2/Pal 4/Iaz 2; VD 8; humanoide Mediano; DG 2d6+4 más 6d10+10; pg 60; Inic +0; Vel 20'; CA 20, toque 10, desprevenido 20; Atq base +7; Pre +10; Atq +12 c/c (1d10+5/19-20, *espadón* +1); Atq compl +12/+7 c/c (1d10+5/19-20, *espadón* +1); AE ataque furtivo +1d6, castigar el mal 1/día, castigo 1/día, expulsar muertos vivientes 5/día (+4, 2d6+3, 1.); CE aura buena, aura de valor, convicción absoluta, *detectar el mal*, encontrar trampas, evasión, gracia divina, imposición de manos 8/día, salud divina, sigilo sacro,

traspasar las sombras; AL LB; TS Fort +12, Ref +7; Vol +5; Fue 16, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Buscar +3, Diplomacia +4, Escondarse +5, Escuchar +8, Inutilizar mecanismo +3, Moverse sigilosamente +5, Reunir información +6, Saber (religión) +4; Ataque poderoso, Hendedura, Inquisidor devoto†, Sigiloso, Soltura con un arma (espadón).

†Nueva dote descrita en página 108.

Idiomas: común.

Ataque furtivo (Ex): Kalva inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Kalva puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Aura de valor (Sb): Kalva es inmune a miedo y cada aliado a 10' o menos de él gana un bonificador de moral de +4 a los TS contra este tipo de efectos.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, Kalva puede castigar al mal con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Suma 2 a su tirada de ataque e inflige 4 puntos de daño adicional.

Castigo (Sb): una vez al día, Kalva puede intentar infligir castigo a una criatura que juzgue corrupta con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Suma 2 a su tirada de ataque e inflige 2 puntos de daño adicional.

Convicción absoluta (Ex): Kalva no pierde ninguna aptitud de clase de inquisidor azote de sombras si cambia de alineamiento.

Detectar el mal (St): Kalva puede utilizar *detectar el mal* a voluntad. Consulta el conjuro, pág. 230 del *Manual del jugador*.

Encontrar trampas (Ex): Kalva puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Kalva no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Salud divina (Ex): Kalva es inmune a las enfermedades.

Sigilo sacro (Sb): Kalva puede perder un conjuro divino que tuviera preparado en memoria para obtener un bonificador sagrado de +4 a las pruebas de Escondarse y Moverse

sigilosamente durante tantos minutos como nivel tenga el conjuro así sacrificado más 2.

Traspasar las sombras (Sb): Kalva puede gastar uno de los usos diarios que tiene de su aptitud de expulsar muertos vivos para iluminar con intensidad en un área de radio de 30' centrado en él. Este resplandor tiene una duración de 20 minutos.

Conjuros de paladín preparados (2.º nivel de lanzador): 1.º bendecir arma.

Posesiones: armadura completa +2, espadón +1, capa de resistencia +1, rollo de pergamino de bendecir arma, 2 rollos de pergamino de silencio férreo†, rollo de pergamino de restablecimiento menor.

†Nuevo conjuro descrito en pág. 157.

JINETE ESCOLTA DE LAS LLANURAS SALVAJES (JEL)

Las llanuras salvajes exigen vigilancia constante por parte de aquellos que deambulan por su extensión. Mientras viajan por estas zonas, grupos de nómadas, aventureros e incluso ejércitos demandan los servicios de jinetes escolta especialmente entrenados. Estos exploradores y vagabundos trabajan incansablemente para mantener las llanuras tan seguras como pueden serlo estos lugares remotos.

Los muchos peligros de las llanuras exigen que exista confianza entre montura y jinete, y ambos deben moverse como si fueran uno, ya sea en un viaje de una semana que cubra cientos de millas, o en un breve y cruento combate contra un grupo de trasgos. Los jinetes escolta de las llanuras salvajes, un grupo de poderosos exploradores y druidas que han aunado fuerzas para proteger las llanuras y a aquellos que las atraviesan, trabajan para perfeccionar este vínculo entre montura y jinete.

Para unirse a los jinetes escolta de las llanuras salvajes es necesario poseer un vínculo especial con algún tipo de montura, por lo que todos ellos deben tener al menos algunos niveles de druida, explorador o paladín. Además de este prerrequisito, la vida de un jinete escolta exige capacidades de combate, rastreo y supervivencia, que atraen más a los exploradores que a miembros de otras clases. Aunque los bárbaros y los batidores deben convertirse en multiclasas antes de obtener niveles en esta clase de prestigio, con frecuencia la encuentran interesante; los bárbaros, a causa de la aptitud del jinete escolta para viajar grandes distancias con una montura de confianza y sus sólidas capacidades de supervivencia; los batidores, porque descubren que las habilidades y aptitudes de la clase se combinan bien con su propia pericia.

Adaptación: la clase de prestigio jinete escolta de las llanuras salvajes puede adaptarse con facilidad para que se ajuste a una campaña, raza, cultura u organización concretas.

Simplemente añade algún aspecto menor a los prerrequisitos. Por ejemplo, especificar que el compañero animal o la montura especial deben ser voladoras y cambiar el nombre de la clase por el de "jinete escolta del trueno celeste" encaja mejor con una solitaria pero poderosa tribu de trastos llamada Trueno celeste. Cambios similares pueden hacer que se amolde a exploradores enanos a lomos de jabalíes terribles, guardabosques elfos montados en lagartos gigantes o nómadas humanos sobre caballos salvajes.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en jinete escolta de las llanuras salvajes, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Montar 9 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura, Rastrear.

Especial: un compañero animal lo suficientemente grande como para servir de montura, o una montura especial de paladín.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del jinete escolta de las llanuras salvajes (y la característica clave de cada una) son Avistar (Sub), Equilibrio (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moveirse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio jinete escolta de las llanuras salvajes:

Competencia con armas y armaduras: los jinetes escolta de las llanuras salvajes no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Acechador de las llanuras salvajes (Ex): un jinete escolta de las llanuras salvajes sabe cómo hacer que una montura se mueva sigilosamente a través de casi cualquier terreno. Su montura, en vez de sus propios rangos de habilidades, utiliza los del jinete escolta para realizar pruebas de Esconderse y Moveirse sigilosamente. Sin embargo, ésta sigue utilizando su propio tamaño, Destreza, penalizador de armadura y otros modificadores que sean aplicables cuando las lleve a cabo.

Bonificador de monta (Ex): un jinete escolta de las llanuras salvajes obtiene un bonificador de capacidad igual a su nivel de clase a todas las pruebas de Monta, así como a las de Trato con animales realizadas junto con su montura compañero animal o especial.

Compañero animal/montura especial: un jinete escolta de las llanuras salvajes suma sus niveles de clase al efectivo de druida que tengan (su nivel de druida real o la mitad del de explorador) para determinar las capacidades de su compañero animal. Si no, puede sumar sus niveles de clase de jinete escolta al nivel efectivo de paladín para determinar las capacidades de su montura especial. Sin embargo, sólo puede utilizar una de estas aptitudes. Debe realizar la elección cuando adquiera la clase de jinete escolta de las llanuras salvajes y nunca podrá cambiarla.

Rapidez de las llanuras salvajes

(Ex): un jinete escolta de las llanuras salvajes sabe cómo sacarle a su montura cada pizca de velocidad posible.

A 2.^o nivel y superior, mientras esté montado, aumenta la velocidad base de ésta en 10'. Este incremento afecta a todas las modalidades de movimiento que la montura posea, incluyendo las velocidades volando, trepando o nadando.

Ofensiva de las llanuras salvajes (Ex): a partir del 3.^o nivel, un jinete escolta de las llanuras salvajes puede realizar un ataque completo con un arma cuerpo a cuerpo siempre y cuando su montura sólo realice un único movimiento.

Nota sobre multiclase: un paladín puede adquirir



Joran V'hask, un jinete escolta de las llanuras salvajes

TABLA 2-11: EL JINETE ESCOLTA DE LAS LLANURAS SALVAJES

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Acechador de las llanuras salvajes, bonificador de Montar, compañero animal/montura especial
2.º	+2	+3	+0	+0	Rapidez de las llanuras salvajes
3.º	+3	+3	+1	+1	Ofensiva de las llanuras salvajes

niveles de jinete escolta de las llanuras salvajes sin perder su capacidad de progresar en la clase de paladín.

EJEMPLO DE JINETE ESCOLTA DE LAS LLANURAS SALVAJES

Joran Vhask: humano Exp 6/Jel 3; VD 9; humanoide Mediano; DG 9d8+9; pg 51; Inic +2; Vel 30'; CA 17, toque 12, desprevenido 15; Atq base +9; Pre +12; Atq +13 c/c (1d8+4/19-20, *espada larga* +1) o +13 a distancia (1d6+4/x3, arco corto compuesto +1 con flecha +1); Atq compl +13/+8 c/c (1d8+4/19-20, *espada larga* +1) o +11/+11/+6 a distancia (1d6+4/x3, arco corto compuesto +1 con flecha +1 y dote de Disparo rápido); AE enemigo predilecto orcos +2, enemigo predilecto trasgoides +4, ofensiva de las llanuras salvajes; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (caballo de guerra pesado), empatía salvaje +5 (+1 bestias salvajes), rapidez de las llanuras salvajes; AL NB; TS Fort +10, Ref 9+; Vol +6; Fue 16, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Buscar +4, Concentración +6, Escuchar +9, Montar +19, Moverse sigilosamente +5, Nadar +6, Saber (geografía) +5, Saber (Naturaleza) +6, Saltar +5, Sanar +7, Supervivencia +7 (+9 evitar perderse o peligros, +9 en espacios naturales en la superficie), Trato con animales +7 (+10 para el compañero animal), Uso de cuerdas +6; Aguantar^a, Ataque al galope, Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido^a, Disparos múltiples^a, Rastrear^a.

Idiomas: común.

Compañero animal (Ex): Joran tiene un caballo de guerra pesado llamado Ji'ikala como compañero animal. Las aptitudes y características de Ji'ikala se resumen más adelante.

Beneficios del compañero animal: Joran y su caballo de guerra comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Joran puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a su compañero animal si éste está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre Ji'ikala.

Vínculo (Ex): Joran puede controlar a Ji'ikala como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de +4 de circunstancia a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su caballo de guerra.

Enemigo predilecto (Ex): Joran gana un bonificador de +4 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades contra trasgoides. También obtiene el mismo bonificador a las tiradas de daño con armas.

Contra orcos, obtiene un bonificador de +2 en las pruebas de esas habilidades y las tiradas de daño con armas.

Ofensiva de las llanuras salvajes (Ex): siempre y cuando su montura sólo realice un único movimiento, Joran puede realizar un ataque completo con un arma cuerpo a cuerpo.

Rapidez de las llanuras salvajes (Ex): mientras esté montado, Joran aumenta la velocidad base de su montura en 10'.

Conjuros de explorador preparados (3.º nivel de lanzador): 1: zancada prodigiosa.

Poseiones: camisote de mallas +1, espada larga +1, arco corto compuesto +1 (bonificador por Fue +3) con 50 flechas +1, espada corta de gran calidad, capa de resistencia +1, 2 pociones de curar heridas moderadas, fetiche de plumas de Quaal (ave), muda de viajero, ropa de abrigo, raciones de viaje (10 días), cuerda de cáñamo de 50', 22 po.

Ji'ikala, compañero caballo de guerra pesado: VD -; animal Grande; DG 8d8+24; pg 60; Inic +2; Vel 35' (45' con Joran a la grupa); CA 22, toque 11, desprevenido 20; Atq base +6; Pre +15; Atq +10 c/c (1d6+5, pezuña); Atq compl +10 c/c (1d6+5, 2 pezuñas) y +5 c/c (1d4+2, mordisco); Espacio/Alcance 10'/5'; CE acechador de las llanuras salvajes, devoción, evasión, olfato, trucos adicionales (3), visión en la penumbra; AL N; TS Fort +7, Ref +6; Vol +2; Fue 20, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Esconderse -2, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +2; Aguantar, Alerta, Correr.

Carga transportable: para un caballo de guerra pesado, la carga ligera es hasta 300 lb; la mediana, de 301 a 600 lb; y la pesada, de 601 a 900 lb. Un caballo de guerra pesado puede arrastrar hasta 4.500 lb.

Trucos: ataca, defiende, junta, vigila.

Acechador de las llanuras salvajes (Ex): Ji'ikala, en vez de sus propios rangos de habilidades, utiliza los de Joran para realizar las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

Devoción (Ex): la devoción de Ji'ikala por Joran es tan completa que obtiene un bonificador de moral de +4 en las salvaciones de Voluntad contra conjuros y efectos de encantamiento.

Evisión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, ¡i'ikala no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Poseiones: barda de malla de gran calidad, silla de montar militar, 4 alforjas, bocado y brida.

LADRÓN ACRÓBATA (LAC)

Un ladrón acróbata destaca en entrar y salir de lugares. Si todos los accesos de la casa del Gremio de joyeros a nivel de calle están cerrados con llave y bien vigilados, un ladrón acróbata simplemente salta hasta la parte superior del edificio desde el tejado de una posada cercana, lanza un garfio de escalada al minarete más alto, se acerca corriendo por la cuerda asegurada a una ventana con los postigos cerrados y abre la cerradura con rapidez. En caso de que su huida se vuelva una vez se ha hecho con el botín, su estilo de combate gimnástico le mantiene alejado de todo daño.

La mayoría de los ladrones acróbatas son pícaros que ascendieron rangos en el gremio de ladrones local antes de aprender el oficio del allanamiento de manos de ladrones de casas más experimentados. Personajes de otras clases, en particular bárbaros e ilusionistas, a menudo descubren que las habilidades acrobáticas y de escalada de esta clase de prestigio complementan bien sus aptitudes.

Los grupos de aventureros con frecuencia sorprenden a un ladrón acróbata PNJ en pleno delito. En otras ocasiones, sin embargo, miembros de esta clase contratan los servicios de éstos para que les ayuden con embrollos especialmente peligrosos o incluso para crear una distracción mientras ellos trabajan.

Adaptación: los gremios de ladrones, tanto grandes como pequeños, podrían tener un grupo base de élite de ladrones sigilosos y allanadores. Cambiar ligeramente el nombre de la clase puede tener un gran impacto en la consideración que se tenga de ésta en tu juego. A pesar de su nombre, los miembros de la clase ladrón acróbata podrían no tener nada que ver con el robo. Llamarla 'acróbata aventurero' o algo por el estilo le da a ésta una razón para existir que poco tiene que ver con robos en casas de altos vuelos.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en ladrón acróbata, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Equilibrio 8 rangos, Piruetas 8 rangos, Saltar 8 rangos, Trepar 8 rangos.

Especial: rasgo de clase evasión.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del ladrón acróbata (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int),

Buscar (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Interpretar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

TABLA 2-12: EL LADRÓN ACRÓBATA

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Acrobacias rápidas, levantarse, postura estable
2.º	+1	+0	+3	+0	Caída ralentizada 20', combate ágil +1/+2
3.º	+2	+1	+3	+1	Carga acrobática, rodar a la defensiva 1/día
4.º	+3	+1	+4	+1	Caída ralentizada 30', combate ágil +2/+3, maestría en habilidades
5.º	+3	+1	+4	+1	Evisión mejorada, rodar a la defensiva 1/día

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio ladrón acróbata:

Competencia con armas y armaduras: los ladrones acróbatas tienen competencia con todas las armas simples.

Acrobacias rápidas (Ex): un ladrón acróbata puede evitar los penalizadores habituales por movimiento acelerado mientras utiliza sus talentos acrobáticos. Ignora el penalizador habitual de -5 cuando realiza una prueba de Equilibrio mientras se mueve a su velocidad normal completa. Asimismo, puede trepar a la mitad de su velocidad como una acción de movimiento sin sufrir el penalizador de -5 en su prueba de Trepar. Por último, puede piruetear a su velocidad completa sin sufrir el penalizador de -10 en sus pruebas de Piruetas.

Levantarse (Ex): un ladrón acróbata puede ponerse en pie desde una posición tumbada como una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. Esta aptitud sólo funciona si no lleva armadura o sólo una ligera y su carga no excede de ligera.

Postura estable (Ex): un ladrón acróbata se mantiene estable allí donde otros tienen dificultades para permanecer en pie. Cuando esté en equilibrio o escalando no se le considera desprevenido y suma su nivel de clase como bonificador a las pruebas de Equilibrio o Trepar para permanecer en el sitio cuando sufra daño.

Caída ralentizada (Ex): a partir del 2.º nivel, un ladrón acróbata reduce la distancia efectiva de las caídas en 20'. A 4.º nivel, esto mejora hasta reducirla en 30'. Consulta el rasgo de clase del monje, pág. 51 del *Manual del jugador*. Si un ladrón acróbata ya posee esta aptitud de otra clase, las distancias para calcular la reducción de la caída efectiva se suman.

Diana, una ladrona acróbata

Combate ágil (Ex): un ladrón acróbata que gira como un torbellino es un objetivo endiablidamente difícil. Comenzando a 2º nivel, obtiene un bonificador de esquiva de +1 a la CA. Cuando luche a la defensiva o use defensa total, éste pasa a ser de +2. A 4º nivel, estos bonificadores aumentan en 1 (a +2 y +3, respectivamente).

Además, no sufre penalizador a su CA o a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo cuando esté arrodillado, sentado o tumbado.

Esta aptitud sólo funciona si el ladrón acróbata no lleva armadura o sólo una ligera y su carga no excede de ligera.

Carga acrobática (Ex): al alcanzar el 3º nivel, un ladrón acróbata puede cargar en situaciones donde a otros les es imposible. Puede hacerlo a través de terreno difícil que normalmente ralentizaría el movimiento o de las casillas ocupadas por aliados que obstaculicen su paso. Esta aptitud le permite cargar a través campos de batalla atestados, saltar desde un alfeizar o balancearse de un lado a otro de una sima para llegar hasta su objetivo. Dependiendo de las circunstancias, podría ser necesario que realizara las pruebas apropiadas (como Saltar, Piruetas o Uso de cuerdas) para conseguir moverse por el terreno.

Rodar a la defensiva (Ex): a partir del 3º nivel, una vez al día un ladrón acróbata puede echar a rodar para apartarse de un golpe potencialmente mortal y hacer que éste le inflija menos daño. Consulta el rasgo de clase del pícaro, pág. 58 del *Manual del jugador*.

A 5º nivel, puede utilizar esta aptitud dos veces al día.

Maestría en habilidades (Ex): a 4º nivel, un ladrón acróbata tiene tanta seguridad en sí mismo en lo que respecta a algunas habilidades que puede utilizarlas de forma eficaz incluso en

circunstancias adversas.

Cuando

realice una prueba de Equilibrio, Piruetas, Saltar o Preparar puede elegir 10 incluso si la presión y las distracciones no se

lo permitieran normalmente.

Evasión mejorada (Ex): un ladrón acróbata de 5º nivel puede evitar el daño causado por ciertos ataques superando un TS de Reflejos y sólo sufre la mitad cuando lo falle. Consulta el rasgo de clase monje, pág. 51 del *Manual del jugador*.

EJEMPLO DE LADRÓN ACRÓBATA

Diana: mediana Pcr 5/Lac 4; VD 9; humanoide Pequeño; DG 9d6+18; pg 52; Inic +4; Vel 30; CA 19, toque 15, desprevénida 19; Atq base +6; Pre +3; Atq +9 c/c (1d6+2, lanza +1) o +11 a distancia (1d6, ballesta ligera); Atq compl +9/+4 c/c (1d6+2, lanza +1) o +11 a distancia (1d6, ballesta ligera); AE ataque furtivo +3d6, carga acrobática, combate ágil +2/+3; CE acrobacias rápidas, caída ralentizada 30', esquiva asombrosa; evasión, levantarse, maestría en habilidades, postura estable, rodar a la defensiva 1/día, sentido de las trampas +1; AL N; TS Fort +5, Ref +13; Vol +3 (+5 contra miedo); Fue 12, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Equilibrio^{MH} +18, Escapismo +16, Esconderse +20, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +18, Piruetas^{MH} +18, Saltar^{MH} +22, Preparar^{MH} +15, Uso de cuerdas +4; Ataque elástico, Esquiva, Lanzarse para cubrirse, Movilidad.

†Nueva dote descrita en pág. 110.

Idiomas: común, mediano; gnomo.

Acrobacias rápidas (Ex): Diana ignora el penalizador habitual de -5 cuando realiza una prueba de Equilibrio mientras se mueve a su velocidad normal completa. Asimismo, puede

trepar a la mitad de ésta como una acción de movimiento sin sufrir el penalizador de -5 en su prueba de Trepas. Por último, puede piruetear a su velocidad completa sin sufrir el penalizador de -10 en sus pruebas de Piruetas.

Ataque furtivo (Ex): Diana inflige 3d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Diana puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Caída ralentizada (Ex): Diana puede valerse de un muro próximo para ralentizar su caída. Sufre daño como si ésta tuviera 30' menos de los que tiene en realidad.

Carga acrobática (Ex): Diana puede cargar a través de terreno difícil que normalmente ralentizaría el movimiento o entre aliados que obstaculicen su paso.

Combate ágil (Ex): Diana obtiene un bonificador de esquiva de +2 a la CA. Cuando luche a la defensiva o use defensa total, éste pasa a ser de +3. Además, no sufre penalizador a su CA o a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo cuando esté arrodillada, sentada o tumbada.

Encontrar trampas (Ex): Diana puede encontrar, desarrollar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas o de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): Diana conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque la cojan desprevenida o sea atacada por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmóvilizada).

Evasión (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Diana no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Levantarse (Ex): Diana puede ponerse en pie desde una posición tumbada como una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad.

Maestría en habilidades (Ex): Diana domina las habilidades de Equilibrio, Piruetas, Saltar y Trepas hasta tal punto que puede elegir 10 con ellas incluso bajo presión. Estas habilidades tienen la anotación ^{MH} en el bloque de estadísticas.

Postura estable (Ex): a Diana no se le considera desprevenida cuando esté en equilibrio o escalando y obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio o Trepas para permanecer en el sitio cuando sufra daño.

Rodar a la defensiva (Ex): Diana puede echar a rodar para sufrir menos daño cuando sus puntos de golpe vayan a quedar reducidos a 0 o menos por culpa de un ataque realizado con un arma. Si tiene éxito en un TS de Reflejos (CD igual al daño del ataque), sólo sufre la mitad de daño. Diana puede reaccionar únicamente ante ataques de los que sea consciente; si no dispone de su bonificador a la CA por cualquier razón, no puede utilizar esta aptitud. Evasión no se aplica a rodar a la defensiva.

Posesiones: *armadura de cuero tachonado +1, lanza +1, ballesta ligera con 20 virotes, botas de zancadas y brincos, cuerda de escalada.*

LÍRICO FOCHLUCAN (LF)

Guerrero, ladrón, espía, poeta, campeón de los bosques... el lírico fochlucan es una figura legendaria que ejerce de heraldo y maestro de grandes reyes, campeón de la gente común y guardián de conocimiento largamente olvidado en otros lugares. Sólo los mejores y los más brillantes son invitados a convertirse en uno de ellos y los que finalmente se ganan la aprobación de los maestros del Colegio Fochlucan son ciertamente individuos notables, versados en esgrima, magia y diplomacia.

Los que aspiran a unirse al Colegio Fochlucan se enfrentan a un camino largo y arduo. Los grandes bardos que lo dirigen escogen únicamente a individuos que han demostrado poseer pericia con las armas y el sigilo, conocimiento e ingenio, talento soberbio con el laúd y oído para las historias de antaño. Por último, todos los candidatos deben estudiar primero el saber de los druidas, aprender las sendas de la medranza y los secretos ocultos de la naturaleza. Pocos pueden de hecho estar a la altura del riguroso escrutinio de los maestros de esta escuela.

Los líricos fochlucan van de aventuras para obtener información. Son espías y chismosos, siempre en guardia a la espera de noticias de acontecimientos que puedan alterar el equilibrio que pretenden mantener. Uno de ellos puede actuar de diplomático, mensajero o asesino, según sea necesario. Los fochlucanos creen con firmeza en el fomento de las carreras de otros aventureros cuyos puntos de vista se adhieran a los suyos, y muchos líricos se unen a compañías de éstos expresamente con el propósito de encaminar a sus compañeros a que se opongan a los enemigos adecuados y promuevan los intereses del Colegio Fochlucan.

Adaptación: esta clase es una fusión entre las básicas de druida y bardo. Una variante interesante podría ser la adaptación de la clase a una combinación entre las de druida y explorador.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en lírico fochlucan, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Descifrar escritura 7 rangos, Diplomacia 7 rangos, Hablar un idioma (druidico), Interpretar (instrumentos de cuerda) 13 rangos, Juego de manos 7 rangos, Reunir información 7 rangos, Saber (Naturaleza) 7 rangos.

Alineamiento: neutral bueno, neutral, caótico neutral o neutral maligno.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros arcanos y divinos de nivel 1°.

Especial: aptitudes de conocimiento de bardo y evasión.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del lírico fochlucan (y la característica clave de cada una) son Artesanía (cualquiera) (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (n/a), Interpretar (Car), Juego de manos (Des), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (todas, escogidas individualmente) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), Trato con animales (Car) y Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio lírico fochlucan:

Competencia con armas y armaduras: los líricos fochlucan no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conocidos: a cada nivel, un lírico fochlucan obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, de ser aplicable) como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciese antes de adoptar esta clase de prestigio, y en una de conjuros divinos de la que también formara parte antes de añadirla. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiese conseguido un personaje de estas clases. Si tiene más de una de cada tipo antes de convertirse en lírico fochlucan, debe decidir a cuál de ellas añade el nuevo

nivel para determinar los conjuros diarios y los conocidos y el nivel de lanzador global.

Por ejemplo, un pícaro de 2.º nivel/bardo de 5.º nivel/druida de 4.º nivel/lírico fochlucan de 3.º nivel puede lanzar conjuros arcanos como si fuera un bardo de 8.º nivel y divinos como un druida de 7.º.

Conocimiento de bardo (Ex): un lírico fochlucan puede intentar recordar alguna información relevante acerca de personajes importantes, objetos legendarios o lugares dignos de destacar. Consulta el rasgo de clase del bardo, páginas 28 y 29 del *Manual del jugador*. Uno de ellos suma su nivel de clase de lírico fochlucan a las pruebas de conocimiento de bardo, por lo que éstas tienen un bonificador igual a su nivel de bardo + su nivel de clase + su modificador de Int.

Música de bardo: un lírico fochlucan suma su nivel de clase de prestigio al de bardo para determinar el número de veces que puede utilizar su música de bardo, las aptitudes de ésta y el poder de estas últimas. Por ejemplo, una pícaro de 2.º nivel/bardo de 5.º nivel/druida de 4.º nivel/lírico fochlucan de 3.º nivel puede utilizar su música de bardo ocho veces al día, usar cualquier aptitud de ésta que un bardo de 8.º nivel pueda utilizar (siempre y cuando cumpla con los prerrequisitos de rangos en Interpretar) y se la considera un bardo de 8.º nivel para decidir los efectos es esas aptitudes (como número de objetivos, CD de la salvación, etc.).

Desligamiento: los juramentos druidicos de un lírico fochlucan se suavizan, lo que le permite llevar armadura de metal ligera sin perder la capacidad para lanzar conjuros o de utilizar aptitudes sobrenaturales o sortilegas. Además, tampoco sufre el penalizador a los puntos de experiencia por ser multiclase.

EJEMPLO DE LÍRICO FOCHLUCAN

Tyrea Neylis: semielfa Pcr 2/Brd 4/Drd 4/Lfl 2; VD 12; humanoide Mediano (elfo); DG 8d6 más 4d8 más 3 pg; pg 45; Inic +1; Vel 30'; CA 18, toque 12, desprevenida 17; Atq base +9; Pre +8; Atq +10 c/c (1d6, bastón almacenaconjuros +1); Atq com +10/+5 c/c (1d6, bastón almacenaconjuros +1); AE ataque furtivo +1d6, conjuros; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (comadreja terrible), conocimiento de bardo +7, empatía salvaje +7, encontrar trampas, evasión, música de

LA BANDURRIA FOCHLUCAN

Del mismo modo que la mayoría de la gente considera al Colegio Fochlucan como la más famosa de las escuelas de bardos, el más conocido y con frecuencia encontrado de todos los afamados instrumentos de bardos es la *bandurria fochlucan* (este objeto y otros instrumentos de bardo están descritos con detalle en el *Arcano completo*).

Este laúd de gran calidad y tres cuerdas concede un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y uno de capacidad de +1 a las de conocimiento de bardo

realizadas para contraoñas, fascinar y sugestión. Cualquiera puede tocarlo para producir luz una vez al día. Asimismo, cualquier personaje que tenga al menos 2 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede utilizar la *bandurria* para lanzar *cuchichear mensaje*, *llamarada* y *remendar* una vez al día cada uno de ellos.

Transmutación y evocación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *cuchichear mensaje*, luz, *llamarada*, *remendar*, el creador debe ser un bardo. Precio 1.900 po. Peso 3 lb.

burdo 6/día (contraoada, fascinar, infundir valor, inspirar gran aptitud), pisada sin castro, rasgos de semielfo, resistir la atracción de la naturaleza, visión en la penumbra, zancada forestal; AL NB; TS Fort +8, Ref +12; Vol +16 (+18 contra encantamiento); Fue 8, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 20, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Buscar +2, Concentración +14, Descifrar escritura +10, Diplomacia +14, Escondarse +10, Escuchar +14, Interpretar (instrumentos de cuerda) +16, Juego de manos +10, Moverse sigilosamente +15, Reunir información +14, Saber (Naturaleza) +13, Supervivencia +7, Tregar +6; Abstinencia de materiales, Dureza, Inscribir rollo de pergamino, Oído verdef, Soltura con un arma (bastón).

†Nueva dote descrita en pág. 111.

Línguas: común, elfo; drúidico, silvano.

Ataque furtivo (Ex): Tyrea inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse



Tyrea Neylia, una lirica fochlucan

de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Tyrea puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Compañero animal (Ex): Tyrea tiene una comadreja terrible llamada Fanger como compañero animal (ver el *Manual de monstruos*, pág. 14). Su truco adicional es defiende.

Beneficios del compañero animal: Tyrea y Fanger comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Tyrea puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a Fanger si ésta está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su compañero animal.

EL COLEGIO FOCHLUCAN

Posiblemente la más famosa de las escuelas de bardos, el Colegio Fochlucan hace las veces de faro de saber y diplomacia en unas tierras oscuras e inquietas. Muchos han acusado a los maestros de Fochlucan de fomentar intrigas entre los reinos cercanos y utilizar su afamada neutralidad para ocultar el alcance real de sus intromisiones y manipulaciones. Aconsejando a poderosos gobernantes y encargándose de la educación de los herederos de la realeza, los bardos de Fochlucan desvían los destinos de reinos con poco más que palabras quedas y secretos susurrados.

El Colegio Fochlucan en sí está situado a la orilla del brumoso lago Firrnen, a unas pocas millas del pueblo de Caminodelroble. El Colegio es un antiguo edificio de piedra que ha ido creciendo de manera irregular y parece una mezcla entre la casa solariega de un noble menor y un viejo monasterio decrepito. Hiedra verde cubre sus muros y deslucidos faroles colgados de sus aleros calientan sus frías noches neblinosas con luz dorada.

Tan sólo un puñado de miembros están presentes en éste en cualquier momento determinado; la fuerza de la organización reside en la erudición y la pericia de sus miembros individuales, no en la aglomeración de guerreros. Los miembros pueden quedarse con toda libertad cuanto tiempo deseen aunque se espera de ellos que contribuyan al mantenimiento del colegio. La donación acostumbrada es de 50 po (para miembros itinerantes) o 200 po (para aquellos que viven en la propiedad) al mes.

Unos pocos sirvientes mantienen el Colegio en orden y preparan las comidas, pero no hay guardias o soldados. En vez de ello, su defensa reside principalmente en la reputación e influencia de sus miembros. Si de todos modos el peligro amenaza, el Colegio está bien defendido por el puñado de líricos o huéspedes que en ese momento estén de visita. En caso de dificultades graves, los fochlucanos recurren a las criaturas de los bosques circundantes. Mediante pactos forjados en tiempos pasados, los habitantes silvanos de las florestas del lago Firrnen han dado su palabra de proteger la casa de los bardos contra ataques.

El Colegio está dirigido por el Círculo del tejo, un pequeño consejo compuesto por los cinco fochlucanos de más antigüedad que actualmente formen parte de la orden. Nominalmente los cinco tienen el mismo peso, pero si la opinión del Círculo está dividida en cualquier asunto de importancia, el Anciano del Círculo (el fochlucano que ha prestado servicio durante más tiempo en el colegio) decide la cuestión. Actualmente, el Anciano de Fochlucan es el Maestro del tejo Hurlich Stennarden, un semielfo que ha pertenecido al Colegio durante más de 50 años. Los maestros del Círculo del tejo se reúnen raramente, ya que no se hallan a menudo en el Colegio al mismo tiempo.

Los fochlucanos están afiliados a varias escuelas de bardos, incluyendo al Colegio Mac-Fuirmidh, la Escuela Doss y la Gran escuela de Anstruth, la más antigua y erudita de todas.



PLANTA
SUPERIOR

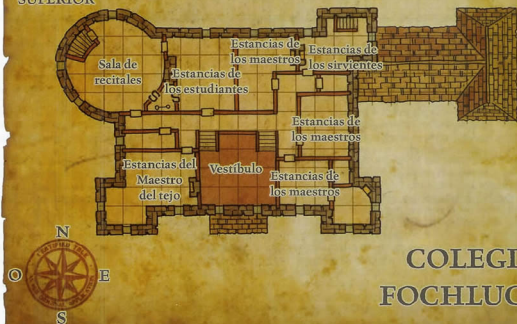


Tabla 2-13: EL LIRICO FOCHLUCAN

Ataque S. de S. de S. de

Nivel	base	Fort	Ref	Vol	Especial
1º	+1	+0	+2	+2	Conocimiento de bardo, música de bardo, desligamiento
2º	+2	+0	+3	+3	—
3º	+3	+1	+3	+3	—
4º	+4	+1	+4	+4	—
5º	+5	+1	+4	+4	—
6º	+6	+2	+5	+5	—
7º	+7	+2	+5	+5	—
8º	+8	+2	+6	+6	—
9º	+9	+3	+6	+6	—
10º	+10	+3	+7	+7	—

Conjuros diarios/conocidos

+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
 +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
 y +1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente

Vínculo (Ex): Tyrea puede controlar a Fanger como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de +4 de circunstancia a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su comadreja terrible.

Encontrar trampas (Ex): Tyrea puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Evasión (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Tyrea no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Música de bardo: Tyrea puede utilizar música de bardo 6 veces al día. Consulta el rasgo de clase bardo, pág. 29 del Manual del jugador.

Contraseña (Sb): usa música o poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido.

Fascinar (St): usa música o poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con ella.

Infundir valor (Sb): usa música o poesía para fortalecer a sus aliados frente al miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Inspirar gran aptitud (Sb): usa música o poesía para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea.

Pisada sin rastro (Ex): Tyrea no deja huella cuando se mueve por entornos naturales, por lo que no puede ser rastreada.

Rasgos de semielfo: los semielfos poseen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relacionados con la raza, los semielfos son considerados elfos.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): Tyrea obtiene un de +4 en los TS contra las aptitudes sortilegas de las fatas.

Zancada forestal (Ex): Tyrea puede atravesar terreno natural con arbustos espinosos, brezos, cubierto por maleza y similar a velocidad normal y sin sufrir daño o verse perjudicada de otro modo. No obstante, los terrenos que hayan sido manipulados mágicamente para obstaculizar el movimiento sí que le afectarán.

Conjuros de bardo conocidos (3/4/3 al día; 6º nivel de lanzador): 0: atontar (CD 13), convocar instrumento, luces danzantes, mano del mago, nana (CD 13), sonido fantasma (CD 13); 1º: alarma, alineamiento indetectable, disfrazarse, hechizar persona (CD 14); 2º: detectar pensamientos (CD 15), imagen múltiple, invisibilidad.

Conjuros de druida preparados (6º nivel de lanzador): 0: conocer la dirección, crear agua, curar heridas menores, detectar magia, purificar comida y bebida; 1º: enmarañar (CD 16), garrote, hablar con los animales, pasar sin dejar rastro, zancada prodigiosa; 2º: animal mensajero, forma arbórea, gracia felina, trepar cual arácnido; 3º: curar heridas moderadas, hablar con las plantas, tormenta de aguanieve.

Posesiones: camisote de mallas de mithril +2, anillo de protección +1, bastón almacenaconjuros +1 (veneno), arco corto de gran calidad con 20 flechas, capa de carisma +2, presea de sabiduría +2, botas élficas, rollo de pergamino divino de protección contra la energía, lira de gran calidad, 27 po.

LUCHADOR CALLEJERO (LC1)

Los luchadores callejeros han encontrado un lugar, e incluso algo de fama, entre las zonas sombrías y peligrosas de las grandes ciudades del mundo. Algunos dejan sus hogares, poniendo a prueba sus capacidades contra monstruos peligrosos en tumbas perdidas o luchando por placer para la nobleza, pero siempre recuerdan las lecciones aprendidas en las calles.

Estos luchadores nunca descansan; han presenciado tanta o más violencia y depravación que cualquier aventurero de dungeons y han sobrevivido porque nunca han bajado la guardia. En vez de volverles desconfiado o consumirles, esta experiencia ha forjado su mente y su cuerpo convirtiéndolos en enjutos combatiente de rápido pensamiento capaces de aprovechar cualquier ventaja en una lucha.

La mayoría de los luchadores callejeros son guerreros/pícaros que han tenido que sobrevivir en peligrosos ambientes urbanos durante todas sus vidas. Quizás los más extraños de todos son los bárbaros y los exploradores que adoptan estos entornos como sus hogares. Estos hombres y mujeres salvajes buscan los desafíos que presentan las callejuelas para probarse a sí mismos y su experiencia adquirida en el amplio mundo contra los despidados de las calles y el habla sin rodeos de la ciudad. Muy pocos lanzadores de conjuros poseen la suficiente bravuconería o capacidad de combate cuerpo a cuerpo para convertirse en uno de ellos.

Adaptación: con unos pocos cambios sencillos, la clase de prestigio luchador callejero puede utilizarse para representar a cualquier grupo de combatientes oportunistas. Simplemente cambia la descripción de la clase y entonces podría estar asociada a una academia de lucha gladiatoria en una patrulla urbana de élite de la ciudad. Añadir las dotes de Soltura con un arma o Sutileza con las armas a los prerequisites también podría ocasionar grandes cambios en el estilo de la clase. Soltura con un arma (daga) convierte a un luchador callejero en un combatiente de cuchillos, mientras que Sutileza con las armas (estoque) hace que ésta sea adecuada para una escuela de esgrimistas.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en luchador callejero, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +5.

Habilidades: Engañar 5 rangos, Intimidar 5 rangos, Saber (local) 5 rangos.

Dotes: Finta mejorada, Pericia en combate.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del luchador callejero (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Avistar (Sab), Buscar (Int), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Píruetas (Des), Saber (local) (Int), Saltar (Fue) y Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio luchador callejero:

Competencia con armas y armaduras: los luchadores callejeros no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conocimiento de las calles (Ex): un luchador callejero sabe cómo sobrevivir en zonas urbanas peligrosas; obtiene un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Reunir información y Saber (local).

Siempre preparado (Ex): un luchador callejero sabe que un ataque puede venir desde cualquier dirección y que una conversación inofensiva puede convertirse en una pelea mortífera en un instante. Por lo tanto, gana un bonificador de capacidad de +1 a las pruebas de iniciativa. Éste aumenta a +2 en el 3.^{er} nivel y a +3 en el 5.^{er}.

Mantenerse firme (Ex): la dureza de un luchador callejero ha sido puesta a punto por años de vida difícil y luchas nada limpias. A partir del 2.^{er} nivel, puede mantenerse firme una vez al día. En caso de que vaya a sufrir daño en combate (por un arma u otro tipo de golpe, pero no por un conjuro o aptitud especial), puede intentar librarse del daño. Para ello, debe realizar un TS de Fortaleza contra una CD igual a los puntos de daño causados. Si lo supera, no sufre daño letal por el golpe, sino daño no letal igual a la mitad del que este le habría infligido. Si, por el contrario, la salvación falla, sufre el daño de la forma habitual. No es necesario que sea consciente del ataque inminente para utilizar esta aptitud.

Al alcanzar el 4.^{er} nivel, un luchador callejero puede utilizar esta aptitud 2 veces al día.

Ataque furtivo (Ex): comenzando en el 3.^{er} nivel, un luchador callejero inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Consulta el rasgo de la clase del pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un luchador callejero consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Esquiva asombrosa (Ex): a 5.^{er} nivel, a un luchador callejero no se le puede coger desprevenido y reacciona ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Consulta el rasgo de la clase de bárbaro, pág. 26 del *Manual del jugador*.

Si un luchador callejero ya posee esquiva asombrosa de una clase diferente, en su lugar obtiene esquiva asombrosa mejorada. Consulta el rasgo de la clase de bárbaro, pág. 26 del *Manual del jugador*.

EJEMPLO DE LUCHADOR CALLEJERO

Barsh "el Rojo" Tiempojovial: mediano Gue 3/Pcr 3/Lca 3; VD 9; humanoid Pequeño; DG 3d10+6 más 3d6+6 más 3d8+6; pg 63; Inic +6; Vel 20'; CA 23, toque 16, desprevenido 19; Atq

TABLA 2-14: EL LUCHADOR CALLEJERO

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Conocimiento de las calles, siempre preparado +1
2º	+2	+3	+0	+0	Mantenerse firme 1/día
3º	+3	+3	+1	+1	Ataque furtivo +1d6, siempre preparado +2
4º	+4	+4	+1	+1	Mantenerse firme 2/día
5º	+5	+4	+1	+1	Esquiva asombrosa, siempre preparado +3

base +8; Pre +4; Atq +14 c/c (1d4+1/19-20, espada corta +1) o +15 a distancia (1d3, honda de gran calidad); Atq compl +14/+9 c/c (1d4+1/19-20, espada corta +1) o +15 a distancia (1d3, honda de gran calidad); AE ataque furtivo +3d6; CE conocimiento de las calles, encontrar trampas, resistir 1/día, sentido de las trampas +1, siempre preparado +2; AL CN; TS Fort +11, Ref +11; Vol +6 (+8 contra miedo); Fue 10, Des 18, Con 14, Int 13, Sab 8, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Engañar +13, Equilibrio +6, Esconderse +13, Escuchar +8, Intimidar +14, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +11, Reunir información +4, Saber (local) +6, Saltar +4, Trepas +8; Alerta, Finta mejorada^A, Pericia en combate^A, Persuasivo, Sutiliza con las armas, Voluntad de hierro.

Lenguas: común, mediano; trasgo.

Ataque furtivo (Ex): Barsh inflige 3d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Barsh puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Conocimiento de las calles (Ex): Barsh obtiene un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Saber (local) y Reunir información.

Encontrar trampas (Ex): Barsh puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado

en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Barsh no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Mantenerse firme (Ex): una vez al día, Barsh puede intentar librarse del daño causado por un único golpe.

Para ello, debe intentar un TS de Fortaleza contra una CD igual a los puntos de daño causados. Si lo supera, no sufre daño letal por el golpe, sino daño no letal igual a la mitad del que éste habría infligido. Si falla la salvación, sufre el daño de la forma habitual.

Siempre preparado (Ex): Barsh gana un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de iniciativa.

Posesiones: armadura de cuero tachonado +1, amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1, espada corta +1, honda de gran calidad, 2 pociones de resistencia de oso, 2 pociones de gracia felina, 3 pociones de curar heridas ligeras, 70 ppt.

MAESTER (MES)

Los maester son los maestros artesanos del mundo gnom, combinando pericia tecnológica y mágica para crear increíbles maravillas. Se especializan en la fabricación de objetos mágicos, adaptando todas sus habilidades y aptitudes a la creación de los artículos que son su arte y sustento.

Normalmente los miembros de esta clase son magos, si bien de manera ocasional algún hechicero también la elige. Asimismo, se sabe de bardos que se han convertido en maester, aunque por lo común no

hasta después de haber pasado unos años yendo de aventuras.

Los PNJs maester raramente se alejan de sus laboratorios, lo que les convierte en excelentes patrones para grupos de aventureros. Con frecuencia, necesitan raros minerales, componentes materiales inusuales u otras sustancias para los objetos mágicos que fabrican y, por lo general, es demasiado peligroso ir solo en busca de éstos. Por lo tanto, a menudo contratan guardaespaldas si emprenden



Barsh "el Rey" Tiempojovial,
un luchador callejero

un viaje, pagándoles con objetos mágicos que ellos mismos han creado. En otras ocasiones, simplemente envían a sus aliados a expediciones de adquisición, proveyéndoles de cuanto conocimiento sea posible sobre sus misiones.

Adaptación: si bien los gnomos son famosos por su artesanía mágica, no poseen el monopolio del oficio. Esta clase sería apropiada para una organización secreta de arcanistas creadores de objetos que no tienen por qué pertenecer a esta raza. Si cambias el prerrequisito de conjuros a divinos, también sería adecuada para clérigos de deidades conocidas por sus diestras creaciones sin par, como Moradin.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en maester, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: gnomo.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) 8 rangos, Usar objeto mágico 4 rangos.

Dotes: dos dotes cualquiera de fabricación de objetos.

Conjuros: 5º nivel de lanzador de conjuros arcanos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del maester (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Saber (arcano) (Int), Saber (arquitectura e ingeniería) (Int), Tasación (Int) y Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio maester:

Competencia con armas y armaduras: los maester no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Dote adicional: a 1º y 5º nivel, un maester recibe una dote adicional de fabricación de objetos. Debe cumplir con los prerrequisitos de ésta para elegirla.

Fabricación veloz (Ex): un maester puede fabricar objetos mágicos a la mitad del tiempo habitual necesario (un día de trabajo por cada 2.000 po de precio base; mínimo un día).

Conjuros diarios/conocidos: a partir del 2º nivel, un maester obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, de ser aplicable) como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiese conseguido un personaje de aquella clase. Si tiene más de una de éstas antes de convertirse en maester, debe decidir a cuál de ellas añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conocidos.

Identificación (St): un maester de 3º nivel o superior puede determinar las propiedades mágicas de un objeto mágico manipulándolo durante 1 minuto y superando una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 10 + el nivel de lanzador del objeto). El maester no puede elegir 10 en esta prueba, ni tampoco repetirla (por lo que tampoco puede elegir 20). Por lo demás, esta aptitud funciona como *identificar*.

EJEMPLO DE MAESTER

Pinker Bachin: gnomo Mag 5/Mes 2; VD 7; humanoide Pequeño; DG 7d4+14; pg 33; Inic +0; Vel 20'; CA 13; toque 12, desprevénido 13; Atq base +3; Pre -3; Atq +0 Atq compl +1 c/c (1d4-2, bastón); AE aptitudes sortilegas, conjuros, CE beneficios del familiar, fabricación veloz, familiar (rata), rasgos de gnomo, visión en la penumbra; AL LN; TS Fort +6º, Ref +2º; Vol +10º; Fue 6, Des 10, Con 14, Int 16, Sab 14, Car 14.

Habilidades y dotes: Artesanía (alquimia) +15, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +15 (+17 para descifrar rollos de pergamino), Escuchar +4, Saber (arcano) +12, Tasación +7 (+9 para objetos alquímicos), Usar objeto mágico +7 (+9 para rollos de pergamino); Aptitudes mágicas, Elaborar poción, Fabricar armas y armaduras mágicas*, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita*, Inscribir rollo de pergamino*.

Idiomas: común, gnomo; dracónico, enano, infracomún.

Aptitudes sortilegas: 1/día: hablar con los animales (sólo maníferos que vivan en madrigueras, duración 1 minuto), luces danzantes, prestidigitación, sonido fantasma (CD 12).

Fabricación veloz (Ex): Pinker puede fabricar objetos mágicos en la mitad del tiempo habitual necesario (un día de trabajo por cada 2.000 po de precio base; mínimo un día).

Familiar: el familiar de Pinker es una rata llamada Wannbar. Ésta utiliza la salvación base de Pinker siempre que sea mejor que la suya. Las aptitudes y características de la rata se resumen más adelante.

Beneficios del familiar: Pinker obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Wannbar le confiere un bonificador de +2 a los TS de Fortaleza. Pinker y Wannbar comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Alerta (Ex): Wannbar proporciona a su amo Alerta siempre y cuando se encuentre a 5' o menos de él.

Compartir conjuros (Ex): Pinker puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a Wannbar si ésta está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su familiar.

Vínculo de empatía (Sb): Pinker puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo posee la misma relación que tenga su familiar con los objetos o lugares.

Rasgos de gnomo: los gnomos tienen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides y otro de +4 a la CA contra gigantes.

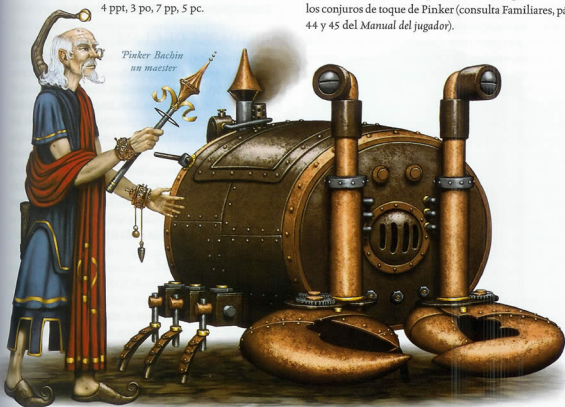
*Los gnomos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra ilusiones.

Conjuros de mago preparados (6.º nivel de lanzador): 0: *auditear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *remendar*; 1.º: *comprensión idiomática*, *escudo*, *identificar*, *proyector mágico*; 2.º: *apertura*, *gracia felina*, *imagen múltiple*, *telaraña* (CD 15); 3.º: *bola de fuego* (CD 16), *rayo agotador* (+4 toque a distancia; CD 16), *volar*.

Libro de conjuros: todos los indicados anteriormente más 0: todos los demás; 1.º: *armadura de mago*, *rayo de debilitamiento*, *rociada de color*; 2.º: *levitar*; 3.º: *desplazamiento*.

Poseiones: brazaletes de *armadura* +1, anillo de *protección* +1, bastón, *capa de resistencia* +1, 2 pergaminos de *inmovilizar persona*, pergamino de *rayo relampagueante* (nivel 7º), *varita de flecha ácida de Melf* (21 cargas), 3 perlas (100 po cada una), 4 ppt, 3 po, 7 pp, 5 pc.

*Pinker Bacbin
un maestro*



Wannbar, familiar rata: VD -; bestia mágica Menuda; DG 5; pg 16; Inic +2; Vel 15', Tr 15', Nd 15'; CA 17, toque 14, desprevénida 15; Atq base +3; Pre -9; Atq o Atq compl +5 c/c (1d3-4, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2/0'; AE transmitir conjuros de toque; CE comunicarse con su amo, evasión mejorada, olfato, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +2, Ref +4; Vol +7; Fue 2, Des 15, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Equilibrio +10, Esconderse +14, Moverse sigilosamente +10, Nadar +10, Trepar +12; Sutileza con las armas

Comunicarse con su amo (Ex): Wannbar puede comunicarse verbalmente con Pinker. Las demás criaturas no entenderán lo que digan si no es mediante ayuda mágica.

Evasión mejorada (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Wannbar no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito y sólo la mitad si la falla.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Wannbar puede transmitir los conjuros de toque de Pinker (consulta Familiares, páginas 44 y 45 del Manual del jugador).

Tabla 2-15: EL MAESTER

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Conjuros diarios/conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Dote adicional, fabricación veloz	—
2.º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Identificación	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
4.º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Dote adicional	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente

MAESTRO DE ESPÍAS (M_{SP})

Algunos aventureros se vanaglorian de su reputación; cuanto más conocidas son sus proezas, más felices son ellos. El maestro de espías, en cambio, prefiere evitar llamar la atención, por lo que lleva a cabo su trabajo silenciosamente y en privado, manteniéndose tan alejado como puede del escrutinio público. Para no dar lugar a sospechas, con frecuencia mantiene una identidad secreta fingiendo ser un miembro de alguna otra clase, por regla general aquella con la que empezó su carrera.

Raramente son populares los maestros de espías, aunque mientras las naciones desconfían las unas de las otras habrá trabajo para aquellos que pueden reunir información que otros desean mantener oculta. Más de un gobernante que declara en público aborrecer a los maestros de espías tiene a su servicio un grupo de ellos, aunque sólo sea para proteger sus propios secretos de los de otras naciones. Esta serie de circunstancias, junto con el secretismo inherente a esta profesión y su alto índice de mortalidad, hacen que sea imposible determinar cuántos de ellos están en activo en una zona en un momento dado.

Los pícaros suelen convertirse en excelentes maestros de espías debido a su generosa asignación de habilidades y su propensión al secreto y al sigilo. Asimismo, los exploradores tienen una clara ventaja cuando actúan como maestros de espías en entornos al aire libre. No obstante, cualquier personaje sin importar su clase puede convertirse en uno de ellos; cuanto más improbable parezca la combinación, mejor será la tapadera que proporcione. Ciertos magos y hechiceros utilizan su capacidad de conjuros para encubrir sus subterfugios y algunos bárbaros son en realidad bastante más sutiles de lo que parecen. Los maestros de espías pueden tener cualquier alineamiento. Van desde comerciantes de información que actúan según sus propios intereses y venden sus servicios al mejor postor hasta "topos" altruistas que se infiltran en organizaciones corruptas y las destruyen.

Para un maestro de espías es importante mantener aparte sus emociones personales de las relaciones profesionales. Debe estar preparado para liquidar a alguien que ha llegado a caerle bien sin un solo momento de duda si así se lo ordenan. La traición es su oficio y su lealtad es siempre hacia su misión, no hacia la gente con la que se encuentra cuando la está llevando a cabo.

Ocasionalmente, un maestro de espías puede considerar oportuno infiltrarse en un grupo de aventureros que se dirige a la zona donde le espera su misión real. En tal caso, su comportamiento será siempre el de un miembro leal del grupo hasta que sus metas y las de sus compañeros diverjan.

Adaptación: casi indetectables y siempre cubriendo su rastro, los maestros de espías pueden ser incluidos con facilidad en una campaña como PNJs individuales o villanos. Trabajan mejor en solitario o con pequeños grupos de compañeros aventureros de otras clases, así que integrarlos a una campaña normalmente no implica crear organizaciones específicas de miembros de esta

clase. En vez de ello, los maestros de espías son los ojos y oídos de muchas de éstas. Varias de las descritas en el Capítulo 6 de este libro podrían hacer uso de uno o más de ellos de nivel alto para adiestrar a otros miembros, vigilar a sus rivales y llevar a cabo misiones especiales que no son aptas para las capacidades de sus miembros habituales. Cada reino tiene o quiere tantos maestros de espías a su servicio como le sea posible, y muchos de los que poseen el talento para este trabajo se encuentran como agentes de la corona no sólo los mantienen bajo atenta vigilancia, sino que también les alientan.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en maestro de espías, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Averiguar intenciones 4 rangos, Diplomacia 4 rangos, Disfrazarse 8 rangos, Engañar 8 rangos, Falsificar 4 rangos, Reunir información 4 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad (Engañar)

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del maestro de espías (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrar (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Hablar un idioma (n/a), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (geografía) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (local) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepár (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 8 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio maestro de espías:

Competencia con armas y armaduras: los maestros de espías tienen competencia con todas las armas simples y marciales, así como con armaduras ligeras e intermedias.

Alineamiento indetectable (Ex): el entramado formado por las diferentes identidades y objetivos dentro de la mente de un maestro de espías hace que a otros les sea imposible detectar su alineamiento mediante cualquier forma de adivinación. Esta aptitud funciona como un conjunto de **alineamiento indetectable**, excepto que siempre está activo.

Identidad secreta (Ex): un maestro de espías tiene una identidad secreta concreta (como "Murek, el sastre de Sumberton"). Mientras opere bajo esa identidad, gana un bonificador de circunstancia de +4 a las pruebas de Disfrazarse y otro de +2 a las de Engañar y Reunir información.

Puede añadir una identidad secreta a su repertorio a 4.º nivel y otra más a 7.º.

Si un maestro de espías desea "retirar" una de éstas y desarrollar una nueva, debe pasar una semana de rigurosa práctica de las sutiles entonaciones vocales y el lenguaje corporal antes de ganar los bonificadores. Las identidades en sí mismas no le proporcionan las habilidades, competencias o rasgos de clase que otros podrían esperar de las profesiones fingidas. Por lo tanto, debe elegir cuidadosamente identidades que puedan resistir un escrutinio corriente.

Cambio relámpago (Ex): al alcanzar 2.º nivel, un maestro de espías llega a ser un experto en cambiar rápidamente de una identidad a otra. Ahora puede ponerse un disfraz en una décima parte del tiempo habitual (1d3 minutos) y ponerse o quitarse armaduras en la mitad de éste.

Defensa contra escudriñamiento (Ex): a partir del 2.º nivel, un maestro de espías suma su nivel de clase a las salvaciones de Voluntad contra los conjuros de adivinación (escudriñamiento), así como a las pruebas de Avistar realizadas para detectar los sensores creados por éstos.

Ataque furtivo (Ex): comenzando a 3.º nivel, un maestro de espías inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 6.º nivel. Consulta el rasgo de la clase del pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un maestro de espías consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Aura mágica (St): a 3.º nivel, un maestro de espías gana la aptitud utilizar *aura mágica* de Nystul a voluntad con un nivel de lanzador igual al de su clase. La mayoría de ellos utilizan esta aptitud para proteger de la detección sus propios objetos mágicos.

Mente escurridiza (Ex): desde el 4.º nivel, un maestro de espías tiene una segunda oportunidad para librarse de cualquier conjuro o efecto de encantamiento. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 58 del *Manual del jugador*.

Disipar escudriñamiento (Sb): a 5.º nivel o superior, un maestro de espías puede disipar un sensor de escudriñamiento como si lanzara un *disipar magia mayor* dirigido. Su nivel de lanzador es igual al de su clase + 10. Puede utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a su modificador de Inteligencia + 3.

Cobertura profunda (Ex): en el 7.º nivel, un maestro de espías es capaz de calmar su mente y sumergirse por

completo en su identidad secreta. Mientras opera en cobertura profunda, los conjuros de adivinación tan sólo detectan información adecuada para su identidad secreta; no revelan nada relacionado con la personalidad del maestro de espías.

EJEMPLO DE MAESTRO DE ESPÍAS

Gilifar: semielfo Per 5/Msp 3; VD 8; humanoide Mediano (elfo); DG 8d6+8; pg 35; Inic +7; Vel 30'; CA 18, toque 14, desprevénida 18; Atq base +5; Pre +4; Atq o Atq compl +8 c/c (1d6/18–20, estoque +1); AE ataque furtivo +4d6; CE alineamiento indetectable, *aura mágica*, cambio relámpago, defensa contra escudriñamiento, encontrar trampas, esquivo asombroso, evasión, identidad secreta, rasgos de semielfo, sentido de las trampas +1, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +4, Ref +9; Vol +3 (+5 contra encantamiento); Fue 8, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Avistar +4 (+7 para percibir sensores de escudriñamiento), Buscar +3, Diplomacia +18, Disfrazarse +12 (+14 actuando), Engañar +15, Equilibrio +5, Esconderse +14, Escuchar +4, Falsificar +13, Intimidar +3,



Gilifar, una maestra de espías

TABLA 2-16: EL MAESTRO DE ESPÍAS

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Alineamiento indetectable, identidad secreta
2.º	+1	+0	+3	+0	Cambio relámpago, defensa contra escudriñamiento
3.º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +1d6, aura mágica
4.º	+3	+1	+4	+1	Identidad secreta, mente escurridiza
5.º	+3	+1	+4	+1	Dispar escudriñamiento
6.º	+4	+2	+5	+2	Ataque furtivo +2d6
7.º	+5	+2	+5	+2	Cobertura profunda, identidad secreta

Juego de manos +16, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +14, Reunir información +14, Saltar +1; Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Engañar), Sutileza con las armas.

Idiomas: común, elfo.

Alineamiento indetectable (Ex): el alineamiento de Gilifar está oculto como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *alineamiento indetectable* siempre activo.

Ataque furtivo (Ex): Gilifar inflige 4d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Gilifar puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Aura mágica (St): Gilifar puede utilizar *aura mágica* de Nystul a voluntad.

Cambio relámpago (Ex): Gilifar puede ponerse un disfraz en 1d3 minutos y ponerse o quitarse armaduras en la mitad del tiempo habitual.

Defensa contra escudriñamiento (Ex): Gilifar obtiene un bonificador de +3 a las salvaciones de Voluntad contra los conjuros de adivinación (escudriñamiento), así como a las pruebas de Avistar realizadas para detectar los sensores creados por éstos.

Encontrar trampas (Ex): Gilifar puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): Gilifar conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque la cojan desprevenida o

sea atacada por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmobilizada).

Evasión (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Gilifar no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Identidad secreta (Ex): Gilifar ha adoptado una identidad secreta como Falimet, una lastimosa mendiga que pide limosna cerca de la puerta de la ciudad.

Rasgos de semielfo: los semielfos tienen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relacionados con la raza, se considera que un semielfo es un elfo.

Posesiones: armadura de cuero +2, anillo de protección +1, estopa +1, capa de resistencia +1.

MAESTRO DE MÚLTIPLES FORMAS (MMF)

Un maestro de múltiples formas no tiene una que considere propia. En vez de ello, ocupa el cuerpo que le sea más conveniente según el momento. Mientras otros basan su identidad en sus formas externas, uno de ellos se acerca en realidad más a su verdadero yo mediante sus transformaciones. Por fuerza, su noción de la propia identidad está cimentada no en su apariencia externa, sino en su alma, única constante real en su persona. Es la fuerza interior de esa alma lo que le permite tomar cualquier forma y seguir siendo él mismo en el interior.

La senda del maestro de múltiples formas es ideal para aquellos lanzadores de conjuros de cualquier raza que han experimentado el cambio de forma y anhelan más de él. Uno de estos personajes podría erigirse en una gran fuerza en el mundo tanto para bien como para mal. Uno maligno en particular representa una terrible amenaza, ya que puede aparecer dondequiera, en cualquier cuerpo. Los mismos oponentes pueden enfrentarse a él una y otra vez, en una forma tras otra, sin nunca darse cuenta de que en realidad afrontan un único enemigo.

Los maestros de múltiples formas PNJs son generalmente solitarios que se mueven entre comunidades de diversas criaturas según se les antoje. No obstante, a veces encuentran trabajo como espías o exploradores.

La descripción que aquí presentamos es una versión actualizada de la clase de prestigio cambiante originalmente incluida en *Señores de lo salvaje*.

Adaptación: los maestros de múltiples formas pueden ser introducidos en una campaña de muchas maneras. Podrían formar un grupo de élite de espías y exploradores, ser miembros de alto rango de un culto adorador de doppelgängers o bien un pequeño grupo de druidas que ven belleza y poder en todas las formas de la naturaleza, no tan solo en las de los animales o los elementales.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en maestro de múltiples formas, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Dotes: Aguate, Alerta.

Especial: rasgo de clase forma salvaje.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del maestro de múltiples formas (y la característica clave de cada una) son Artesanía (cualquiera) (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Nadar (Fue), Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio maestro de múltiples formas:

Competencia con armas y armaduras: los maestros de múltiples formas no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Forma salvaje perfeccionada (Sb): un maestro de múltiples formas sabe cómo usar su aptitud de forma salvaje para asumir un zhenico más amplio de formas. A 1.^{er} nivel, puede tomar una forma humanoide con ella. Más adelante gana la aptitud adoptar la de un gigante (a 2.^{er} nivel), un humanoide monstruoso (a 3.^{er} nivel), una fata (a 4.^{er}), una sabandija (a 5.^{er}), una aberración (a 6.^{er}), una planta (a 7.^{er}), un cieno (a 8.^{er}), un elemental (a 9.^{er}) y un dragón (a 10.^{er}).

El límite del tamaño de las formas que puede asumir también aumenta a medida que gana niveles. A 2.^o, puede adoptar la forma de una criatura Grande; a 4.^o, la de

una Menuda; a 6.^o, la de una Enorme; a 8.^o, la de una Diminuta; y a 10.^o, la de una Gargantuesca.

Un maestro de múltiples formas también obtiene un uso diario adicional de su aptitud de forma salvaje por cada nivel de clase que gane.

Habla del cambiante (Ex): un maestro de múltiples formas conserva su capacidad de hablar con normalidad (incluyendo los componentes verbales de conjuros) sin importar la forma que adopte. Además, puede comunicarse con otras criaturas del mismo tipo mientras permanezca en la forma salvaje, siempre y cuando éstas puedan hacerlo normalmente las unas con las otras a través de medios naturales.

Forma salvaje rápida (Ex): a partir del 3.^{er} nivel, un maestro de múltiples formas puede utilizar su aptitud de forma salvaje como una acción de movimiento, en vez de una estándar.

Forma salvaje extraordinaria (Ex): comenzando a 7.^{er} nivel, un maestro de múltiples formas obtiene las cualidades especiales extraordinarias de cualquier forma que adopte con forma salvaje.

Forma siempre cambiante: a 10.^{er} nivel un maestro de múltiples formas ha alcanzado el pináculo de su capacidad cambiaformas. Gana el subtipo de cambiaformas y se vuelve inmune a cualquier efecto de transmutación a menos que desee aceptarlo.

Además, tampoco sufre los penalizadores a características por envejecimiento y no está sujeto al envejecimiento mágico, aunque cualquier penalizador de este tipo que ya tuviera sigue en activo. Los bonificadores, sin embargo, sí que se acumulan, y, aun así, un maestro de múltiples formas muere de viejo cuando le llega el momento.

EJEMPLO DE MAESTRO DE MÚLTIPLES FORMAS

Galatea: elfa Drd 5/Mmf 2; VD 7; humanoide Mediano; DG 7d8+7; pg 38; Inic +2; Vel 30; CA 18, toque



Galatea, una maestra de múltiples formas

Tabla 2-17: EL MAESTRO DE MÚLTIPLES FORMAS

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1. ^o	+0	+2	+2	+0	Forma salvaje perfeccionada (humanoide), habla del cambiante
2. ^o	+1	+3	+3	+0	Forma salvaje perfeccionada (gigante; Grande)
3. ^o	+2	+3	+3	+1	Forma salvaje rápida, forma salvaje perfeccionada (humanoide monstruoso)
4. ^o	+3	+4	+4	+1	Forma salvaje perfeccionada (fata; Menudo)
5. ^o	+3	+4	+4	+1	Forma salvaje perfeccionada (sabandija)
6. ^o	+4	+5	+5	+2	Forma salvaje perfeccionada (aberración; Enorme)
7. ^o	+5	+5	+5	+2	Forma salvaje extraordinaria forma salvaje perfeccionada (planta)
8. ^o	+6	+6	+6	+2	Forma salvaje perfeccionada (cieno; Diminuto)
9. ^o	+6	+6	+6	+3	Forma salvaje perfeccionada (elemental)
10. ^o	+7	+7	+7	+3	Forma salvaje perfeccionada (dragón; Gargantuesco), forma siempre cambiante

12, desprevención 16; Atq base +4; Pre +5; Atq o Atq compl +6 c/c (1d6+2/18-20, cimitarra +1) o +7 a distancia (1d8+2/3, arco largo compuesto +1); AE conjuros; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (águila), empatía salvaje +4 (+0 bestias mágicas), forma salvaje 3/día, forma salvaje perfeccionada (humanoide, gigante; Grande), habla del cambiante, pisada sin rastro, rasgos de elfo, resistir la atracción de la naturaleza, visión en la penumbra, zancada forestal; AL CN; TS Fort +8, Ref +6; Vol +8 (+10 contra encantamientos); Fue 12, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 18, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +18, Buscar +2, Escuchar +18, Saber (Naturaleza) +12, Supervivencia +16; Aguante, Alerta, Conjuros naturales.

Idiomas: común, elfo; druidico.

Compañero animal (Ex): Galatea tiene un águila macho llamado Metrius como compañero animal. Las aptitudes y características de Metrius se resumen más adelante.

Beneficios del compañero animal: Galatea y Metrius comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Galatea puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a su compañero animal si éste está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su águila.

Vínculo (Ex): Galatea puede controlar a Metrius como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de +4 de circunstancia a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su águila.

Forma salvaje (Sb): Galatea puede transformarse en un animal, humanoide o gigante de tamaño Pequeño, Mediano o Grande, y regresar después a su forma original, como con un conjuro de poliformarse. Esta aptitud tiene una duración de 5 horas o hasta que revierta a su forma élfica.

Forma salvaje perfeccionada (Sb): Galatea puede asumir formas humanoides o gigantes cuando utiliza su forma salvaje. También puede adoptar la forma de criaturas Grandes.

Habla del cambiante (Ex): Galatea puede hablar con normalidad sin importar la forma que adopte y también puede comunicarse con las criaturas del tipo en el que se haya transformado.

Pisada sin rastro (Ex): Galatea no deja huella cuando se mueve por entornos naturales, por lo que no puede ser rastreada.

Rasgos de elfo: los elfos poseen inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir. Cuando uno de ellos pase a 5' o menos de una puerta secreta u oculta, tendrá derecho a una prueba de Buscar para advertir su presencia como si la estuviera buscando activamente.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): Galatea obtiene un bonificador de +4 en los TS contra las aptitudes sortilegas de las fatas.

Zancada forestal (Ex): Galatea puede atravesar terreno natural con arbustos espinosos, brezos, cubierto por maleza y similar a velocidad normal y sin sufrir daño o verse perjudicada de otro modo. No obstante, los terrenos que hayan sido manipulados mágicamente para obstaculizar el movimiento sí que le afectarán.

Conjuros de druida preparados (5º nivel de lanzador): conocer la dirección, curar heridas menores, detectar magia resistencia, virtud; 1º: colmillo mágico, curar heridas ligeras, enmarañar (CD 15), soportar los elementos; 2º: gracia felina, piel robiza, resistencia de oso; 3º: colmillo mágico mayor, curar heridas moderadas.

Poseiones: armadura de pieles +1, rodela +1, arco largo compuesto +1 (bonificador por Fue +1) con 20 flechas, cimitarra +1, presa de sabiduría +2, vestidura de los druidas.

Metrius, compañero águila: VD -; animal Pequeño; DX 3d8+3; pg 16; Inic +3; Vel 10', VL 80' (regular); CA 17, toque 14, desprevención 14; Atq base +2; Pre -2; Atq +6 c/c (1d4, garras); Atq compl +6 c/c (1d4, 2 garras); CE evasión, trucos adicionales (2), visión en la penumbra; AL N; TS Fort +4, Ref +6; Vol +3; Fue 11, Des 16, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +16, Escuchar +2; Ataque en vuelo, Sutileza con las armas.

Trucos: ataca, busca, vigila.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Metrius no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

MAGO DAGACONJURO (MD)

En un solitario monasterio en el corazón de un antiguo bosque, un grupo variopinto de druidas y lanzadores de conjuros arcanos se entrenan juntos. Los seguidores de ese monasterio trabajan para perfeccionar un estilo de lucha y conjuración único que se basa en el manejo en todo momento de un par de dagas. Algunos de estos estudiantes, conocidos como magos dagaconjuro, combinan el estilo de combate con magia arcana.

Los magos dagaconjuro ven los rápidos movimientos de sus mortíferas dagas como una parte concomitante a su lanzamiento de conjuros. Estas figuras a veces solitarias son primero lanzadores de conjuros y luego combatientes. A igual que sus colegas los cambiantes dagaconjuro, buscan la verdad y la justicia, si bien definen tales conceptos en el calor del momento. No entienden la moralidad como un absoluto y su sentido de lo que está bien y es justo guía sus ideales.

Los magos dagaconjuro están estrechamente relacionados con los cambiantes dagaconjuro, la otra mitad de la organización conocida como los Guardianes dagaconjuro (véase pág. 170). Ambas protegen el trabajo de las buenas gentes

mantienen el equilibrio entre los intereses de las comunidades civilizadas y la esencia sagrada de la naturaleza, pero allí donde un cambiante es tranquilo y calculador, un mago dagaconjuro es desenfrenado e impulsivo. Las dos mitades de la organización trabajan juntas de manera amistosa, si bien tienen planteamientos decididamente distintos en lo que respecta a la mayoría de los problemas.

Casi todos ellos comienzan su carrera como magos o hechiceros, adquiriendo uno o dos niveles de pícaro tras algunas aventuras con éxito. Atraídos por el exótico estilo de combate y las equilibradas ideas de los Guardianes dagaconjuro, estos individuos gustan de la reputación enigmática y las técnicas poco ortodoxas de la cofradía. Aunque los miembros de ésta son sobre todo lanzadores de conjuros, algunos siguen sendas multiclase más complejas que incluyen niveles de guerrero o paladín. Si bien estos personajes siguen todos los preceptos del gremio, es más probable que defiendan la verdad con las aguzadas puntas de sus dagas que con el poder arcano de sus conjuros.

Adaptación: aunque los cambiante y los magos dagaconjuro están relacionados mediante su organización común, no es necesario utilizarlos juntos en todas las campañas. Los magos, apropiados para magos/pícaros de cualquier alineamiento, podrían convertirse en un grupo mortífero de cultistas esgrimidores de dagas y conjuros.

Además, en una campaña que incluya psiónica, ésta sería una clase excelente para psiónicos/pícaros. Simplemente cambia el prerequisite de lanzamiento de conjuros arcanos por uno de manifestador de psiónica y una progresión similares y el psiónico dagaconjuro, la tercera rama de los Guardianes dagaconjuro, estará listo para tu campaña.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en mago dagaconjuro, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Habilidades: Concentración 8 rangos.

Dotes: Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga).

Especial: 5.º nivel de lanzador de conjuros arcanos.

Especial: Ataque furtivo +1d6.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del mago dagaconjuro (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Equilibrios (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Píruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Con) y Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio mago dagaconjuro.

Competencia con armas y armaduras: los magos dagaconjuro no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Dagaconjurar (Ex): los magos dagaconjuro combinan de manera perfecta el uso de sus dagas gemelas con poderosas aptitudes de lanzamiento de conjuros. Uno de ellos puede lanzar un conjuro con componentes somáticos y materiales incluso cuando empuña una daga en cada mano. Si sostiene cualquier otra cosa que no sea una daga, debe tener al menos una mano libre para lanzar uno que precise de alguno de estos componentes. Conjurar de esta forma provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

Además, un mago dagaconjuro puede transmitir un conjuro de toque con un ataque de daga (ya sea uno cuerpo a cuerpo de toque o uno normal, pero no si la arroja).

Invocación del cuchillo (Sb): a partir del 2.º nivel, los magos dagaconjuro desarrollan una fuerte conexión mística entre su capacidad de conjuración arcano y las dagas que esgrimen. Siempre que uno de ellos lance un conjuro arcano que inflija daño por energía, puede convertir la mitad del causado por éste en daño por corte mágico. La RE no se le aplica, pero es posible que la RD sí. Este poder no afecta a la capacidad de resistir el conjuro afectado mediante un TS o la resistencia a conjuros de una criatura.

Utilizar esta aptitud no precisa de una acción; su uso es parte de la necesaria para lanzar el conjuro afectado. Invocación del cuchillo sólo puede modificar conjuros con una duración instantánea.

Conjuros diarios/conocidos: comenzando a 2.º nivel, un mago dagaconjuro obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiese conseguido un personaje de aquella clase. Si tiene más de una de éstas antes de convertirse en mago dagaconjuro, debe decidir a cuál de ellas añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conocidos.

Ataque furtivo (Ex): a partir del 3.º nivel, un mago dagaconjuro inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 6.º nivel y a 3d6 en el 10.º. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. Si un mago dagaconjuro consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

TABLA 2-18: EL MAGO DAGACONJURO

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Conjuros diarios/conocidos
1.º	+0	+0	+2	+2	Dagaconjurar	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Invocación del cuchillo	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+2	+1	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+3	+1	+4	+4	Dagaconjurar doble	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+4	+2	+5	+5	Ataque furtivo +2d6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+5	+2	+5	+5	Infusión arcana	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+6	+2	+6	+6	Lanzamiento arcano	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+6	+3	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+7	+3	+7	+7	Ráfaga de dagaconjuros	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Dagaconjurar doble (Ex): al adquirir niveles, la conexión entre la capacidad de lanzamiento de conjuros de un mago dagaconjuro y su estilo de lucha con dos dagas se fortalece. A 5.º nivel y superior, uno de ellos puede retener la descarga de un conjuro de toque por cada daga que empuñe. Debe especificar qué daga retiene cuál de estos conjuros en el momento del lanzamiento de éstos. Si una de estas dagas deja sus manos, el conjuro se disipa de inmediato (a menos que fuera arrojada por el mago con la aptitud lanzamiento arcano; ver más adelante).

Infusión arcana (Sb): en el 7.º nivel y superior, un mago dagaconjuro puede infundir poder de conjuros arcanos en sus dagas, lo que le permite temporalmente infligir daño adicional por energía. Para utilizar esta aptitud, debe perder de su memoria un conjuro arcano preparado (o renunciar a un espacio de conjuro potencial para el día si lo lanza como un hechicero), y elegir una de las dagas que esté empuñando y un tipo de energía (fuego, frío o electricidad) cuando la activa. La daga escogida inflige 1d6 puntos de daño adicional del tipo de energía elegida. Este efecto tiene una duración de tantos asaltos como nivel tenga el conjuro sacrificado. Utilizar esta aptitud varias veces en la misma daga no apila los efectos, ni siquiera si se escogen distintos tipos de energía. Si se arroja la daga, el daño por energía se aplica a ese ataque, pero el efecto se disipa inmediatamente.

Utilizar esta aptitud es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad (consulta Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137).

Lanzamiento arcano (Ex): a 8.º nivel y superior, un mago dagaconjuro puede imbuir sus dagas arrojadas de poder de conjuros arcanos. Puede transmitir un conjuro de toque con una daga arrojada como si estuviera llevando a cabo un ataque cuerpo a cuerpo. Si la daga impacta, el conjuro de toque se descarga contra la criatura u objeto alcanzado. De no alcanzar al objetivo deseado, ésta vuelve al mago justo antes de su siguiente turno (como si tuviera la aptitud especial de retornante; ver pág. 225 de la *Guía del Dungeon Master*) y conserva el conjuro como si hubiese fallado con un ataque cuerpo a cuerpo.

Ráfaga de dagaconjuros (Ex): a 10.º nivel, un mago dagaconjuro puede combinar el lanzamiento de conjuros con una ráfaga de ataques de daga. Cuando utiliza esta aptitud, puede

apresurar un conjuro como parte de un ataque completo con sus dagas. Esto no influye en el nivel efectivo del conjuro. Para ello, debe tener al menos un ataque cuerpo a cuerpo en cualquier asalto en el que utilice esta aptitud, y no puede llevar a cabo ninguno con nada que no sea una daga (aunque si un conjuro lanzado junto con esta aptitud precisa de una tirada de ataque, puede realizar el de éste).

Un mago dagaconjuro puede utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a su modificador de Destreza (mínimo 1).

EJEMPLO DE MAGO DAGACONJURO

Vadamar Lyrr: elfo Mag 5/Pcr 2/Mdj 7; VD 14; humanoide Mediano; DG 5d4 más 9d6; pg 48; Inic +5; Vel 30; CA 20; toque 17, desprevenido 15; Atq base +8; Pre +9; Atq +12 c/c (1d4+3/19–20, daga +2) o +14 a distancia (1d8/x3, arco largo con flecha de gran calidad); Atq compl +12/+7 c/c (1d4+3/19–20, daga +2) y +10 c/c (1d4/19–20, daga de adamantita) o +14/+9 a distancia (1d8/x3, arco largo con flecha de gran calidad); AE ataque furtivo +3d6, conjuros, dagaconjurar, dagaconjurar doble, infusión arcana, invocación del cuchillo; CE beneficios del familiar, encontrar trampas, evasión, familiar (sapo), rasgos de elfo, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +3, Ref +14; Vol +9 (+11 contra encantamientos); Fue 13, Des 20 (18 sin guantes de destreza +2), Con 10, Int 16, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Artesanía (fabricación de armaduras) +8, Artesanía (fabricación de armas) +8, Avistar +13, Buscar +7, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +20, Esconderse +16, Escuchar +6, Inutilizar mecanismo +5, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +18, Saber (arcano) +11, Saber (los Planos) +10, Saltar +10, Trepas +8; Ataque elástico, Combate con dos armas, Esquivar, Inscribir rollo de pergamino*, Maestría en conjuros* (desplazamiento, invisibilidad, toque vampírico), Movilidad, Soltura con un arma (daga).

Idiomas: dracónico, común, elfo, orco, silvano.

Además, Vadamar puede transmitir un conjuro de toque con un ataque de daga (ya sea uno cuerpo a cuerpo de toque o uno normal, pero no si la arroja).

Ataque furtivo (Ex): Vadamar inflige 3d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre

que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Vadamar puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Dagaconjurar (Ex): Vadamar puede lanzar un conjuro con componentes somáticos y materiales incluso cuando empuña una daga en cada mano. Si sostiene cualquier otra cosa que no sea una daga, debe tener al menos una mano libre para lanzar un conjuro que requiera alguno de estos componentes. Conjurar de esta forma provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

Dagaconjurar doble (Ex): Vadamar puede retener la descarga de un conjuro de toque por cada daga que empuñe. Debe especificar qué daga retiene cuál de estos conjuros en el momento del lanzamiento de éstos. Si una de estas dagas deja sus manos, el conjuro se disipa de inmediato.

Encontrar trampas (Ex): Vadamar puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Vadamar no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Familiar: el familiar de Vadamar es un sapo llamado Berkich. Éste utiliza la salvación base de Vadamar siempre que sea mejor que la suya. Las aptitudes y características de Berkich se resumen más adelante.

Beneficios del familiar: Vadamar obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Berkich le confiere +3 puntos de golpe (incluidos en las estadísticas de Vadamar). Berkich y Vadamar comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Alerta (Ex): Berkich proporciona a su amo Alerta siempre y cuando se encuentre a 5' o menos de él.

Compartir conjuros (Ex): Vadamar puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a Berkich si éste está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su familiar.

Vínculo de empatía (Sb): Vadamar puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo posee la misma relación que tenga su familiar con los objetos o lugares.

Infusión arcana (Sb): Vadamar puede infundir poder de conjuros arcanos en sus dagas, permitiéndole temporalmente infligir daño adicional por energía. Para utilizar esta aptitud,

debe perder de su memoria un conjuro arcano preparado. Elige una daga que esté esgrimiendo y un tipo de energía (fuego, frío o electricidad) cuando activa esta aptitud y ésta inflige 1d6 puntos de daño adicionales del tipo de energía escogida. Este efecto tiene una duración de tantos asaltos como nivel tenga el conjuro sacrificado. Utilizar esta aptitud varias veces en la misma daga no apila los efectos, ni siquiera si se escogen distintos tipos de energía. Si arroja la daga, el daño por energía se aplica a ese ataque, pero el efecto se disipa inmediatamente. Utilizar esta aptitud es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad.

Invocación del cuchillo (Sb): Siempre que Vadamar lance un conjuro arcano que inflija daño por energía, puede convertir la mitad del causado por éste en daño por corte mágico. La RE no se le aplica, pero es posible que la RD sí. Este poder no afecta a la capacidad de resistir el conjuro afectado mediante un TS o la resistencia a conjuros de una criatura. Utilizar esta aptitud no precisa de una acción; su uso es parte de la necesaria para lanzar el conjuro afectado. Invocación del cuchillo sólo puede afectar conjuros con una duración instantánea.

Rasgos de elfo: los elfos poseen inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir. Cuando uno de ellos pase a 5' o menos de una puerta secreta u oculta, tendrá derecho a una prueba de Buscar para advertir su presencia como si la estuviera buscando activamente.

Conjuros de mago preparados (11º nivel de lanzador): 0: *detectar magia, impacto crítico, leer magia, luces danzantes, toque de fatiga* (+12 toque c/c; CD 13); 1º: *armadura de mago, contacto electrificante* (+12 toque c/c), *escudo, rayo de debilitamiento* (+13 toque a distancia); 2º: *invisibilidad, postura de dagaconjuro†* (2), *rayo abrasador* (+13 toque a distancia), *toque de idiotez* (+12 toque c/c); 3º: *acelerar, desplazamiento, disparar magia, rayo relampagueante* (CD 16), *toque vampírico* (+12 toque c/c); 4º: *alarido* (CD 17), *enervación* (+13 toque a distancia), *piel pétrea*; 5º: *cono de frío* (CD 18), *forma sombría†*; 6º: *heroísmo mayor*.

Libro de conjuros: todos los indicados anteriormente más 0: todos los demás; 1º: *arma mágica, caída de pluma, causar miedo, identificar, manos ardientes, proyectil mágico, retirada expeditiva rápida†*; 2º: *astucia de zorro, convocar monstruo II, enramado de filof†, flecha ácida de Melf, mano espectral, resistencia de oso*; 3º: *arma espectral†, arma mágica mayor, muro de viento, ruinas explosivas*; 4º: *convocar monstruos IV, muro de fuego, tentáculos negros de Evard*; 5º: *nube aniquiladora, vuelo de largo recorrido*; 6º: *capa marina†, visión verdadera*.

†Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 5.

Posesiones: *amuleto de armadura natural* +3, *anillo de protección* +2, *daga* +2, *daga de adamantita*, *arco largo* con 20 flechas de gran calidad, *guantes de destreza* +2, *varita de proyectiles mágicos* (nivel 9º; 10 cargas), *varita de invisibilidad* (16 cargas), *rollo de pergamino de acelerar*, *libro de conjuros*, 16 po.

Berkich, familiar sapo: VD -; bestia mágica Diminuta; DG 5; pg 24; Inic +1; Vel 5'; CA 18, toque 15, desprevénido 17, Atq

base +0; Pre -17; Atq o Atq compl -; Espacio/Alcance 1/0; AE transmitir conjuros de toque; CE anfibio, comunicarse con su amo, evasión mejorada, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +3, Ref +10; Vol +11; Fue 1, Des 12, Con 11, Int 8, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escondarse +21, Escuchar +4; Alerta.

Comunicarse con su amo (Ex): Berkich puede comunicarse verbalmente con Vadamar. Las demás criaturas no entenderán lo que digan si no es mediante ayuda mágica.

Evasión mejorada (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Berkich no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito y sólo la mitad si la falla.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Berkich puede transmitir los conjuros de toque de su amo (consulta Familiares, páginas 44 y 45 del *Manual del jugador*).

Habilidades: la coloración de un sapo le proporciona un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escondarse.

MENTE SOMBRÍA (MSB)

Un espectro en los pensamientos de los incautos, la mente sombría (NdT: *aunque hemos utilizado el femenino para el nombre de la clase de prestigio, ésta está abierta tanto a mujeres como a hombres*) se mueve por entre los enrevesados senderos de la mente con la misma facilidad con la que se desliza por las oscuras callejuelas de la ciudad. Ésta fusiona poderes psiónicos y asombroso sigilo en un todo eficaz. Aunque pueden ser espías o ladrones capaces, se ven a sí mismas como mucho más. Consideran que su entrenamiento y sus poderes psíquicos son una extensión de un profundo proceso de autoexamen que necesita de las metas y motivaciones más secretas de otros.

Si bien algunas mentes sombrías reciben en secreto adiestramiento por parte de gobiernos, cábalas encubiertas y otras organizaciones por el estilo, la mayoría se entrenan en un convento distante. Estos ascetas abandonan muchos de los objetivos mundanos que tenían antes de unirse al monasterio de la Mente sombría, consagrándose en vez de ello a escudriñar las mentes y los secretos de otros. El riguroso entrenamiento subraya la necesidad de ver los defectos y los entresijos de otros como extensiones de sus propias experiencias. Para una de ellas, el conocimiento y la verdadera comprensión proceden del uso de las motivaciones secretas de otros como un medio para alcanzar la conciencia de uno mismo.

La mayoría de las mentes sombrías comienzan sus carreras como psiónicos y más tarde diversifican sus habilidades y aptitudes adquiriendo un nivel de pícaro. Los guerreros psíquicos también se sienten atraídos por la clase, aunque es más probable que escojan las de explorador o ninja para convertirse en multiclasa que no la de pícaro. Si bien los indómitos están tan capacitados como los psiónicos para adquirirla,

pocos de ellos se convierten en mentes sombrías (para una información completa referente a las clases y los poderes psiónicos, consulta el *Manual de psiónica expandido*).

Adaptación: con su excelente selección de habilidades y constante progresión de poderes psiónicos, las mentes sombrías puede ser remodeladas de manera que ocupen casi cualquier hueco. Simplemente cambia los poderes que aprenden de manera gratuita para ajustarlos al estilo que le desees dar a la clase. A continuación ofrecemos dos ejemplos. Los poderes indicados en ellos reemplazan la aptitud 1.º nivel de *leer pensamientos*, la de *nublar mente* del 3.º y la de *nublar mente* en grupo del 9.º de la mente sombría.

Infiltrador cerebral (espía psiónico): 1.º: *distraer*, 3.º: *forzar enlace sensorial*, 9.º: *sonda mental*.

Matapensamientos (asesino psiónico): 1.º: *ocultar el pensamiento*, 3.º: *atontar mediante energía*, 9.º: *mente en blanco personal*.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en mente sombría, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +3.

Habilidades: Escondarse 5 rangos, Juego de manos 3 rangos, Moverse sigilosamente 5 rangos.

Especial: 3.º nivel de manifestador.

Especial: capaz de manifestar *capullo de ocultación*.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la mente sombría (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Autohipnosis* (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Engañar (Car), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Píruetas (Des), Saber (psiónica)* (Int) y Saltar (Fue).

*Nueva habilidad o uso de habilidad descrito en el *Manual de psiónica expandido*.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio mente sombría:

Competencia con armas y armaduras: las mentes sombrías no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Poderes conocidos: a cada nivel indicado en la tabla adjunta, una mente sombría obtiene puntos de poder diarios adicionales y acceso a nuevos poderes descubiertos como si también hubiese adquirido un nivel en una clase de manifestador psiónico a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los

beneficios que hubiese conseguido un personaje de aquella clase. Si tiene más de una de éstas antes de convertirse en mente sombría, debe decidir a cuál de ellas añade el nuevo nivel de mente sombría para determinar los puntos de poder diarios, los poderes conocidos y el nivel de manifestador.

Leer pensamientos (Ps): a 1.º nivel, una mente sombría añade leer pensamientos a su repertorio (en caso de no conocerlo todavía). Una vez al día, puede manifestarlo a un menor coste de puntos de poder. Éste se reduce en una cantidad de puntos igual al nivel de clase de mente sombría, hasta un mínimo de 1. Sin embargo, el efecto de este poder todavía está limitado por su nivel de manifestador.

Ataque furtivo (Ex): a partir del 2.º nivel, una mente sombría inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos y se incrementa a 2d6 puntos en el 5.º nivel y a 3d6 en el 8.º. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del Manual del jugador. Si una mente sombría consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Nublar mente (Ps): en el 3.º nivel, una mente sombría añade nublar mente a su repertorio (en caso de no conocerlo todavía). Una vez al día, puede manifestarlo a un menor coste de puntos de poder. Éste se reduce en una cantidad de puntos igual al nivel de clase de mente sombría, hasta un mínimo de 1. Sin embargo, el efecto de este poder todavía está limitado por su nivel de manifestador.

Nublar mente en grupo (Ps): a 9.º nivel, una mente sombría añade nublar mente en grupo a su repertorio (en caso de no conocerlo todavía). Una vez al día, puede manifestarlo a un menor coste de puntos de poder. Éste se reduce en una cantidad de puntos igual al nivel de clase de mente sombría, hasta un mínimo de 1. Sin embargo, el efecto de este poder todavía está limitado por su nivel de manifestador.

Puñalada mental (Sb): en el 10.º nivel, una mente sombría puede combinar un golpe preciso con un estallido de energía



Mysk, una mente sombría

mental, suprimiendo así su presencia de la mente y la memoria de su víctima incluso mientras la apuñala. Una vez por asalto como una acción gratuita, inmediatamente después de infligir con éxito daño a un oponente mediante un ataque furtivo, puede manifestar nublar mente contra ese adversario.

Tabla 2-19: LA MENTE SOMBRÍA

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Poderes conocidos
1.º	+0	+0	+2	+2	Leer pensamientos	+1 nivel de clase manifestadora existente
2.º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	—
3.º	+2	+1	+3	+3	Nublar mente	+1 nivel de clase manifestadora existente
4.º	+3	+1	+4	+4	—	—
5.º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	+1 nivel de clase manifestadora existente
6.º	+4	+2	+5	+5	—	+1 nivel de clase manifestadora existente
7.º	+5	+2	+5	+5	—	+1 nivel de clase manifestadora existente
8.º	+6	+2	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	—
9.º	+6	+3	+6	+6	Nublar mente en grupo	+1 nivel de clase manifestadora existente
10.º	+7	+3	+7	+7	Puñalada mental	+1 nivel de clase manifestadora existente

Manifestar nublar mente de esta manera utiliza un gasto de puntos de poder reducido tal y como se describe anteriormente en la aptitud nublar mente.

EJEMPLO DE MENTE SOMBRÍA

Myask: humana Pcr 1/Psi (vidente) 6/Msb 3; VD 10; humanoide Mediano; DG 6d4+6 más 4d6+4; pg 39; Inic +6; Vel 30; CA 15, toque 13, desprevenida 13; Atq base +5; Pre +4; Atq o Atq compl +6 c/c (1d4+1/19-20, daga); AE psiónica, ataque furtivo +2d6; CE encontrar trampas; AL N; TS Fort +4, Ref +9; Vol +10; Fue 12, Des 14, Con 13, Int 19, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +14, Avistar +4, Buscar +13, Conocimiento de psiónica +19, Engañar +3, Equilibrio +4, Escapismo +6, Esconderse +7, Inutilizar mecanismo +16, Juego de manos +6, Moverse sigilosamente +7, Píruetas +12, Reunir información +5, Saber (local) +11, Saber (los Planos) +8, Saber (psiónica) +13 y Supervivencia +0 (+2 siguiendo rastros o en otros planos); Distracción mejorada[†], Fuerza de voluntad[‡], Iniciativa mejorada, Mente sobre cuerpo[‡], Poder penetrante[‡], Poderes penetrantes mayores[‡], Voluntad de hierro.

[‡]Dote descrita en el *Manual de psiónica expandido*.

[†]Nueva dote descrita en página 106.

Idiomas: común; dracónico, elfo, enano, orco.

Poderes psiónicos conocidos (72 puntos de poder; 8^o nivel de manifestador): 1.^o disonancia del destino, empujón mental (CD 15), ocultar el pensamiento, precognición, toque de disipación; 2.^o capullo de ocultación, insinuación al Ello (CD 16), leer pensamientos (CD 16), leer un objeto, nublar mente (CD 16), ríspaga commocionante; 3.^o ajuste corporal, barrera mental, explosión de energía, trampa mental; 4.^o borrado mental (CD 18), libertad de movimientos psiónica, ver el aura, visión remota (CD 18).

Ataque furtivo (Ex): Myask inflige 2d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Myask puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Encontrar trampas (Ex): Myask puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Poseiones: brazales de armadura +2, anillo de protección +1, diadema del intelecto +2, capa de resistencia +1, 2 pociones de curar heridas moderadas, poción de gracia felina, daga, 100 po.

OLLAM (Ollam)

En enano, la palabra 'ollam' significa profesor. La educación se considera un deber sagrado para los enanos, y con frecuencia se acude a aquellos a los que se estima entendidos en historia y leyendas de su pueblo (y poseedores de un sentido común superior al de la media) para que acepten el respetado papel de profesor en la comunidad. Mientras que otras culturas posiblemente consideren esto un trabajo para muchachos jóvenes o ancianos, los enanos ven a un ollam como protector de su preciada cultura. Ningún miembro de la comunidad enana se toma esa posición a la ligera.

A un ollam se le concede una posición especial dentro de la jerarquía del templo: Moradin le otorga conjuros que no sólo le permiten ahondar en los secretos del Universo sino también sanar y cuidar de aquellos a su cargo. Aunque la mayoría de ellos son clérigos o bardos, individuos pertenecientes a otras clases son también bienvenidos, siempre y cuando posean el conocimiento necesario para enseñar de manera adecuada a los niños.

De igual manera, los PNJs ollam con toda probabilidad disfrutaran de una posición cómoda en el corazón de la comunidad enana, transmitiendo el saber acumulado por sus gentes o vagando por el mundo, compartiendo su conocimiento con enanos y no enanos por igual. Si cualquier cosa sucede en una ciudad enana, puedes contar con que los ollam serán los primeros en saber algo al respecto. Están extraordinariamente bien relacionados con cada uno de los clanes y estratos de la sociedad enana.

Adaptación: una de las funciones de la clase de prestigio ollam es la de proporcionar algunas aptitudes semejantes a las de los bardos a aquellos que no lo son, aunque sin concederles tantas que lleguen a eclipsar a éstos. En otras circunstancias, es fácil imaginar ollam para otras razas y culturas.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en ollam, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: enano.

Alineamiento: legal bueno.

Habilidades: Interpretar (oratoria) 5 rangos, Saber (cualquier otro) 10 rangos, Saber (historia) 10 rangos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del ollam (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conoc. de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (n/a), Interpretar (Car), Reunir información (Car), Saber (todos, escogidos individualmente) (Int) y Sanar (Sab).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modif. de Int.

Tabla 2-20: EL OLLAM

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Conjuros diarios/conocidos
1 ^o	+0	+0	+0	+2	Conocimiento	—
2 ^o	+1	+0	+0	+3	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
3 ^o	+1	+1	+1	+3	Inspirar gran aptitud	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
4 ^o	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
5 ^o	+2	+1	+1	+4	Infundir entereza	—

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio ollam:

Competencia con armas y armaduras:

los ollam tienen competencia con todas las armas simples, así como con todas las armaduras y los escudos.

Conjuros diarios/conocidos: a 2^o, 3^o y 4^o nivel, un ollam obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, de ser aplicable) como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiese conseguido un personaje de aquella clase. Si tiene más de una de éstas antes de convertirse en ollam, debe decidir a cuál de ellas añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conocidos.

Si un ollam no tenía niveles en una clase lanzadora de conjuros antes de adoptar la de prestigio, a 2^o nivel gana las aptitudes de lanzamiento de conjuros de un clérigo cuyo nivel de lanzador es uno inferior a su nivel de clase.

Conocimiento (Ex): un ollam posee la capacidad de recordar leyendas o información acerca de varios temas, del mismo modo que los bardos con conocimiento de bardo. Consulta el rasgo de clase bardo, páginas 28 y 29 del *Manual del jugador*. Un ollam suma su nivel de clase y su modificador de Inteligencia a sus pruebas de conocimiento. Si el personaje tiene una aptitud similar procedente de otra clase (como conocimiento de bardo), sus niveles de ollam se apilan con los de la otra clase para determinar el éxito de la prueba de conocimiento.

Inspirar gran aptitud (Sb): un ollam de 3^o nivel o superior puede utilizar la oratoria para ayudar a un aliado a llevar a cabo con éxito una tarea. Este último obtiene un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas con una habilidad en particular. Si éste es un enano, el bonificador aumenta a

+3. Consulta el rasgo de clase música de bardo, pág. 29 del *Manual del jugador*.

Si un ollam ya tiene inspirar gran aptitud de música de bardo, puede gastar un uso diario de ésta para aumentar el bonificador de capacidad a +4 (o +6 si el aliado es un enano).

Infundir entereza (Sb): desde edad temprana, los enanos aprenden a afrontar la vida con resolución y entereza inquebrantables. Un ollam de 5^o nivel puede emplear una acción estándar para utilizar la oratoria y hacer uso de este poder, confiriendo a un único aliado enano un bonificador de capacidad de +4 a las pruebas de Constitución y las salvaciones de Fortaleza, así como una RD de 5/-. Este debe encontrarse a 30' o menos del ollam y poder verle y oírle. Este último también debe ser capaz de ver al aliado. El efecto dura mientras el ollam perore y, tras esto, durante 1 minuto más.

Los aliados que no sean enanos ganan un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Constitución y a las salvaciones de Fortaleza, pero no la RD, y quedan fatigados al término de la duración (los enanos no sufren ningún efecto perjudicial).

EJEMPLO DE OLLAM

Oviff Forigril: enana Clr 7/Olm 3; VD 10; humanoide Mediano; DG 10d8+30; pg 76; Inic +2; Vel 20; CA 20, toque 10, desprevención 20; Atq base +6; Pre +6; Atq +7 c/c (1d8+1/3, martillo de guerra +1) o +6 a distancia (1d8/19–20, ballesta ligera de gran calidad); Atq compl +7/+2 c/c (1d8+1/3, martillo de guerra +1) o +6 a distancia (1d8/19–20, ballesta ligera de gran calidad); AE expulsar muertos vivos 5/día (+4, 2d6+9, 7^o); CE conocimiento +4, inspirar gran aptitud, rasgos de enano, visión en la oscuridad 60'; AL LB; TS Fort +10^o (+12 contra veneno), Ref +3^o; Vol +13^o; Fue 10, Des 8, Con 16, Int 12, Sab 18, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +10, Interpretar (oratoria) +15, Reunir información +8, Saber (historia) +11, Saber (religión)



Ilustración de S. Belladín

+11; Competencia con arma marcial (martillo de guerra), Conjuros penetrantes, Conocimiento oscuro, Reflejos rápidos.

†Nueva dote descrita en pág. 106.

Idiomas: común, enano; infracomún.

Inspirar gran aptitud (Sb): un aliado que se halle a 30' o menos y pueda ver y oír a Ovíff obtiene un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas con una habilidad en particular mientras pueda escucharla perorar. Si éste es un enano, el bonificador aumenta a +3. Infundir gran aptitud tiene una duración de hasta 2 minutos.

Rasgos de enano: los enanos poseen afinidad con la piedra, lo que les confiere un bonificador racial de +2 a las pruebas de Buscar para advertir obras poco frecuentes de mampostería. Con sólo acercarse a 10' o menos de ellas, un enano tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si estuviera buscando activamente.

Cuando están de pie, los enanos son excepcionalmente estables y tienen un bonificador de +4 a las pruebas de característica para resistir el ser embestido o derribado. Además, poseen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides, y otro de +4 a la CA contra gigantes. Su raza también les proporciona un bonificador de +2 a las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con objetos de piedra o metal.

*Los enanos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra conjuros y efectos sortilegos.

Conjuros de dérito preparados (9º nivel de lanzador): 0: *detectar magia (2), leer mágica, luz, remendar, resistencia*; 1º: *comprensión idiomática, escudo de la fe, favor divino, orden imperioso (CD 15), protección contra el mal^{DB}, reloj de la muerte*; 2º: *arma espiritual, escudar a otro^p, inmovilizar persona (CD 16), intuición divina†, quitar parálisis, resistencia de oso*; 3º: *disipar magia, hablar con los muertos, luz abrasadora (+5 toque a distancia), protección contra la energía^p, vestidura mágica*; 4º: *adivinación, castigo divino^{DB} (CD 18), discernir mentiras, recado*; 5º: *descarga flamígera, disipar el mal^{DB}.*

D: Conjuero de dominio. Dominios: Bien (lanza conjuros benignos [†] a 10º nivel de lanzador), Protección (las custodias protectoras confieren un bonificador de resistencia de +7 a la siguiente salvación, 1/día).

†Nuevo conjuro descrito en pág. 152.

Posesiones: armadura completa +1, anillo de protección +1, escudo de madera ligero de gran calidad, martillo de guerra +1, ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes, *capa de carisma* +2, *presea de sabiduría* +2, *capa de resistencia* +1, incienso (50 po), 2 anillos de platino (50 po cada uno), 150 po.

SABUESO (SBS)

Un jefe de bandoleros asalta caravanas en el camino. Un ogro saquea granjas al norte. Un hechicero ha raptado al hijo del alcalde y lo ha escondido en alguna parte del pantano... y los soldados del rey parecen incapaces de detener la marea. Los

aterrorizados ciudadanos tienen tan sólo una opción y no es barata: llaman a un sabueso.

Un sabueso sigue la pista a los malhechores, los encuentra y los lleva ante la justicia. Los de bajo nivel dependen de sus agudos sentidos y su esmerado adiestramiento para dar caza a sus objetivos. Al ir ganando experiencia, su determinación obsesiva les proporciona aptitudes sobrenaturales que les hacen casi imparables.

Aunque algunos sabuesos dejan tarjetas de visita o incluso marcas en sus objetivos, la mayoría de ellos no matan a sus presas si pueden evitarlo. En vez de ello, prefieren reducirlos y detenerlos. Para aquellos de alineamiento bueno, esta práctica satisface una creencia profundamente arraigada en la causa de la justicia, mientras que para los neutrales y malignos, les asegura un flujo constante de ingresos por atrapar a los mismos objetivos una y otra vez cuando se fugan de la cárcel.

Los exploradores y los bárbaros son los mejores sabuesos, si bien los pícaros, bardos, druidas y guerreros también destacan en este papel. Ocasionalmente, un paladín asume esta responsabilidad, pero nunca por dinero. La mayoría de los sabuesos son humanos, si bien los elfos y semielfos a veces encuentran satisfactorio este tipo de vida. Algunos de los mejores sabuesos son, no obstante, humanoides como gnolls, grandes trasgos y ogos.

La mayoría de los sabuesos PNJs trabajan por dinero (normalmente mucho), pero algunos aceptan trabajos por justicia, venganza o diversión. Cuando uno acepta una tarea, señala a su objetivo como presa. A partir de entonces, no abandona el caso hasta que no se haya cerrado, lo cual sucede cuando la presa es capturada o, bien ésta, bien el sabueso, mueren.

Adaptación: la manera más fácil de adaptar esta clase a tu propia campaña es vinculando a los sabuesos a una o más organizaciones de rastreadores extraordinarios. La elección más obvia es la de los Sabuesos, la organización descrita en el Capítulo 6 de este libro. Sin embargo, también podrías presentar un grupo de sabuesos más localizado; por ejemplo, los "Rastreadores de Brennmak", una banda de exploradores y sabuesos que han jurado servir a una pequeña baronía en el lejano norte y cuyas ganancias podrían ser los ingresos más importantes de su diminuto terruño.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en sabueso, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +4.

Habilidades: Moverse sigilosamente 4 rangos, Reunir información 4 rangos, Supervivencia 4 rangos.

Dotes: Aguantar, Rastrear.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del sabueso (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones

(Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Cabalgar (Des), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trepas (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio sabueso.

Competencia con armas y armaduras: los sabuesos tienen competencia con todas las armas simples y marciales, así como con armaduras ligeras.

Presa (Ex): un sabueso puede designar como objetivo, o 'presa', a un enemigo humanoide o humanoide monstruoso individual para así poder darle caza mejor. Para ello, debe concentrarse en uno que esté presente y sea visible, o en el retrato o descripción de uno que no lo esté, durante 10 minutos. Cualquier interrupción echa a perder el intento y le obliga a empezar el proceso de nuevo. Una vez completado este estudio, ese objetivo pasa a denominarse presa.

Un sabueso suma su nivel de clase como bonificador introspectivo a todas las pruebas de Avistar, Buscar, Escuchar, Reunir información y Supervivencia realizadas para averiguar el paradero de una presa. Al ir ganando niveles, además obtiene aptitudes adicionales que puede utilizar contra ella.

Si elige una nueva presa antes de capturar a una actual, esta última deja de considerarse como tal y el sabueso pierde tantos puntos de experiencia como los que habría obtenido derrotando a esa criatura. Puede elegir una presa únicamente una vez por semana.

Inicialmente, un sabueso puede tener sólo una presa al mismo tiempo. Por cada tres niveles de clase que gane por encima del 1º, puede tener una adicional, pero sólo si todas ellas fueron elegidas durante el mismo proceso (ver anteriormente). Por ejemplo, un sabueso de 4º nivel podría convertir en presa a dos osos del mismo grupo de prisioneros o los retratos de un oso y un gran trago si ambos se estudiaron al mismo tiempo. Si un sabueso abandona la captura de cualquiera de sus presas, el resto de ellas dejan de considerarse como tales, como se ha descrito anteriormente.

Rastreador veloz (Ex): un sabueso puede moverse a su velocidad normal mientras esté siguiendo rastros. Consulta el rasgo de clase explorador, pág. 40 del *Manual del jugador*.

Fuerza no letal (Ex): a partir del 2º nivel, un sabueso puede utilizar un arma cuerpo a cuerpo que inflija daño letal para que lo haga no letal sin sufrir el penalizador habitual de -4 a su tirada de ataque.

Listo y esperando (Ex): comenzando a 2º nivel, un sabueso está preparado en todo momento a la espera de cualquier tipo de truco o engaño. Puede preparar una acción contra su presa, incluso fuera de la secuencia de iniciativa. Si en los siguientes 10 minutos ésta desencadena la acción preparada, el sabueso puede llevarla a cabo como si los dos estuvieran enzarzados en combate (siempre y cuando él sea capaz de realizar la acción). Si no lo fuera (por ejemplo, si estuviera demasiado lejos para alcanzar a la presa con un ataque cuerpo a cuerpo preparado), la acción preparada se pierde.

Persecución tenaz (Ex): a 3º nivel y superior, un sabueso que esté rastreando a una presa obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Constitución realizadas para resistir el daño no letal causado por una marcha forzada (ver pág. 164 del *Manual del jugador*). Además, uno que esté siguiendo el rastro a una presa aumenta su propia velocidad en 10', hasta un valor máximo igual a la velocidad de ésta. Este bonificador se apila con todos los demás incrementos de velocidad. A 6º nivel, este aumento mejora en 20' y en 30' a 9º.

Traedlos vivos

(Ex): en el 3º nivel y posteriores, un sabueso puede convertir un golpe potencialmente mortal en uno incapacitador, lo mejor para llevar a una presa a que reciba su castigo. A elección del sabueso, cualquier ataque cuerpo a cuerpo que reduzca a un enemigo a -2 puntos de golpe o menos lo deja, en vez de ello, a -1. Debe escoger utilizar esta aptitud inmediatamente después de reducir a su enemigo a -2 puntos de golpe o menos y antes de llevar a cabo cualquier otra acción (o incluso continuar un ataque completo). Un sabueso enfurecido no puede utilizar esta aptitud.

Dedicación del cazador

(Ex): a partir del 4º nivel, un sabueso suma su bonificador de Consti-



Ulfur, un sabueso

tución (de tener) a las salvaciones de Voluntad realizadas para resistir ataques especiales o conjuros de su presa.

Moverse como el viento (Ex): desde el 4.º nivel, un sabueso puede moverse de manera sigilosa incluso a paso rápido. Ya no sufre el penalizador de -5 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente cuando se mueve a una velocidad superior a la normal y sólo uno de -10 (en vez de -20) cuando corre (sufre el de -20 habitual cuando ataca o carga).

Lisiar con un impacto (Ex): comenzando a 5.º nivel, un sabueso puede asestar golpes contra su presa con tanta precisión que cada ataque con éxito también le inflige 2 puntos de daño a la Fuerza. Puede lisiar con un impacto con un ataque cuerpo a cuerpo o uno a distancia desde una distancia no superior a 30'. Consulta el rasgo de clase del pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*.

Rastrear lo irrastreable (Sb): a partir del 5.º nivel, un sabueso puede rastrear a una criatura que se halle bajo los efectos de pasar sin dejar rastro o efectos similares, aunque sufre un penalizador de -20 a su pruebas de Supervivencia al hacerlo.

Mente escudada (Sb): a 6.º nivel, un sabueso obtiene resistencia a conjuros contra los de adivinación igual a 15 + su nivel de clase de prestigio. Este beneficio no se apila con otras formas de resistencia a conjuros.

Ver lo invisible (St): esta aptitud, obtenida a 6.º nivel, funciona como un conjuro de *ver lo invisible*, excepto que está en efecto constantemente y que sólo revela presas invisibles.

Localizar criatura (St): una vez al día, un sabueso de 7.º nivel o superior puede generar un efecto idéntico al de un conjuro de *localizar criatura* con un nivel de lanzador igual al de personaje.

Libertad de movimiento (St): al alcanzar 8.º nivel, un sabueso puede actuar con normalidad independientemente de los efectos mágicos que obstruyan el movimiento, como si estuviera influido por un conjuro de *libertad de movimiento*. El efecto tiene una duración total diaria de 1 asalto por punto de bonificador de Sabiduría que posea (mínimo 1). Éste tiene lugar de manera automática tan pronto como se aplique, dura hasta que se acabe o ya no se necesite y puede usarse varias veces al día (hasta el límite de asaltos total diario). El nivel de lanzador del personaje es igual al de sabueso.

Olfato (Ex): a 9.º nivel, un sabueso gana la aptitud olfato (ver pág. 309 del *Manual de monstruos*).

Encontrar la senda (St): en el 10.º nivel, un sabueso puede utilizar *encontrar la senda* dos veces al día como el conjuro. Su nivel de lanzador es igual al de sabueso.

EJEMPLO DE SABUESO

Ulfur: semiorco Btd 4/Gue 1/Sbs 3; VD 8; humanoide Mediano (orco); DG 4d8+4 más 1d10+4; pg 51; Inic +4; Vel 40'; CA 17 (18), toque 13 (14), desprevénido 17 (18); Atq base +7; Pre +10; Atq +11 c/c (1d6+4/19-20, *espada corta* +1) o +12 a distancia de 30' o menos (1d8+3/×3, *arco largo compuesto* +1);

TABLA 2-21: EL SABUESO

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+0	Presa (1), rastreador veloz
2.º	+2	+3	+3	+0	Fuerza no letal, listo y esperando
3.º	+3	+3	+3	+1	Persecución tenaz (velocidad +10'), traedlos vivos
4.º	+4	+4	+4	+1	Dedicación del cazador, moverse como el viento, presa (2)
5.º	+5	+4	+4	+1	Lisiar con un impacto, rastrear lo irrastreable
6.º	+6	+5	+5	+2	Mente escudada, persecución tenaz (velocidad +20'), ver lo invisible
7.º	+7	+5	+5	+2	Localizar criatura, presa (3)
8.º	+8	+6	+6	+2	Libertad de movimiento
9.º	+9	+6	+6	+3	Olfato, persecución tenaz (velocidad +30')
10.º	+10	+7	+7	+3	Encontrar la senda, presa (4)

Atq compl +11/+6 c/c (1d6+4/19-20, *espada corta* +1) o +12/47 a distancia (1d8+3/×3, *arco largo compuesto* +1); AE fuerza no letal, hostigar (+1 CA, +1d6 daño), traedlos vivos; CE encontrar trampas, esquiva asombrosa, listo y esperando, persecución tenaz, pisada sin rastro, presa (1), rasgos de semiorco, rastreador veloz, visión en la oscuridad 60'; AL N; TS Fort +8, Ref +10; Vol +2; Fue 17, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +10, Buscar +10, Escondarse +13, Moverse sigilosamente +13, Reunir información +5, Saltar +14, Supervivencia +10 (+12 seguir rastros), Trepar +10; Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastrear, Soltura con un arma (arco largo).

Idiomas: común, orco.

Encontrar trampas (Ex): Ulfur puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): Ulfur conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque le tomen desprevénido o sea atacado por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmovilizado).

Fuerza no letal (Ex): Ulfur puede utilizar un arma cuerpo a cuerpo que inflija daño letal para que lo haga no letal sin sufrir el penalizador habitual de -4 a su tirada de ataques.

Hostigar (Ex): Ulfur gana un bonificador de capacidad de +1 a la CA e inflige 1d6 puntos de daño adicional en todos los ataques que realice durante cualquier asalto en el que se mueva al menos 10'. Éste se aplica solamente a los ataques realizados durante su turno, así como a los ataques a distancia contra

objetivos que se encuentren a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Ulfur pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o carga mediana o pesada.

Listo y esperando (Ex): Ulfur puede preparar una acción contra su presa, incluso fuera de la secuencia de iniciativa. Si en los siguientes 10 minutos ésta desencadena la acción preparada, Ulfur puede llevarla a cabo como si los dos estuvieran enzarzados en combate (siempre y cuando sea capaz de realizarla). Si no lo fuera (por ejemplo, si estuviera demasiado lejos para alcanzar a la presa con un ataque cuerpo a cuerpo preparado), la esta acción se pierde.

Persecución tenaz (Ex): cuando esté rastreando a una presa, Ulfur obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Constitución realizadas para resistir el daño no letal causado por una marcha forzada.

Además, cuando esté rastreando a una presa puede aumentar su propia velocidad en 10', hasta un valor máximo igual a la velocidad de ésta. Este bonificador se apila con todos los demás incrementos de velocidad.

Pisada sin rastro (Ex): Ulfur no deja huellas cuando se mueve por entornos naturales y, por lo tanto, no puede ser rastreado.

Presa (Ex): Ulfur puede designar como objetivo, o "presa", a un enemigo humanoide o humanoide monstruoso individual para así poder darle caza mejor. Para ello, debe concentrarse en uno que esté presente y sea visible o en el retrato o descripción de uno que no lo esté, durante 10 minutos. Cualquier interrupción echa a perder el intento y le obliga a empezar el proceso de nuevo. Una vez completado este estudio, ese objetivo pasa a denominarse presa.

Obtiene bonificador introspectivo de +3 a todas las pruebas de Avistar, Buscar, Escuchar, Reunir información y Supervivencia realizadas para averiguar el paradero de una presa.

Ulfur puede tener sólo una presa en un momento determinado. Si elige una nueva antes de capturar a la actual, esta última deja de considerarse como tal y él pierde tantos puntos de experiencia como los que habría obtenido derrotando a esa criatura. Ulfur puede elegir una presa únicamente una vez por semana.

Rasgos de semiorco: para todos los efectos relacionados con la raza, se considera que un semiorco es un orco.

Rastreador veloz (Ex): Ulfur puede moverse a su velocidad normal mientras esté siguiendo rastros sin sufrir el penalizador habitual de -5 o puede hacerlo al doble de esta con sólo uno de -10.

Traedlos vivos (Ex): a elección de Ulfur, cualquier ataque cuerpo a cuerpo que reduzca a su enemigo a -2 puntos de golpe o menos lo deja en vez de ello a -1. Debe escoger utilizar esta aptitud inmediatamente después de reducir a éste a -2 puntos de golpe o menos y antes de llevar a cabo cualquier otra acción (o incluso continuar un ataque completo).

Posesiones: armadura de cuero +2, arco largo compuesto +1 (bonificador por Fue +1) con 20 flechas, espada corta +1, grilletas de gran calidad.

SEÑOR DE LAS BESTIAS (S_{BT})

Un señor de las bestias se siente más a gusto entre los animales de la Naturaleza que entre sus semejantes los seres inteligentes. Con el tiempo, estos vagabundos traban amistad con una amplia variedad de animales, desde poderosos leones terribles hasta comadrejas minúsculas. A la larga, adoptan facetas de estos compañeros, convirtiéndose casi tanto en animales como en humanoides.

Los druidas y exploradores son los señores de las bestias más comunes, gracias al vínculo natural con el mundo animal que esos personajes poseen. Algunos bárbaros, guerreros o batidores también se convierten en señores de las bestias, especialmente aquellos con una intensa afinidad hacia la naturaleza (como los elfos o los medianos). Los personajes de otras clases raramente se dedican a esta senda.

Los señores de las bestias PNJ son por regla general solitarios que cuentan con la amistad de sus compañeros animales durante sus viajes. Aquellos de alineamiento bueno podrían utilizar sus poderes para reparar injusticias, incluso aliándose con pueblos rurales durante un tiempo, mientras que aquellos de alineamiento maligno a menudo son abiertamente hostiles hacia la civilización y se acaban convirtiendo en solitarios xenófobos.

Adaptación: los señores de las bestias podrían pertenecer a una extendida organización de individuos con ideas afines, cada uno de ellos dedicado al vínculo entre humanoide y animal. Podrían surgir facciones rivales basadas en las líneas de alineamiento, o estar divididas según la elección de compañeros animales.

Dado de golpe: d10

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en señor de las bestias, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Supervivencia 4 rangos, Trato con animales 8 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad (Trato con animales).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del señor de las bestias (y la característica clave de cada una) son Avistar (Sab), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio señor de las bestias.

Competencia con armas y armaduras: los señores de las bestias no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Compañero animal (Ex): un señor de las bestias obtiene el servicio de un compañero animal leal. Consulta el rasgo de clase druida, pág. 35 del *Manual del jugador*. Trata al señor de las bestias como un druida con nivel igual al de la clase de prestigio + 3. Puede elegir uno de los animales disponibles para un druida de 1.º nivel y entonces aplicar las modificaciones que sean apropiadas para el compañero animal de uno de 4.º nivel o escoger directamente una versión típica de uno de los disponibles para un druida de 4.º nivel.

Al ganar niveles en esta clase, su compañero animal obtiene DG y otras aptitudes especiales tal como lo hace el de un druida. Utiliza el nivel de clase del señor de las bestias + 3 para determinar éstas.

Si un señor de las bestias ya tiene un compañero animal por otra clase, sus niveles de clase se apilan con los de todas las que lo conceden. Por ejemplo, un druida de 5.º nivel/ señor de las bestias de 2.º nivel sería tratado como un druida de 10.º nivel a efectos de mejorar las estadísticas de su compañero animal (y cuáles serían los compañeros animales alternativos que podría elegir).

Empatía salvaje (Ex): un señor de las bestias puede mejorar la actitud de un animal. Consulta el rasgo de clase druida, pág. 35 del *Manual del jugador*. Si ya tiene empatía salvaje proporcionada por otra clase, los niveles se apilan para calcular el bonificador.

Alerta: los sentidos de un señor de las bestias se agudizan al ir aprendiendo algunos de los trucos del reino animal. En consecuencia, gana Alerta como dote adicional a 2.º nivel.

Tabla 2-22: EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+0	Compañero animal, empatía salvaje
2.º	+2	+3	+3	+0	Alerta
3.º	+3	+3	+3	+1	Hablar con los animales 1/día
4.º	+4	+4	+4	+1	Compañero animal adicional (-3)
5.º	+5	+4	+4	+1	Visión en la penumbra
6.º	+6	+5	+5	+2	Hablar con los animales 2/día
7.º	+7	+5	+5	+2	Compañero animal adicional (-6)
8.º	+8	+6	+6	+2	Olfato
9.º	+9	+6	+6	+3	Hablar con los animales 3/día
10.º	+10	+7	+7	+3	Compañero animal adicional (-9)

Hablar con los animales (St): a partir del 3.º nivel, un señor de las bestias puede utilizar *hablar con los animales* una vez al día como si fuera un lanzador de su mismo nivel de clase. Puede utilizar esta aptitud dos veces al día a 6.º nivel y tres veces al día a 9.º.

Compañero animal adicional (Ex): a 4.º nivel, un señor de las bestias obtiene un segundo compañero animal, elegido de la lista de los disponibles para un druida de 1.º nivel. Trata al señor de las bestias como un druida con nivel igual al de la clase de prestigio -3 a efectos de mejorar las estadísticas del compañero animal (o de seleccionar uno alternativo a niveles superiores).

En el 7.º nivel, obtiene un tercer compañero animal, elegido de la lista anteriormente mencionada. Trata al señor de las bestias como un druida con nivel igual al de la clase -6 a efectos de mejorar las estadísticas del compañero animal (o de seleccionar uno alternativo a niveles superiores).

A 10.º nivel, obtiene un cuarto compañero animal, elegido de la lista de los disponibles para un druida de 1.º nivel. Trata al señor de las bestias como un druida con nivel igual al de la clase -9 a efectos de mejorar las estadísticas del compañero animal (o de seleccionar uno alternativo a niveles superiores).

Otros niveles de clases que proporcionen compañero animal no se apilan para determinar el poder de los adicionales de un señor de las bestias, ni tampoco le permiten elegirlos de listas alternativas.

Visión en la penumbra (Ex): al alcanzar 5.º nivel, un señor de las bestias obtiene visión en la penumbra, lo que le permite ver el doble de bien que los humanos a la luz de las estrellas, de



Lina de las malas calles, una señora de las bestias

la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Si ya tiene visión en la penumbra proporcionada por otra fuente (como su raza), ésta mejora, permitiéndole ver el triple de bien que los humanos en situaciones similares de escasa iluminación.

Olfato (Ex): a 8.º nivel, un señor de las bestias obtiene la aptitud olfato (ver pág. 309 del *Manual de monstruos*).

EJEMPLO DE SEÑOR DE LAS BESTIAS

Lina de las malas calles: humana Exp 5/Sbt 2; VD 7; humanoide Mediano; DG 5d8+15 más 2d10+6; pg 58; Inic +5; Vel 30; CA 17, toque 11, desprevenido 16; Atq base +7; Pre +11; Atq +12 c/c (1d6+5/18–20, *cimitarra* +1); Atq compl +10/+5 c/c (1d6+5/18–20, *cimitarra* +1) y +10 c/c (1d6+2/19–20, espada corta de gran calidad); AE enemigo predilecto aberraciones +2, enemigo predilecto humanoides (humanos) +4; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (rata terrible), empatía salvaje +8 (+4 bestias mágicas); ALNB; TS Fort +10, Ref +8; Vol +2; Fue 18, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +12, Esconderse +7, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +7, Supervivencia +9, Trato con animales +12, Trepár +9; Aguantar^a, Alerta^a, Combate con dos armas^a, Defensa con dos armas, Desenvainado rápido, Iniciativa mejorada, Rastrear^a, Soltura con una habilidad (Trato con animales).

Idioma: común.

Compañero animal (Ex): Lina tiene una rata terrible llamada Manster como compañero animal. Las aptitudes y características de Manster se resumen más adelante.

Beneficios del compañero animal: Lina y Manster comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Lina puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a su compañero animal si éste está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su rata terrible.

Vínculo (Ex): Lina puede controlar a Manster como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de +4 de circunstancia a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su rata terrible.

Enemigo predilecto (Ex): Lina gana un bonificador de +2 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades contra aberraciones. También obtiene el mismo bonificador en las tiradas de daño con armas.

Contra humanos, obtiene un bonificador de +4 en las pruebas de esas habilidades y las tiradas de daño con armas.

Conjuros de explorador preparados (2.º nivel de lanzador): 1.º: *camada prodigiosa*.

Poseiones: camisote de mallas +1, *cimitarra* +1, espada corta de gran calidad, guanteletes de fuerza de ogro.

Manster, compañero rata terrible: VD -; animal Pequeño; DG 5d8+5; pg 27; Inic +4; Vel 40, Tr 20; CA 19, toque 14, desprevenido 16; Atq base +3; Pre +0; Atq o Atq compl +8 c/c (1d4+1 más enfermedad, mordisco); AE enfermedad; CE devoción, evasión, olfato, trucos adicionales (2), visión en la penumbra; ALN; TS Fort +4, Ref +6; Vol +4; Fue 12, Des 19, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Esconderse +11, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +9, Nadar +12, Trepár +12; Alerta, Sigiloso, Sutiliza con las armas^a.

Devoción (Ex): la devoción de Manster por Lina es tan completa que obtiene un bonificador de +4 de moral en las salvaciones de Voluntad contra conjuros y efectos de encantamiento.

Enfermedad (Ex): fiebre de la mugre: mordisco, TS de Fortaleza CD 11, periodo de incubación 1d3 días, daño 1d3 Des y 1d3 Con. La CD del TS está basada en la Constitución.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflexión para medio daño, Manster no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Trucos: ataca, busca, quieto.

Habilidades: bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar y a las de Trepár y siempre puede elegir 10 en estas últimas, incluso si está apresurado o amenazado. Manster utiliza su modificador de Destreza para las pruebas de Trepár y Nadar.

SEÑOR DE LOS ANIMALES (SDA)

Para un señor de los animales, una forma humanoide es simplemente una tara de nacimiento. Su espíritu pertenece a la manada de lobos salvajes, al rebaño de caballos o al banco de peces danzarines. Su forma humanoide casi sin pelo y bípeda es un obstáculo para ser uno con su verdadera gente, pero es un impedimento que puede superar.

Cada señor de los animales forma un lazo con un grupo de animales. Señores de los simios, señores de los osos, señores de las aves, señores de los felinos, señores de equinos, señores de los tiburones, señores de los ofidios y señores de los lobos, todos ellos existen. Los animales de su grupo elegido le aceptan como hermano y líder. Ellos le ofrecen su apoyo y él a su vez les protege.

Cada señor de los animales en particular enfoca de manera distinta su vocación. Unos son simplemente defensores de su gente, satisfechos de vivir como parte del ciclo natural de depredador y presa, mientras que otros, creyendo que las criaturas de la naturaleza han sido creadas para proteger y en última instancia mejorar este mundo, utilizan sus dones para hacer el bien. Algunos de ellos, no obstante, dirigen a sus hermanos y hermanas animales por el camino del egoísmo o la venganza.

Los bárbaros, exploradores y druidas son los personajes con inclinación a adoptar esta clase. Los primeros prefieren las opciones más poderosas físicamente, incluyendo al señor de

Vínculo animal (Ex): un señor de los animales establece un lazo con los animales de su grupo elegido (ver más adelante). Gana un bonificador de +4 a las pruebas de Trato con animales y a las de empatía salvaje realizadas para influir en animales de su grupo escogido. Si ya posee el rasgo de compañero animal, suma su nivel de clase al efectivo de druida para determinar los DG adicionales, aptitudes especiales, etc. de su compañero animal.

Los ocho grupos de Manual de monstruos, junto con ejemplos sacados del *Manual de monstruos*, son los siguientes:

Señor de las aves: águila, águila gigante*, cuervo, halcón, lechuza, lechuza gigante*.

Señor de los caballos: caballo (todos), poni, poni de guerra.

Señor de los felinos: gato, guepardo, león, león terrible, leopardo, tigre, tigre terrible.

Señor de los lobos: lobo, lobo terrible.

Señor de los ofidios: serpiente constrictor, serpiente constrictor gigante, víbora (todas).

Señor de los osos: oso negro, oso pardo, oso polar, oso terrible.

Señor de los primates: mandril, mono, simio, simio terrible.

Señor de los tiburones: tiburón (todos), tiburón terrible.

*Incluimos estas criaturas aunque no son del tipo animal.

Primer tótem: en el 2º nivel, un señor de los animales obtiene un bonificador de +4 a las pruebas realizadas con una habilidad en particular, determinada por su grupo elegido tal y como sigue.

Señor de las aves: Avistar; *Señor de los caballos:* Saltar; *Señor de los felinos:* Moverse sigilosamente; *Señor de los lobos:* Supervivencia; *Señor de los ofidios:* Escapismo; *Señor de los osos:* Intimidar; *Señor de los primates:* Trepar; *Señor de los tiburones:* Nadar.

Visión en la penumbra (Ex): a 2º nivel, un señor de los animales gana visión en la penumbra, lo que le permite ver el doble de bien que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Si ya tiene visión en la penumbra proporcionada por otra fuente (como su raza), ésta mejora, permitiéndole ver el triple de bien que los humanos en situaciones similares de escasa iluminación.

Aspecto salvaje (Sb): al llegar a 3º nivel y superiores, un señor de los animales puede adoptar una faceta de los animales de su grupo elegido. Asumir un aspecto salvaje es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad (ver Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137). A menos que se indique lo contrario, el efecto tiene una duración de 1 minuto por nivel. Puede utilizar esta aptitud una vez al día a 3º nivel, más una vez adicional diaria por cada tres niveles que obtenga a partir del 3º (dos veces diarias en el 6º y tres en el 9º).

Cuando un señor de los animales alcanza el 7º nivel, su aspecto salvaje se vuelve más poderoso, tal y como se describe más adelante.

Si un señor de los animales tiene la aptitud forma salvaje, puede gastar un uso diario de ésta para asumir su aspecto salvaje

(la duración es la normal de esta última). De tener ya un ataque natural del tipo ganado por esta aptitud, usa la cifra de daño que sea mayor mientras ésta esté activa. Si blande un arma mientras su aspecto salvaje está en efecto, puede utilizar los ataques naturales obtenidos como armas secundarias naturales si hace servir ésta como ataque principal, siempre y cuando continúen disponibles (por ejemplo, un señor de los primates no podría utilizar un ataque de garra secundario si empuña un arma a dos manos).

Señor de las aves: a un señor de las aves le crecen alas emplumadas que le permiten volar a su velocidad táctica terrestre (maniobrabilidad regular). A 7º nivel, la duración aumenta a 10 minutos por nivel.

Señor de los caballos: la velocidad de un señor de los caballos, así como la de cualquier caballo sobre el que cabalga, mejora en 10' durante 1 hora por nivel. A 7º nivel, el aumento de velocidad mejora en 20'.

Señor de los felinos: un señor de los felinos obtiene dos ataques de garra principales. Cada una inflige 1d4 puntos de daño (o 1d3 puntos para señores de los felinos Pequeños). Si carga, puede atacar con ambas al final de ésta. A 7º nivel, el daño por las garras aumenta a 1d6 puntos (o 1d4 en caso de Pequeños).

Señor de los lobos: un señor de los lobos gana la aptitud olfato (ver pág. 309 del *Manual de monstruos*) durante 10 minutos por nivel. A 7º nivel, la duración aumenta a 1 hora por nivel.

Señor de los ofidios: un señor de los ofidios gana un mordisco venenoso como ataque natural principal durante 1 asalto por nivel. Éste inflige 1d4 puntos de daño (1d3 puntos para señores de las serpientes Pequeños). La CD de la salvación de Fortaleza por el veneno es de 10 + el nivel de señor de los animales + el modificador de Con e inflige daño inicial y secundario de 1d3 puntos de Constitución. A 7º nivel, el daño por mordisco aumenta a 1d6 puntos (o 1d4 en caso de Pequeños) y el inicial y el secundario por veneno a 1d4 puntos de Constitución.

Señor de los osos: un señor de los osos gana dos ataques de garra principales. Cada una inflige 1d4 puntos de daño (o 1d3 puntos para señores de los osos Pequeños). Si impacta a un oponente con ataque de garra, puede iniciar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. A pesar de todo, el señor de los osos todavía debe seguir todas las demás reglas normales para presa. A 7º nivel, el daño por las garras aumenta a 1d6 puntos (o 1d4 en caso de Pequeños).

Señor de los primates: un señor de los primates obtiene dos ataques de garra principales. Cada una inflige 1d4 puntos de daño (o 1d3 puntos para señores de los simios Pequeños). Si impacta a un oponente con ambos ataques, le desgarrará infligiéndole 2d4 puntos de daño adicional (o 2d3 puntos para aquellos Pequeños), más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza. A 7º nivel, el daño de las garras aumenta a 1d6 puntos (o 1d4 en caso de Pequeños) y el de desgarramiento a 2d6 (o 2d4).

Señor de los tiburones: un señor de los tiburones gana un mordisco devastador como ataque natural principal. Éste

inflige 1d8 puntos de daño (1d6 puntos para señores de los tiburones Pequeños). Además, obtiene la aptitud respirar agua mientras su aspecto salvaje esté activo. A 7º nivel, el daño por mordisco aumenta a 2d6 puntos (o 1d8 para los Pequeños).

Hablar con los animales (St): a partir del 4º nivel, un señor de los animales puede utilizar *hablar con los animales* (como el conjuro) una vez al día para conversar con animales de su grupo elegido.

Convocar animal (St): comenzando a 5º nivel, un señor de los animales puede convocar uno o más animales de su grupo escogido una vez al día. Esta aptitud funciona igual que *convocar aliado natural V*, con la diferencia de que un señor de los animales puede convocar únicamente criaturas de su grupo elegido, tal y como se detalla a continuación. La duración de este efecto es de 1 minuto por nivel de clase.

Señor de los ofidios: 1 serpiente constrictor gigante, 1d3 víboras Enormes o 1d4+1 serpiente constrictor o serpientes Grandes.

Señor de los primates: 1d3 simios terribles o 1d4+1 simios.

Señor de los osos: 1 oso polar, 1d3 osos pardos o 1d4+1 osos negros.

Señor de las aves: 1d4+1 águilas, águilas gigantes¹, cuervos, halcones, lechuzas o lechuzas gigantes¹.

Señor de los felinos: 1 león terrible, 1d3 tigres o 1d4+1 leones.

Señor de los caballos: 1d4+1 caballos de guerra ligeros, caballos de guerra pesados, caballos ligeros, caballos pesados, ponis o ponis de guerra.

Señor de los lobos: 1d4+1 lobos terribles o lobos.

Señor de los tiburones: 1d3 tiburones Enormes² o 1d4+1 tiburones Grandes².

1 Sólo pueden ser convocados por señores de las aves no malignos.

2 Sólo pueden ser convocados en un entorno acuático o acuoso.

Segundo tótem: a 6º nivel, un señor de los animales gana una dote adicional relacionada con su grupo elegido, incluso si no cumple con los prerrequisitos. Si ya la tiene, puede elegir cualquier otra de la que cumpla los prerrequisitos. *Señor de las aves:* Ataque en vuelo (ver pág. 303 del *Manual de monstruos*); *Señor de los caballos:* Pisotear; *Señor de los felinos:* Reflejos rápidos; *Señor de los lobos:* Derribo mejorado; *Señor de los ofidios:* Iniciativa mejorada; *Señor de los osos:* Presa mejorada; *Señor de los primates:* Braquiación[†]; *Señor de los tiburones:* Crítico mejorado (mordisco).

[†]Nueva dote descrita en pág. 105.

Crecimiento animal (St): una vez al día, un señor de los animales de 7º nivel o superior puede utilizar *crecimiento animal* con un único animal de su grupo elegido como una acción rápida (ver Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137) como si fuera un lanzador de conjuros de su nivel de clase. Aparte de eso, esta aptitud funciona igual que el conjuro.

Telepatía animal (Sb): a partir del 8º nivel, un señor de los animales puede conversar telepáticamente con cualquier

animal de su grupo escogido al que pueda ver y que se halle en un radio de 100'.

Tercer tótem: a 10º nivel, un señor de los animales gana un aumento permanente de 2 puntos en una de sus puntuaciones de características, determinada por su grupo de animales elegido, tal y como sigue. *Señor de los primates:* +2 a Fuerza; *Señor de los osos:* +2 a Constitución; *Señor de las aves:* +2 a Sabiduría; *Señor de los felinos:* +2 a Destreza; *Señor de los caballos:* +2 a Constitución; *Señor de los tiburones:* +2 a Fuerza; *Señor de los ofidios:* +2 a Carisma; *Señor de los lobos:* +2 a Fuerza.

EJEMPLO DE SEÑOR DE LOS ANIMALES

Kozakh: semiorca Bbr 5/Sda 3; VD 8; humanoide Mediano (orca); DG 5d12+10 más 3d10+6 más 3; pg 73; Inic +2; Vel 40; CA 18, toque 12, desprevenido 18; Atq base +8; Pre +13; Atq +14 c/c (1d12+7/+3, gran hacha de hierro frío de gran calidad) o +13 c/c (1d4+5, garra); Atq compl +14/+9 c/c (1d12+7/+3, gran hacha de hierro frío de gran calidad) o +13/+13 c/c (1d4+5, garra); AE aspecto salvaje, furia 2/día; CE empatía salvaje +3 (+7 grupo elegido, -1 bestias mágicas), esquiva asombrosa. esquiva asombrosa mejorada, rasgos de semiorca, sentido de las trampas +1, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; AL CN; TS Fort +9, Ref +6; Vol +3; Fue 20, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Saber (Naturaleza) +1, Saltar +19, Trato con animales +5 (+9 simios), Trepas +19; Ataque poderoso, Dureza, Hendedura.

Idiomas: común, orco.

Aspecto salvaje (Sb): una vez al día, Kozakh puede asumir su aspecto salvaje para ganar dos ataques de garra principales (descritos en el bloque de estadísticas anterior). Si impacta a un oponente con ambos ataques, le desgarra infligiéndole 2d4+7 puntos de daño adicional (o 2d4+10 mientras está enfurecido).

Detectar animales (St): Kozakh puede detectar la presencia de cualquier mandril, mono, simio o simio terrible a voluntad, como si hubiese lanzado un *detectar animales o plantas*.

Esquiva asombrosa (Ex): Kozakh conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque le tomen desprevenido o

TABLA 2-23: EL SEÑOR DE LOS ANIMALES

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+0	Vínculo animal, <i>detectar animales</i> , empatía salvaje
2.º	+2	+3	+3	+0	Primer tótem, visión en la penumbra
3.º	+3	+3	+3	+1	Aspecto salvaje 1/día
4.º	+4	+4	+4	+1	<i>Hablar con los animales</i>
5.º	+5	+4	+4	+1	<i>Convocar animal</i>
6.º	+6	+5	+5	+2	Aspecto salvaje 2/día, segundo tótem
7.º	+7	+5	+5	+2	<i>Crecimiento animal</i>
8.º	+8	+6	+6	+2	Telepatía animal
9.º	+9	+6	+6	+3	Aspecto salvaje 3/día
10.º	+10	+7	+7	+3	Tercer tótem

sea atacado por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmovilizado).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Kozakh no puede ser flanqueado y sólo puede ser atacado furtivamente por un personaje que tenga al menos 9 niveles de picaro.

Furia (Ex): dos veces al día, Kozakh puede sumirse en un estado de furia feroz que dura 7 asaltos. Los siguientes cambios tienen efecto mientras esté enfurecido: los pg aumentan en 16; CA 16, toque 10, desprevenido 14; Pre +15; Atq +16 c/c (1d12+7/×3, gran hacha de hierro frío de gran calidad) o +15 c/c (1d4+5, garra); Atq compl +16/+11 c/c (1d12+7/×3, gran hacha de hierro frío de gran calidad) o +15/+15 c/c (1d4+5, garra); Fort +11, Vol +5; Fue 24, Con 18; Saltar +21, Trepar +21. Al finalizar el estado de furia, Kozakh estará fatigado durante el resto del encuentro.

Rasgos de semiorc: para todos los efectos relacionados con la raza, se considera que un semiorc es un orco.

Vínculo animal (Ex): Kozakh gana un bonificador de +4 a las pruebas de Trato con animales y a las de empatía salvaje realizadas para influir en mandriles, monos, simios o simios terribles.

Posiones: camisote de mallas +2, gran hacha de hierro frío de gran calidad, guanteletes de fuerza de ogro, 2 pociones de curar heridas moderadas.

TEMPESTAD (Tds)

Una tempestad (Ndt: *aunque, al igual que con la mente sombría, hemos utilizado el femenino para el nombre de la clase de prestigio, ésta está abierta tanto a mujeres como a hombres*) es el punto de calma en el interior de una vertiginosa barrera de cuchillas mortíferas. Los poetas utilizan términos coloristas como "danza" para describir sus movimientos y los de sus dos armas, pero la maestría en este estilo nada tiene que ver con bailar, ni tampoco con impresionar a nadie, y menos aún a los poetas. Una tempestad se centra en aprender los secretos del combate con dos armas con un único propósito: la destrucción de sus enemigos.

Normalmente individualistas acérrimas, las tempestades raramente aprenden sus habilidades mediante adiestramiento formal. En lugar de ello, llegan al dominio de su arte a través de la aplicación constante de sus disciplinas y la experimentación con sus enemigos. De un modo similar, no importa lo famosa que llegue a ser, es raro que una de ellas acepte discípulos. Su arte, dicen, es uno que puede aprenderse pero nunca enseñarse.

Esta clase de prestigio está abierta a todas las clases y razas. Si bien las tempestades son raras, todas las razas humanoides pueden presumir al menos de algunas. Incluso los miembros de las más pequeñas pueden encontrar atractiva esta senda. Los elfos dan tempestades ágiles y astutas que disfrutan de la ventaja que su Destreza les proporciona. Por el contrario, los enanos son los menos inclinados a convertirse en tempestades, quizás porque prefieren armaduras y armas pesadas, si bien también las hay de esta raza.

Adaptación: guerreros con dos armas de élite podrían recibir entrenamiento en muchas escuelas y reinos. Una manera interesante de incluir a las tempestades en un mundo de campaña supone hacer que varios grupos de éstas se especialicen en diferentes pares de armas. Los líderes de guerra elfos podrían adiestrarse para perfeccionar su gracia y eficacia con dos espadas cortas, mientras que un grupo de humanos exótico podría preferir una hacha de mano y un kukri.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en tempestad, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +6.

Dotes: Ataque elástico, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Esquiva, Movilidad.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la tempestad (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Equilibrio (Des), Juego de manos (Des), Píruetas (Des), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio tempestad:

Competencia con armas y armaduras: las tempestades no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Defensa tempestuosa (Ex): cuando empuña un arma doble o dos armas (sin incluir las naturales o los impactos sin armas), una tempestad gana un bonificador de +1 a la CA. Este bonificador aumenta a +2 a 3.º nivel y a +3 en el 5.º. El personaje pierde esta aptitud cuando lucha llevando armadura intermedia o pesada.

Ambidextrismo (Ex): para una tempestad de 2.º nivel o superior, los penalizadores al ataque por luchar con dos armas se reducen en 1 (de -4 a -3, o de -2 a -1 si la de la mano torpe es ligera). El personaje pierde esta aptitud cuando lucha llevando armadura intermedia o pesada. Consulta la tabla 8-8: penalizadores por combatir con dos armas, pág. 155 del *Manual del jugador*.

Versatilidad con dos armas (Ex): cuando una tempestad de 3.º nivel o superior combate con dos armas, puede aplicar los

TABLA 2-24: LA TEMPESTAD

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Defensa tempestuosa +1
2.º	+2	+3	+0	+0	Ambidextrismo (-3/-1)
3.º	+3	+3	+1	+1	Defensa tempestuosa +2, versatilidad con dos armas
4.º	+4	+4	+1	+1	Ambidextrismo (-2/0)
5.º	+5	+4	+1	+1	Ataque elástico con dos armas, defensa tempestuosa +3

efectos de ciertas dotes de un arma también a la otra, siempre y cuando éstos puedan aplicarse de manera legal. Puede utilizar esta aptitud sólo con las siguientes dotes: Crítico mejorado, Especialización en armas, Especialización en armas mayor, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma. Por ejemplo, una tempestad que empuña una espada larga y una corta y que tenga la dote de Soltura con un arma (espada larga) puede aplicar el efecto de Soltura con un arma tanto a su espada corta como a la larga. Si ya tiene la dote con ambas armas, no obtiene ningún efecto adicional.

Ataque elástico con dos armas (Ex): siempre que una tempestad de 5º nivel realiza un ataque elástico, puede golpear una vez con cada una de sus dos armas como una acción de ataque. El personaje pierde esta aptitud cuando lucha llevando armadura intermedia o pesada.

EJEMPLO DE TEMPESTAD

Dwotia Hachafilada:

enana Gue

6/Tds 3; VD

9; humanoide

Mediano; DG

9d10+2; pg 76; Inic

+3; Vel 20'; CA 21,

toque 16, desprevenida

18; Atq base +9; Pre +12;

Atq +14 c/c (1d10+6/19-20×3,

hacha de guerra enana +1) o +12 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto; Atq compl +14/+9 c/c (1d10+6/19-20×3, hacha de guerra enana +1) y +13 c/c (1d6+4/19-20×3, hacha de mano +1) o +12/+7 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto); AE ambidextrismo, versatilidad con dos armas; CE defensa tempestuosa +2, rasgos de enano, visión en la oscuridad 60'; AL CB; TS Fort +11* (+13* contra veneno), Ref +6*; Vol +4*; Fue 16, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Piruetas +7, Saltar +7, Trepar +6; Ataque elástico^a, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado^a, Crítico mejorado (hacha de guerra enana), Especialización con un arma (hacha de guerra enana), Esquiva^a, Movilidad^a, Soltura con un arma (hacha de guerra enana).

Idiomas: común, enano.

Ambidextrismo (Ex): los penalizadores al ataque de Dwotia por luchar con dos armas se reducen en 1.

Rasgos de enano: los enanos poseen afinidad con la piedra, lo que les confiere un bonificador racial de +2 a las pruebas de Buscar para advertir obras poco frecuentes de mampostería. Con sólo acercarse a 10' o menos de ellas, un enano tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si estuviera buscando activamente.

Cuando están de pie, los enanos son excepcionalmente estables y

tienen un bonificador de +4 a las pruebas de característica para resistir ser embestido o derribado. También poseen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides, y otro de +4 a la CA contra gigantes. Su raza también les proporciona un bonificador de +2 a las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con objetos de piedra o metal.

*Los enanos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra conjuros y efectos sortilegos.

Versatilidad con dos armas (Ex): cuando Dwotia combate con dos armas, sus

dotes de Crítico mejorado (hacha de guerra enana), Especialización en armas (hacha de guerra enana) y Soltura con un arma (hacha de guerra enana) se aplican tanto a su hacha de guerra enana como a su arma secundaria.

Posesiones: camisote de mallas +1, anillo de protección +1, hacha de guerra enana +1, hacha de mano +1, arco largo compuesto (bonificador por Fue +3) con 20 flechas, guanteletes de fuerza de ogro, 2 pociones de curar heridas ligeras, 20 po.

TERROR DE LOS MARES (TDM)

En todos los puertos hay matones y maleantes que reclaman el título de pirata, si bien amasar realmente una fortuna por medio de la piratería no es tarea fácil. No obstante, un terror de los mares domina todas las facetas del latrocinio en alta



mar. Su red de contactos le informa de cuándo va a zarpar un cargamento particularmente valioso. Tras una impecable emboscada en medio del mar, aborda el barco elegido descolgándose por una cuerda, estoque en mano. Una vez él y sus compañeros han derrotado a la tripulación de la embarcación capturada, se hacen con el cargamento y escapan. Más tarde, el terror de los mares se reúne con representantes del mercado negro en una sala aislada y vende sus recién adquiridas mercancías obteniendo una cuantiosa ganancia.

Algunos de ellos llevan a cabo sus metas mediante el miedo, la matanza indiscriminada y el gobierno de sus naves a punta de estoque. Otros intentan reducir lo más posible el derramamiento de sangre y demuestran poseer una curiosa clase de caballería, quizás al ser conscientes de que es más probable que el capitán y la tripulación de una nave capturada se rindan si creen que vivirán para ver puerto de nuevo. De vez en cuando, un terror de los mares lleva un paso más allá esta vena caballería y ataca únicamente naves de naciones enemigas o incluso sólo a otros piratas.

El estilo de vida de un terror de los mares le viene como pintado al pícaro, ya que el trabajo requiere una cantidad de habilidades que otras clases no tienen ni el tiempo ni la inclinación para aprender. Sin embargo, la clase también atrae a algunos lanzadores de conjuros, los cuales pueden utilizar su magia para ocultar sus naves o incapacitar a la tripulación de una embarcación trofeo.

Adaptación: la clase de prestigio terror de los mares puede utilizarse para representar cualquier individuo con gran pericia náutica. Es posible que un afamado almirante y un corsario despiadado pero honesto no difieran en lo que respecta a aptitudes, pero sin duda lo harán en actitud y conducta.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en terror de los mares, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +4.

Habilidades: Nadar 4 rangos, Oficio (marinero) 8 rangos, Tisación 8 rangos, Uso de cuerdas 4 rangos.

Dotes: Desvainado rápido, Sutiliza con las armas.

Especial: el personaje debe ser propietario de un barco de un valor no inferior a 10.000 po. La manera de adquirirlo, ya sea mediante compra, la fuerza de las armas o embustes, no importa, siempre y cuando pueda manejarlo libremente en alta mar.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del terror de los mares (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Engañar (Car), Equilibrios (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Juego de manos (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Pirue-

tas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Tasación (Int), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio terror de los mares:

Competencia con armas y armaduras: los terror de los mares tienen competencia con todas las armas simples, las marciales ligeras y el estoque. Además, tienen competencia con las armaduras ligeras, pero no con escudos.

Combate con dos armas: a un terror de los mares que no lleve armadura o tan sólo ligera se le trata como si tuviera la dote de Combate con dos armas, incluso si no cumple con los prerrequisitos necesarios para ésta.

Marinería (Ex): un terror de los mares suma su nivel de clase a todas las pruebas de Oficio (marinero) como bonificador introspectivo. Aquellos aliados que se encuentren a la vista del terror de los mares o puedan ser oídos por éste añaden a sus pruebas de Oficio (marinero) un bonificador introspectivo igual a la mitad del que tiene éste.

Reputación aterradora (Ex): para cuando ha alcanzado 2º nivel, un terror de los mares se ha fraguado una reputación en alta mar. En este momento, debe elegir si cultivarla como pirata honorable (evitando derramamiento de sangre innecesario, respetando las banderas de tregua y cosas por el estilo) o como uno sin honor (que está a favor de la violencia y el maltrato de prisioneros).

Un terror de los mares honorable obtiene un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Diplomacia, mientras que uno sin honor lo gana a las de Intimidar. Estos bonificadores aumentan a +4 en el 6º nivel y a +6 a 10º. Además, tanto uno como otro obtienen otras aptitudes a niveles superiores basadas en la reputación que hayan escogido.

No es necesario que las actividades o alineamiento reales de un terror de los mares casen con su reputación. Sin embargo, una desviación radical de ésta podría negarla o incluso invertirla a elección del DM. Asimismo, uno que se disfraza no obtiene ninguno de los efectos proporcionados por su reputación (incluyendo las aptitudes especiales descritas más adelante que dependen de ésta).

Alentar a la tripulación (Ex): a partir del 3º nivel, un terror de los mares honorable puede infundir gran coraje en combate a sus aliados (incluyéndose a sí mismo) una vez al día. Esta inspiración les proporciona un bonificador de moral de +1 a los TS contra efectos de hechizo y miedo y a las tiradas de ataque y las de daño por arma. Para ser afectado, un aliado debe poder ver u oír al terror de los mares. La activación del efecto requiere una acción gratuita y tiene una duración de 1 minuto por nivel de clase, incluso si el terror de los mares se mueve fuera del alcance o queda inconsciente. Ésta es una aptitud enajenadora.

A 7º nivel, puede utilizar esta aptitud dos veces al día y el bonificador aumenta a +2.

Si un terror de los mares posee la aptitud infundir valor de música de bardo, puede sumar los bonificadores de moral obtenidos de ésta para determinar el total. Por ejemplo, un bardo de 8º nivel/proporcionaría un bonificador de moral de +3 a las tiradas de ataque y de daño por armas.

Ataque furtivo (Ex): comenzando a 3º nivel, un terror de los mares sin honor inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Consulta el rasgo de la clase de pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*. El daño adicional se incrementa a 2d6 puntos a 7º nivel. Si un terror de los mares sin honor consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como teniendo niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan.

Carga acrobática (Ex): un terror de los mares de 4º nivel o superior puede cargar a través de terreno difícil que normalmente ralentizaría el movimiento o a través de las casillas ocupadas por aliados que obstaculicen su paso. Esta aptitud le permite cargar a través una cubierta atestada, saltar desde una superior o balancearse entre dos barcos adyacentes para llegar hasta su objetivo. Dependiendo de las circunstancias, podría ser necesario que realizara las pruebas apropiadas (como Piruetas, Saltar o Uso de cuerdas) para conseguir moverse por el terreno.

Postura estable (Ex): a 4º nivel y superior, un terror de los mares se mantiene estable allí donde otros tienen dificultades para permanecer en pie. Cuando esté en equilibrio o escalando no se le considera desprevenido y suma su nivel de clase como bonificador a las pruebas de Equilibrio o Trepár para permanecer en el sitio cuando sufra daño.

Azote de los mares (Ex): a partir del 5º nivel, un terror de los mares sin honor puede infundir miedo a sus enemigos. Cuando

el personaje utiliza Intimidar para desmoralizar a los enemigos, el intento afecta a todos los que estén a 30' o menos y que puedan verle y oírle. Los efectos tienen una duración de un número de asaltos igual

a su modificador de Carisma (mínimo

1 asalto). Utilizar azote de los mares

varias veces no apila los efectos.

Ésta es una aptitud enajenadora.

Suerte al viento (Ex): una vez al día, un terror de los mares honorable de 5º nivel o superior puede repetir una tirada de ataque, prueba de habilidad o aptitud, o TS que haya fallado. Debe quedarse con el resultado de la tirada repetida, incluso si es peor que la original.

Maestría en habilidades (Ex): en el 8º nivel, un terror de los mares confía plenamente en su capacidad de movimiento. Domina las habilidades de Equilibrio, Piruetas, Saltar y Trepár hasta tal punto que puede elegir 10 con ellas incluso bajo presión.

Luchar hasta la muerte

(Ex): a 9º nivel y superior, un terror de los mares honorable puede inspirar a sus aliados para que sigan adelante incluso con todo en contra. Cada aliado afectado por su aptitud de alentar a la tripulación (ver anteriormente) también obtiene temporalmente una cantidad adicional de puntos de golpe igual a 10 + el bonificador

de Car del terror de los mares (mínimo 1), un bonificador de esquiva a CA igual al bonificador de Car del terror de los mares (mínimo +1) y se considera que posee la dote de Duro de pelar incluso si no cumple con los prerrequisitos. Estos efectos se pierden si el terror de los mares queda inconsciente.

Motivar a la escoria (Ex): una vez al día, un terror de los mares sin honor de 9º nivel o posteriores puede motivar a sus aliados matando a un individuo indefenso. Todos los aliados que presencien este acto obtienen un bonificador de moral de +2 a las tiradas de daño. Este efecto tiene una duración de 24 horas.

A la mayoría de los terrores de los mares sin honor no les importa si la víctima es un prisionero o un miembro de su propia tripulación. De hecho, si el individuo asesinado formaba parte de ésta, el bonificador a las tiradas de daño aumenta a +4, si bien los aliados también sufren un penalizador de -2 a los TS de Voluntad mientras dure el efecto.



*Daniel "el Chiflado" Simone,
un terror de los mares*

Rey de los piratas (Ex): las proezas de un terror de los mares de 10.º nivel son tan legendarias que muchos marineros capaces están dispuestos a enrolarse como miembros de su tripulación a cambio de nada excepto una parte del botín. Trata esta aptitud como el equivalente a la dote de Liderazgo, con la diferencia que sólo se obtienen seguidores (y no allegados).

TABLA 2-25: EL TERROR DE LOS MARES

Nivel	Ataque base	S. de +1	S. de +0	S. de +2	S. de +3	Vol	Especial
1.º	+1					+0	Combate con dos armas, marinería
2.º	+2	+0	+3	+0			Reputación aterradora +2
3.º	+3	+1	+3	+1			Alentar a la tripulación +1 (1/día) o ataque furtivo +1d6
4.º	+4	+1	+4	+1			Carga acrobática o postura estable
5.º	+5	+1	+4	+1			Suerte al viento o azote de los mares
6.º	+6	+2	+5	+2			Reputación aterradora +4
7.º	+7	+2	+5	+2			Alentar a la tripulación +2 (2/día) o ataque furtivo +2d6
8.º	+8	+2	+6	+2			Maestría en habilidades
9.º	+9	+3	+6	+3			Luchar hasta la muerte o motivar a la escoria
10.º	+10	+3	+7	+3			Reputación aterradora +6, rey de los piratas

EJEMPLO DE TERROR DE LOS MARES

Capitán Daniel "el Chiflado" Simone: humano Brd 3/Gue 2/Vlím honorable 4; VD 9; humanoide Mediano; DG 3d6 más 2d10 más 4d8; pg 42; Inic +4; Vel 30'; CA 19, toque 14, desprevenido 14; Atq base +8; Pre +9; Atq +13 c/c (1d6+2/18-20, *estoque* +1) o -13 a distancia (1d4+1/19-20, *daga* de gran calidad); Atq compl +1/+6 c/c (1d6+2/18-20, *estoque* +1) y +11 c/c (1d4+1/19-20, *daga* de gran calidad); o +13 a distancia (1d4+1/19-20, *daga* de gran calidad); AE conjuros; CE alentar a la tripulación, carga acrobática, conocimiento de bardo +4, marinería +4 (+2 para aliados), música de bardo 3/día (contraada, *fascinar*, *infundir* valor, inspirar gran aptitud), postura estable, reputación aterradora +2; AL CB; TS Fort +5, Ref +11; Vol +4 (+7 contra efectos enajenadores); Fue 12, Des 19, Con 10, Int 13, Sab 8, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Diplomacia +12, Disfrazarse +2 (+4 caracterizado), Engañar +8, Equilibrio +10, Escapismo +10, Interpretar (oratoria) +8, Intimidar +4, Nadar +9, Oficio (marinero) +11, Piruetas +16, Saltar +13, Tasación +9, Trepar +5, Uso de cuerdas +8 (+10 para ataduras); Combate con dos armas*, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Experto táctico*, Fuerza de personalidad*, Pericia en combate, Reflejos de combate, Sutileza con las armas.

*Nueva dota descrita en el Capítulo 3.

Idiomas: común; elfo.

Carga acrobática (Ex): Daniel puede cargar a través de terreno difícil que normalmente ralentizaría el movimiento o entre aliados que obstaculicen su paso.

Música de bardo: Daniel puede utilizar música de bardo tres veces al día. Consulta el rasgo de clase bardo, pág. 29 del *Manual del jugador*.

Contraada (Sb): usa música o poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido.

Fascinar (St): usa música o poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con él.

Infundir valor (Sb): usa música o poesía para fortalecer a sus aliados frente al miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Inspira gran aptitud (Sb): usa música o poesía para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea.

Alentar a la tripulación (Ex): una vez al día, Daniel puede infundir gran coraje en combate a sus aliados (incluyéndose a sí mismo), lo que les confiere un bonif. de moral de +2 a los TS contra efectos de hechizo y miedo y a las tiradas de ataque y las de daño por arma. Para ser afectado, un aliado debe ser capaz de ver u oír a Daniel. La activación del efecto requiere una acción gratuita y éste tiene una duración de 4 minutos, incluso si Daniel se mueve fuera del alcance o queda inconsciente. Ésta es una aptitud enajenadora.

Postura estable (Ex): a Daniel no se le considera desprevenido cuando esté en equilibrio o escalando y obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio o Trepar para permanecer en el sitio cuando sufra daño.

Conjuros de bardo conocidos (3/2; 3.º nivel de lanzador): 0: *atontar* (CD 12), *conocer la dirección*, *cuchichear mensaje*, *luzes*

EL CÓDIGO PIRATA

La mayoría de códigos piratas comparten una serie de elementos en lo que se refiere a la "etiqueta" correcta de la piratería. Aquí tienes algunas ideas que podrían ser apropiadas para el código de conducta personal de tu terror de los mares:

- Cada hombre obedecerá todas las órdenes.
- Cada hombre tendrá un voto en las decisiones importantes (este punto no tiene por qué limitarse a terrores de los mares honorables).
- Cada hombre tendrá una parte de las provisiones y bebida capturadas.
- El botín se repartirá de la siguiente manera: una parte para cada miembro de la tripulación; una parte y media para el primero de a bordo, el carpintero y el contraalmirante; y dos partes para el capitán

(algunos capitanes honorables podrían aceptar partes más pequeñas, pero nunca menos de una y media).

- Cualquier hombre que no mantenga sus armas limpias y preparadas para la batalla no recibirá su parte correspondiente del botín y recibirá otro castigo que el capitán considere apropiado.
- Cualquier hombre que golpee a otro miembro de la tripulación recibirá 40 latigazos en la espalda.
- Cualquier hombre que intente desertar o ocultar cualquier secreto será abandonado en un islote desierto con una botella llena de agua y un arma.
- Cualquier hombre que robe a otro miembro de la tripulación será abandonado en un islote desierto o atravesado con un arma (el último castigo es más apropiado para terrores de los mares sin honor).

danzantes, mano del mago, sonido fantasma (CD 12); 1.º: *animar una cuerda, dormir* (CD 13), *impulso inspirador*†.

†Nuevo conjuro descrito en pág. 152.

Posesiones: *armadura de cuero tachonado* +2, *estoque* +1, *daga* de gran calidad, *guantes de destreza* +2, *velero*, 1.000 po, 2.000 pp, 5.000 pc.

VIGILANTE (V_{GT})

Algunos vigilantes han sufrido en persona a manos de criminales y están resueltos a vengarse. Otros han perdido a seres queridos de una cuchillada en un callejón. También los hay que están expiando el tiempo que pasaron en el lado equivocado de la ley. Sin embargo, todos tienen una cosa en común: un ardiente deseo de resolver crímenes y llevar a sus perpetradores ante la justicia.

El vigilante combina técnicas de investigación mágicas y mundanas para examinar la escena de un crimen. Es experto en enterarse de "los rumores" sobre delitos, analizar pistas e identificar a posibles sospechosos. Una vez encuentra una pista, sigue implacablemente a un sospechoso, lo captura y le interroga hasta que la verdad sale a la luz. Muchos de ellos trabajan para el gobernante local o la guardia de la ciudad; otros son detectives independientes que ofrecen sus servicios a cambio de un pago. Algunos incluso se dedican a salir a las calles por la noche para detener los delitos mientras se están cometiendo... o para impedir que los posibles criminales lleguen a consumarlos.

Un bardo o un pícaro pueden adquirir rápidamente la variedad de habilidades que el vigilante necesita. Los exploradores encuentran atractiva la clase porque les permite tomar parte en cazas urbanas con los criminales como presas, pero por lo general para poder convertirse en uno antes deben adquirir niveles de las de bardo o pícaro. Algunos aspirantes a esta clase añaden uno o más niveles de guerrero o paladín para contribuir a su habilidad de combate.

Un vigilante PNJ podría aparecer justo a tiempo de salvar a los personajes jugadores de convertirse en víctimas de un delito. Sin embargo, si quebrantan las leyes en su territorio, pueden encontrarse con que les mantiene bajo estrecha vigilancia.

Adaptación: aunque los miembros de esta clase normalmente trabajan solos, éste no tiene porqué ser el caso en todas las campañas. Cualquier grupo altamente entrenado de aventureros profesionales, cazadores de recompensas o incluso asesinos podría incluir a miembros vigilantes, especialmente si elimina la restricción de alineamiento.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en vigilante, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Ataque base: +4.

Habilidades: Averiguar intenciones 8 rangos, Buscar 4 rangos, Intimidar 4 rangos, Reunir información 8 rangos, Saber (local) 8 rangos.

Dotes: Alerta.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del vigilante (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Fue), Disfrazarse (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (local) (Int), Saltar (Fue), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio vigilante:

Competencia con armas y armaduras: los vigilantes tienen competencia con todas las armas simples, las marciales ligeras, además de con red. No tienen competencia con ninguna clase de armadura o escudo.

Conjuros diarios: un vigilante posee la capacidad para lanzar unos pocos conjuros arcanos. Para hacerlo, debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que si su Carisma es 10 o inferior, no puede lanzarlos. Los conjuros adicionales se basan en Carisma y los TS contra ellos

TABLA 2-26: EL VIGILANTE

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Conjuros diarios/conocidos			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+2	Conocimiento de las calles +2, <i>detectar el mal</i>	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Castigar al culpable 1/día	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+3	Buscar rápido	2	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+4	<i>Hablar con los muertos</i>	3	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+4	Esconderse rápido	3	2	0	—
6.º	+4	+2	+5	+5	Castigar al culpable 2/día	3	3	1	—
7.º	+5	+2	+5	+5	Conocimiento de las calles +4	3	3	2	0
8.º	+6	+2	+6	+6	<i>Ancla dimensional</i>	3	3	3	1
9.º	+6	+3	+6	+6	Entereza	3	3	3	2
10.º	+7	+3	+7	+7	Castigar al culpable 3/día	3	3	3	3

casley Biguns "el Accebador nocturno",
un vigilante



tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del vigilante. Cuando gana 0 conjuros diarios de un nivel determinado (por ejemplo, conjuros de nivel 1.^o a 1.^o nivel), únicamente obtiene los conjuros adicionales de ese nivel que le corresponden por su puntuación de Carisma. La lista de conjuros de esta clase se incluye más adelante. Un vigilante lanza conjuros igual que lo hace un bardo.

La selección de conjuros de un vigilante es extremadamente limitada. Comienza el juego conociendo dos conjuros de nivel 1.^o de su elección. En la mayoría de nuevos niveles de clase, gana uno o más conjuros nuevos tal como se indica en la tabla 2-27: conjuros conocidos por el vigilante (a diferencia de los conjuros diarios, éstos no resultan afectados por su puntuación de Carisma).

Al alcanzar 6.^o nivel, y a cada nivel par posterior, un vigilante puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno ya conocido. Esto funciona de manera idéntica a la aptitud que el bardo posee para reemplazar un conjuro antiguo por uno nuevo (ver pág. 28 del *Manual del jugador*).

La lista de conjuros de vigilante incluye todos los de la de bardo pertenecientes a las siguientes escuelas: abjuración, adivinación, ilusión, nigromancia y transmutación. La que ofrecemos más adelante incluye todos los que cumplen estos criterios del *Manual del jugador* y de este libro (trata los conjuros de nivel 0 de bardo como si fueran conjuros de vigilante de nivel 1.^o).

Conocimiento de las calles (Ex): un vigilante sabe cómo sobrevivir en zonas urbanas peligrosas. Obtiene un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Reunir información y Saber (local).

A 7.^o nivel, este bonificador mejora a +4.

Detectar el mal (St): un vigilante puede utilizar *detectar el mal* a voluntad. Consulta el conjuro, pág. 230 del *Manual del jugador*.

Castigar al culpable (Sb): a partir del 2.^o nivel, un vigilante puede infligir un castigo a alguien al que haya visto personalmente cometiendo un delito en su ciudad. Puede utilizar esta aptitud una vez al día. Suma su bonificador de Carisma (de tener alguno) a su tirada de ataque cuerpo a cuerpo e inflige 1 punto de daño adicional por nivel de vigilante.

El ataque debe llevarse a cabo hasta un máximo de tres días después de que se cometiera el delito; de lo contrario, los beneficios de esta aptitud dejan de aplicarse. Un vigilante puede utilizar esta aptitud varias veces contra el mismo bribón y en respuesta al mismo incidente, siempre y cuando todos estos usos se realicen dentro del límite de tiempo. De intentar castigar erróneamente a alguien que no sea culpable del delito presenciado, los beneficios no se aplican, pero el intento, no obstante, cuenta en lo que respecta a los usos diarios permitidos.

Un vigilante puede utilizar esta aptitud dos veces al día a 6.^o nivel y tres veces diarias a 10.^o.

Buscar rápido (Ex): comenzando a 3.^o nivel, un vigilante puede buscar en una zona de 5x5' o en un volumen de mercancías de 5' de lado como una acción de movimiento, en vez de una de asalto completo.

Hablar con los muertos (St): al alcanzar el 4.^o nivel, un vigilante puede utilizar *hablar con los muertos* una vez al día. Su nivel de lanzador es igual al de su clase.

Escondere rápido (Ex): a 5.^o nivel y superior, un vigilante puede utilizar *Engañar* para crear una distracción que le permite esconderse como una acción de movimiento, en vez de una estándar. Además, obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de *Engañar* realizadas a este efecto.

Ancla dimensional (St): a partir del 8.^o nivel, un vigilante puede utilizar *ancla dimensional* una vez al día. Su nivel de lanzador es igual al de su clase.

Entereza (Ex): comenzando a 9.^o nivel, la determinación absoluta de un vigilante le permite ignorar efectos mágicos que de lo contrario le dañarían. Si realiza con éxito un TS de Voluntad o Fortaleza que de manera habitual reduciría el efecto del conjuro (como cualquiera con una anotación de TS de Voluntad parcial o Fortaleza mitad), en vez de ello niega el efecto. Un vigilante inconsciente o que esté durmiendo no gana los beneficios de entereza.

CONJUROS DE VIGILANTE

Nivel 1.^o: *abrir/cerrar, alarma, alineamiento indetectable, animar una cuerda, aura mágica de Nystul, boca mágica, bornar, caída de pluma, causar miedo, comprensión idiomática, conocer la dirección, cuchichear mensaje, detectar magia, detectar puertas secretas, disfrazarse, distorsionar habla, identificar, imagen silenciosa, leer magia, mano del mago, movimiento acelerado, oscurecer objeto, prestidigitación, quitar miedo, remendar, resistencia, retirada expeditiva, retirada expeditiva rápida, ruido gozoso, sonido fantasma, toque del maestro, ventriloquia.*

Nivel 2.^o: *alterar el propio aspecto, arma sónica, astucia de zorro, ceguera/sordera, contorno borroso, desorientar, detectar pensamientos, don de lenguas, entramado de filos, espantar, esplendor de águila, gracia felina, imagen menor, imagen múltiple, invisibilidad, invisibilidad rápida, localizar objeto, pauta hipnótica, pirotecnia, precisión táctica, silencio, silencio férreo, viento susurrante, volar rápido.*

Nivel 3.^o: *acelerar, allegro, clarividencia/clarividencia, desplazamiento, disipar magia, escritura ilusoria, escudriñamiento, esculpir sonido, esfera de invisibilidad, forma gaseosa, hablar con los animales, imagen mayor, intermitencia, labia, miedo, página secreta, quitar maldición, ralentizar, unir conversación, ver lo invisible.*

Nivel 4.^o: *arma espectral, conjuración sombría, conocimiento de leyendas, detectar escudriñamiento, hablar con las plantas, invisibilidad mayor, libertad de movimientos, localizar criatura, moneda escuchar, pauta iridiscente, repeler sabandijas, romper encantamiento, terreno alucinatorio, zona de silencio.*

†Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 5.

Tabla 2-27: CONJUNOS CONOCIDOS POR EL VIGILANTE

Nivel	Conjuntos conocidos			
	1*	2*	3*	4*
1*	2*	—	—	—
2*	3	—	—	—
3*	3	2*	—	—
4*	4	3	—	—
5*	4	3	2*	—
6*	4	4	3	—
7*	4	4	3	2*
8*	4	4	4	3
9*	4	4	4	3
10*	4	4	4	4

*Siempre y cuando el vigilante tenga suficiente Carisma para obtener un conjunto adicional de este nivel.

EJEMPLO DE VIGILANTE

Beasley Bigums "el Acechador nocturno": mediano Per 3/Gue 2/Vgt 5; VD 10; humanoide Pequeño; DG 3d6+3 más 2d10+2 más 5d8+5; pg 56; Inic +6; Vel 20; CA 19, toque 13, desprevenido 17; Atq base +7; Pre +3; Atq +11 c/c (1d4+1/19–20, espada corta +1) o +12 a distancia (1d4/×3, hacha arrojadiza de gran calidad); AE castigar al culpable 1/día, ataque furtivo +2d6; CE detectar el mal, evasión, buscar rápido, conocimiento de las calles +2, encontrar trampas, esconderse rápido, hablar con los muertos 1/día, sentido de las trampas +1; AL LN; TS Fort +7, Ref +10; Vol +7 (+9 contra miedo); Fue 10, Des 15, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +11, Buscar +5, Diplomacia +6, Disfrazarse +4, Engañar +9, Equilibrio +6, Esconderse +16, Escuchar +6, Intimidar +14, Inutilizar mecanismo +3, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +9, Reunir información +14, Saber (local) +11, Saltar +14, Trepár +6; Alerta, Disparo a bocajarro, Iniciativa mejorada^A, Persuasivo, Sigiloso, Sutileza con las armas^A.

Idiomas: común, mediano; orco.

Ataque furtivo (Ex): Beasley inflige 2d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Beasley puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Buscar rápido (Ex): Beasley puede buscar en una zona de 5'x5' o en un volumen de mercancías de 5' de lado como una acción de movimiento, en vez de una de asalto completo.

Castigar al culpable (Sb): una vez al día, Beasley puede infligir castigo a alguien al que haya visto personalmente cometiendo un delito en su ciudad. Suma 2 a su tirada de ataque cuerpo a cuerpo e inflige 5 puntos de daño adicional.

Detectar el mal (St): Beasley puede utilizar detectar el mal a voluntad. Consulta el conjunto, pág. 230 del Manual del jugador.

Encontrar trampas (Ex): Beasley puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjunto utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esconderse rápido (Ex): Beasley puede utilizar Engañar para crear una distracción que le permite esconderse como una acción de movimiento, en vez de una estándar. Además, obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Engañar realizadas a este efecto.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Beasley no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Hablar con los muertos (St): Beasley puede utilizar hablar con los muertos una vez al día como un lanzador de 5° nivel.

Conjuntos de vigilante conocidos (4/3, 5° nivel de lanzador): 1°: caída de pluma, causar miedo (CD 13), movimiento acelerado; ventriloquia (CD 13); 2°: contorno borroso, invisibilidad, volar rápido.

†Nuevo conjunto descrito en el Capítulo 5.

Posesiones: armadura de cuero tachonado +1, rodela +1, espada corta +1, hacha arrojadiza de gran calidad, cuerda de escalada, sombrero de disfraz, capa élfica, ojos de águila, botas de zancadas y brincos, 2 pociones de curar heridas ligeras, 2 bolsas de maraña, 2 ahumaderas, 2 piedras de trueno, 43 ppt.

VIRTUOSO (V_{RT})

El rugir de la multitud, la aclamación de los espectadores tras una actuación realmente magnífica, las lluvias de regalos por parte de admiradoras atractivas... ¿Quién querría cambiar todo eso por dormir en el bosque o fisgonear en viejos dungeons malolientes? El virtuoso deja a otros lo de arrastrarse por oscuros pasillos y medir el ingenio contra trampas mortales. Su lugar está en el escenario, rodeado de admiradores que le veneran. Afortunadamente para él, cada lugar al que acude se convierte en un escenario y, siempre que haya alguien a su alrededor a quien impresionar, es el centro de atención.

El virtuoso típico es sociable, carismático y gregario. Adora estar rodeado de gente y gana amigos rápidamente con su encantadora forma de ser. Puede que algunos le llamen ególatra temperamental, sin embargo, todo el mundo se siente un poco mejor en su presencia. Muchos de ellos son músicos; otros, bailarines o actores consumados. Algunos eligen especializarse en formas de entretenimiento poco

conocidas o inusuales, como la magia del escenario o los juegos malabares.

Los bardos son los que con más frecuencia se sienten atraídos por esta clase de prestigio, si bien los multiclase pícaro/hechicero o pícaro/clérigo también destacan en ella. Los bardos tienden a actuar como músicos o actores; los pícaros, ya sea como bailarines o como artistas que realizan juegos de manos; los hechi-

*El maestro flautista
Tevardo Mordani,
un virtuoso*

ceros, como magos de escenario; y los clérigos, como oradores. Los personajes pertenecientes a la mayoría del resto de clases o bien no son lo suficientemente sociables como para ser virtuosos (y disfrutar de ello), o bien encuentran otras salidas a sus tendencias extrovertidas.

Puesto que los artistas están a menudo de gira, se puede encontrar a un virtuoso PNJ en cualquier parte, añadiendo tanta aventura a sus viajes como desee. A causa de su talento para ganarse admiradores, normalmente está por encima de toda sospecha en caso de que suceda algo turbio en la ciudad que esté visitando en su gira.

Adaptación: la clase de prestigio virtuoso puede jugar muchos papeles distintos en una campaña. En un mundo, los miembros de una escuela de bardos concreta podrían ser todos ellos miembros de la clase. En otro, los virtuosos podrían consagrarse a la magia, no a la música.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en virtuoso, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Diplomacia 4 rangos, Interpretar (cualquiera) 10 rangos, Intimidar 4 rangos.

Conjuros: 1.^{er} nivel de lanzador de conjuros arcanos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del virtuoso (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Piruetas (Des), Reunir información (Car) y Saltar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

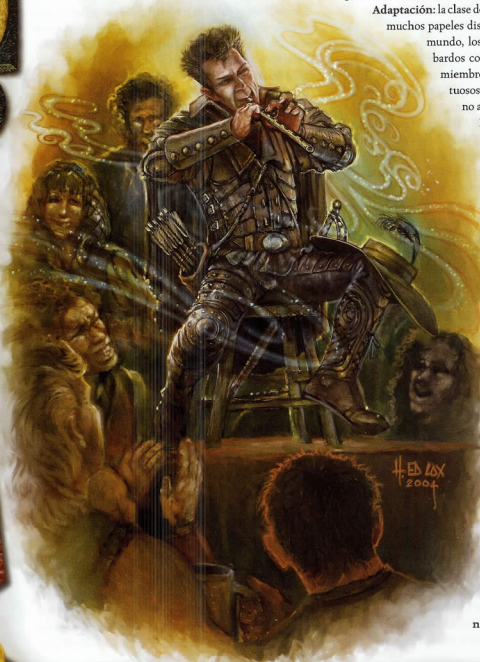


Tabla 2-28: EL VIRTUOSO

Nivel	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Conjuros diarios/conocidos
1. ^o	+0	+0	+0	+2	Actuación de virtuoso (canción persuasiva), música de bardo (<i>fascinar</i>)	—
2. ^o	+1	+0	+0	+3	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3. ^o	+1	+1	+1	+3	Actuación de virtuoso (canción preservadora)	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4. ^o	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5. ^o	+2	+1	+1	+4	Actuación de virtuoso (canción discordante)	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6. ^o	+3	+2	+2	+5	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7. ^o	+3	+2	+2	+5	Actuación de virtuoso (canción de furia)	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8. ^o	+4	+2	+2	+6	—	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9. ^o	+4	+3	+3	+6	Actuación de virtuoso (<i>melodía abrumadora</i>)	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10. ^o	+5	+3	+3	+7	Actuación de virtuoso (<i>melodía reveladora</i>)	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio virtuoso:

Competencia con armas y armaduras: los virtuosos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Actuación de virtuoso (Sb): un virtuoso puede utilizar Interpretar para crear efectos mágicos que afecten a aquellos que le rodean. Puede utilizar esta aptitud una vez al día más el nivel de virtuoso, con cualquier forma de actuación como parte de ésta. Si bien muchos de los nombres hacen referencia a interpretaciones musicales, un virtuoso no está realmente tan limitado; por ejemplo, un actor podría interpretar un "soliloquio preservador" o una "danza preservadora" en vez de una canción preservadora. Cada aptitud precisa de tanto un nivel mínimo de virtuoso como un número mínimo de rangos en cualquier habilidad de Interpretar para poder utilizarla. Si uno no tiene los rangos necesarios en al menos una habilidad de Interpretar, no gana la aptitud actuación de virtuoso hasta que no los adquiera.

Comenzar un efecto de actuación de virtuoso es una acción estándar. Algunas de las aptitudes de ésta requieren concentración, lo que significa que el virtuoso debe elegir una acción estándar cada asalto para mantenerla.

A diferencia de música de bardo, actuación de virtuoso no restringe el lanzamiento de conjuros o la activación de objetos mágicos de su intérprete. Si la actuación de un virtuoso precisa de sonido, uno sordo tiene un 20% de posibilidades de fallar cuando intente utilizar la aptitud. De ser así, el intento cuenta de todas maneras como un uso diario.

Si un virtuoso posee el rasgo de clase música de bardo, puede gastar dos usos diarios de ésta para producir una actuación de virtuoso.

Canción persuasiva (Ex): un virtuoso con al menos 11 rangos en Interpretar puede llevar a cabo una actuación que influye en la actitud de su audiencia. Trata esto como si fuera una prueba de Diplomacia realizada para influenciar la actitud de PNJs (ver las páginas 71 y 72 del *Manual del jugador*), pero reemplazando la de

esta habilidad por una de Interpretar. Los espectadores deben estar a 30' o menos de él, ser capaces de verle y oírle con claridad y prestar atención voluntariamente a sus actos. Para tener efecto, esta aptitud requiere al menos 10 asaltos consecutivos de concentración, y puede afectar a una criatura en particular solamente una vez al día. Los integrantes de una audiencia hostil no pueden ser influenciados por canción persuasiva.

Canción preservadora (Sb): un virtuoso de 3.^o nivel o superior con al menos 13 rangos en Interpretar puede sustentar a sus aliados moribundos, ayudándoles a recuperarse. Cada asalto que la canción continúe, todos los aliados a 30' o menos de él pasan a estar estables automáticamente (si estaban moribundos) o recuperan 1 punto de golpe (si estaban estables y entre -1 y -9 pg). Esto no tiene efecto sobre enemigos o los aliados que tengan 0 puntos de golpe o menos. Un virtuoso puede mantener su canción preservadora durante un máximo de 5 minutos. Ésta es una aptitud enajenadora.

Canción discordante (Sb): un virtuoso de 5.^o nivel o superior con al menos 15 rangos en Interpretar puede inhibir el lanzamiento de conjuros. Cualquier enemigo que se encuentre a 30' o menos de él que intente lanzar un conjuro durante una canción discordante debe realizar una prueba de Concentración con una CD igual a la prueba de Interpretar del virtuoso para evitar perderlo. Un virtuoso puede mantener su canción discordante durante 10 asaltos.

Canción de furia (Sb): un virtuoso de 7.^o nivel o superior con al menos 17 rangos en Interpretar puede utilizar su actuación para convertir a sus aliados en bersérker furiosos. Cada aliado que se encuentre a 30' o menos de él y que pueda verle y oírle al virtuoso puede elegir entrar en estado de furia en su turno. Esto funciona de la misma manera que la furia del bárbaro, con la diferencia de que termina automáticamente si el virtuoso deja de actuar. Si el aliado ya posee la aptitud furia, puede elegir aplicar el efecto completo de la suya propia, sin gastar uno de sus usos diarios. Un virtuoso no puede utilizar canción de furia consigo mismo. Ésta es una aptitud enajenadora.

Melodía abrumadora (Sl): un virtuoso de 9º nivel o superior con al menos 19 rangos en Interpretar puede dominar a un humanoide al que haya fascinado previamente. Esta aptitud funciona como un conjuro de *dominar persona* con un nivel de lanzador igual al de clase del virtuoso. El objetivo tiene derecho a un TS de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase de virtuoso + el modificador de Car del virtuoso) para negar el efecto. Una melodía abrumadora es una aptitud de encantamiento (compulsión) enajenadora y dependiente del idioma.

Melodía reveladora (Sb): un virtuoso de 10º nivel con al menos 20 rangos en Interpretar puede utilizar su actuación para revelar las cosas tal y como son. Todos los aliados a 30' o menos que puedan verla y oírla quedan afectados como por un conjuro de *visión verdadera* con un nivel de lanzador igual al de su clase. Este efecto termina al finalizar la actuación del virtuoso.

Conjuros diarios/conocidos: a partir del 2º nivel, un virtuoso obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, de ser aplicable) como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiese conseguido un personaje de aquella clase. Si tiene más de una de éstas antes de convertirse en virtuoso, debe decidir a cuál de ellas añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conocidos.

Música de bardo: los niveles de virtuoso se apilan con los de bardo para calcular los usos diarios de las aptitudes de música de bardo (en caso de tener) y el valor del bonificador concedido por infundir valor (si el virtuoso la posee). Por ejemplo, un bardo de 10º nivel/virtuoso de 4º nivel podría utilizar música de bardo 14 veces al día, y su aptitud de infundir valor proporcionaría un bonificador de moral de +3 a las tiradas apropiadas.

Un virtuoso también obtiene la aptitud música de bardo de *fascinar*, en caso de no tenerla ya. Puede utilizar su actuación para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con él. Consulta el rasgo de clase bardo, pág. 29 del *Manual del jugador*.

EJEMPLO DE VIRTUOSO

Maestro flautista Tevaldo Mordani: gnomo Brd 7/Vrt 3; VD 10; humanoide Pequeño; DG 10d6+30; pg 67; Inic +2; Vel 20; CA 17; toque 13, desprevénido 15; Atq base +6; Pre +1; Atq +10 c/c (1d4/18-20, *estoque fantasmal* +1) o +10 a distancia (1d4/3, arco corto con flecha de gran calidad); Atq compl +10/+5 c/c (1d4/18-20, *estoque fantasmal* +1) o +10/+5 a distancia (1d4/3, arco corto con flecha de gran calidad); AE aptitudes sortilegas, conjuros; CE actuación de virtuoso 3/día (canción persuasiva, canción preservadora), conocimiento de bardo +10, música de bardo 10/día (contraoda, *fascinar*, infundir valor +2, inspirar gran aptitud, sugestión), rasgos de gnomos, visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +6*, Ref 8*+; Vol 7*; Fue 8, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 8, Car 18.

Habilidades y dotes: Artesanía (alquimia) +8, Averiguar intenciones +4, Concentración +11, Conocimiento de con-

juros +4 (+6 descifrar conjuros en rollos de pergaminos), Diplomacia +13, Disfrazarse +8 (+10 caracterizado), Engañar +9, Escuchar +6, Interpretar (baile) +7, Interpretar (canto) +12, Interpretar (instrumentos de viento) +17 (+19 con flauta de gran calidad), Intimidar +10, Píruetas +10, Saber (historia) +6, Saber (local) +6, Usar objeto mágico +9; Desenvainado rápido, Finta mejorada, Pericia en combate, Sutileza con las armas.

Idiomas: común, gnomos, elfo.

Actuación de virtuoso (Sb): Tevaldo puede llevar a cabo una actuación de virtuoso tres veces al día. Para más detalles consulta los rasgos de clase de virtuoso.

Canción persuasiva (Ex): usa Interpretar en vez de Diplomacia para influenciar las actitudes de criaturas a 30' o menos.

Canción preservadora (Sb): los aliados moribundos pasan automáticamente a estar estables mientras que los que está ya entre -1 y -9 puntos de golpe recuperan 1 pg.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *hablar con los animales* (sólo mamíferos que vivan en madriguera, duración 1 minuto), *luces danzantes*, *prestidigitación*, *sonido fantasma* (CD 14).

Música de bardo: Tevaldo puede utilizar música de bardo 10 veces al día. Consulta el rasgo de clase del bardo, pág. 29 del *Manual del jugador*.

Contraoda (Sb): usa música o poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido.

Fascinar (Sl): usa música o poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con él.

Infundir valor (Sb): usa música o poesía para fortalecer a sus aliados frente al miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Inspirar gran aptitud (Sb): usa música o poesía para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea.

Sugestión (Sl): usa música o poesía para lanzar una *sugestión* (como el conjuro) sobre una criatura que previamente haya sido fascinada.

Rasgos de gnomos: los gnomos tienen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides y otro de +4 a la CA contra gigantes.

*Los gnomos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra ilusiones.

Conjuros de bardo conocidos (3/4/4/3; 9º nivel de lanzador): 0: convocar instrumento, detectar magia, leer magia, luces danzantes, nana (CD 14), sonido fantasma (CD 14); 1: alineamiento indetectable, hechizar persona (CD 15), retirada expeditiva, terribles carcajadas de Tasha (CD 15); 2: imagen múltiple, inmovilizar persona (CD 16), invisibilidad, silencio (CD 16); 3: acelerar, confusión (CD 17), esperanza alentadora.

Poseiones: camisote de mallas de mithril, *estoque fantasmal* +1, arco corto con 16 flechas de gran calidad, *capa de carisma* +2, sombrero de disfraz, *varita de curar heridas ligeras* (25 cargas), rollo de pergamino de *gracia felina*, flauta de gran calidad, muda de artista, 10 po.



Ilustración de D. Koeurs

Se necesita algo más que meramente músculos y la capacidad de lanzar conjuros para sobrevivir a la vida del aventurero. A pesar de la rapidez o la precisión con la que esgrimas una espada o de lo devastadoramente poderosos que sean tus conjuros, las aventuras siempre plantean problemas y desafíos que requieren pensar rápido, aptitudes versátiles y un poco de suerte para sobrevivir a ellos. Este capítulo explora usos alternativos de muchas habilidades, proporcionando maneras nuevas en las que los personajes pueden utilizar los rangos en las que ya tienen para superar distintos retos.

Aunque en este libro se presta particular atención a las habilidades, éstas son sólo una parte de las muchas capacidades de un personaje. Las dotes incluidas en este capítulo apelan a la versatilidad del aventurero consumado. Ya seas un guerrero que quiera encargarse de otras tareas aparte del cuerpo a cuerpo, o un pícaro en busca de una manera de potenciar tu aptitud de combate, estas nuevas dotes te ayudarán a dar forma a un personaje para conseguir un aventurero más versátil y duradero. Muchas de éstas ponen énfasis en el uso de las habilidades, abriendo nuevos caminos para la utilización de rangos de las ya existentes que serían demasiado poderosos para proporcionárselos a todos los personajes. Otras se concentran en las formas de ataque especiales de los pícaros, ninja

y batidores. Por último, los subconjuntos de dotes ofrecen nuevos modos de utilizar aptitudes de personajes como la música del bardo o la forma salvaje del druida.

HABILIDADES

El uso de las habilidades es esencial para la carrera de todos los aventureros, desde el fornido guerrero que se especializa únicamente en Trepár, hasta el mago de inteligencia asombrosa con rangos en todas las de Saber.

CÓMO COMBINAR INTENTOS DE HABILIDADES

El trabajo en equipo es un elemento que a menudo se pasa por alto en el juego D&D. Al guerrero le es demasiado fácil prestar atención tan sólo cuando es el momento de blandir su espada o, en el caso del clérigo, desentenderse de los intentos del pícaro por engañar a la guardia para que les dejen pasar, si bien estos personajes están ignorando valiosas oportunidades de contribuir al éxito del grupo. Además de la regla de cooperación (consulta la pág. 65 del *Manual del jugador*), este apartado describe algunas maneras nuevas para que los personajes ayuden a que sus amigos tengan éxito.

Casos individuales

Incluso en algunos casos en los que varios personajes intentan llevar a cabo la misma acción, cada uno de ellos teniendo éxito o fallando pruebas distintas, éstos pueden ayudarse mutuamente. Ofreciendo consejo, guía o simplemente dando ejemplo, un personaje puede compartir de manera eficaz parte de su propia pericia con sus compañeros. No obstante, esto tiene un precio, ya que su concentración se divide entre varias tareas (y por lo tanto no es tan competente en el trabajo como lo sería de manera habitual).

Un personaje con 5 o más rangos en una habilidad y que lleve a cabo una tarea utilizando ésta puede aceptar voluntariamente un penalizador de -4 a la prueba para conceder un bonificador de circunstancia de +2 a las de esa misma habilidad que realicen los aliados que se hallen cerca y se dediquen al mismo quehacer. Por ejemplo, Lidda la pícara de 2.º nivel puede ayudar a sus aliados a deslizarse a través de un dungeon. Aceptando un penalizador de -4 a sus pruebas de Escondarse y Moverse en silencio, Lidda proporciona un bonificador de circunstancia de +2 a Jozan, Tordek y Mialec en esas mismas pruebas. Aunque la pícara no es tan silenciosa ni se esconde tan bien como es habitual en ella, el grupo en conjunto es más sigiloso de lo que sería sin su ayuda.

A niveles superiores, un personaje puede brindar más ayuda, pero a un coste aún mayor. Uno con 15 o más rangos en una habilidad puede aceptar un penalizador de -10 a la prueba para proporcionar un bonificador de circunstancia de +5 a las de esa misma habilidad que realicen los aliados que se dediquen a la misma tarea y se hallen cerca.

Para obtener el bonificador, un aliado debe estar a 30' o menos de ti, y debéis poder verlos y oírlos mutuamente. Siguiendo con el ejemplo anterior, si Lidda fuera invisible, no podría conceder el bonificador a ningún personaje que no pudiera verla; si Mialec fuera la que estuviese invisible, Lidda no podría proporcionárselo a menos que fuera capaz de ver criaturas invisibles (si bien aún podría ofrecerlo a los otros personajes).

Por regla general, únicamente las siguientes habilidades son susceptibles de recibir ayuda de esta manera: Artesanía, Buscar, Diplomacia, Engañar, Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Montar, Moverse sigilosamente, Nadar, Supervivencia, Trato con animales y Tregar. En circunstancias especiales, el DM podría decidir que otras habilidades pueden beneficiarse de esta ayuda, o que, por el contrario, los personajes no pueden hacerla servir ni siquiera cuando utilicen las anteriormente indicadas.

Cooperación

El *Manual del jugador* describe cómo un personaje puede ayudar a otro a tener éxito contribuyendo con una prueba de habilidad del mismo tipo; si el primero de ellos supera una prueba a CD 10, proporciona un bonificador de circunstancia de +2 a la prueba de esa misma habilidad del segundo (ver páginas 65 y 66 del *Manual del jugador*). Este apartado amplía esa regla permitiendo que personajes más habilidosos concedan una mayor ayuda.

Cuando un personaje con 5 o más rangos en una habilidad utiliza la acción de cooperación para ayudar en la prueba de habilidad de otro personaje, puede proporcionar un bonificador mayor al descrito en el *Manual del jugador*. Por cada 10 puntos por encima de 10 que obtenga en su prueba el ayudante, el bonificador de circunstancia aumenta en 1. De esta manera, un resultado de 10-19 proporcionaría un bonificador de +2 (de la forma habitual); uno de 20-29, un bonificador de +3; uno de 30-39, un bonificador de +4; etc (para calcular de manera rápida el bonificador de circunstancia, simplemente divide el resultado de la prueba del ayudante entre 10, redondeando hacia abajo, y súmale 1).

Este bonif. superior sólo está disponible para aquellos colaboradores que tengan 5 o más rangos en la habilidad utilizada. Únicamente los personajes experimentados poseen el suficiente capacitación para proporcionar la ayuda adicional que esta regla ofrece.

A decisión del DM, esta regla también podría ampliarse a utilizar la acción de cooperación en combate para mejorar la tirada de ataque o la CA de un aliado. Cualquier personaje con un ataque base de +5 o mayor puede proporcionar un mayor bonificador a la tirada de ataque o a la CA de un aliado, tal y como se ha descrito anteriormente. Esta regla recompensa la táctica utilizada por los combatientes experimentados de ayudarse mutuamente en una lucha (a menudo la mejor opción cuando se enfrentan a un monstruo con una CA o un ataque base extremadamente altos).

Sinergia de habilidades

Además de ayudar a las pruebas de habilidad propias de un personaje, las sinergias de habilidades también pueden utilizarse para asistir a las de los aliados. Un personaje con 5 o más rangos en una habilidad que proporcione un bonificador a otra debido a sinergia puede realizar una prueba utilizando la primera para ayudar en la habilidad que normalmente recibiría este bonificador. Por ejemplo, Sovelliss el explorador de 2.º nivel podría realizar una prueba de Trato con animales para ayudar a la de Montar de Jozan (utilizando las reglas de cooperación descritas anteriormente y en el *Manual del jugador*), ya que un personaje con 5 rangos en Trato con animales gana un bonificador de +2 a las pruebas de Montar por sinergia. Consulta la tabla 4-5: sinergia de habilidades, pág. 66 del *Manual del jugador*.

Las reglas habituales de cooperación se siguen aplicando. Por ejemplo, incluso si Krusk el bárbaro tuviera 5 rangos en Trato con animales, no podría utilizarla para ayudar en la prueba de empatía salvaje de Vadanía la druida, ya que éste no puede realizar pruebas de esta aptitud. Algunas combinaciones pueden resultar difíciles de imaginar, pero el DM debería permitir cualquier cooperación sinérgica que parezca razonable. Por ejemplo, podría parecer extraño a primera vista que Mialec usara Conocimiento de conjuros para ayudar a Lidda en su prueba de Usar objeto mágico para leer un pergamino, hasta que te imaginas a la maga asomándose por encima del hombro de la pícara, ayudándola a tratar de comprender las palabras más difíciles.

DESCRIPCIONES AMPLIADAS DE LAS HABILIDADES

En el siguiente apartado se explican a grandes rasgos nuevos modos clarificados de utilizar algunas de las habilidades del juego D&D. Las acciones nuevas y ampliadas descritas en éste están disponibles para cualquier personaje que pueda utilizar normalmente la habilidad a menos que se indique lo contrario.

ABRIR CERRADURAS (DES)

Puedes apresurar un intento de abrir cerraduras, reduciendo el tiempo necesario para llevarlo a cabo.

Abrir cerraduras rápido: puedes intentar abrir una cerradura más deprisa de lo habitual. Para reducir el tiempo necesario para abrir cualquier cerradura a una acción de movimiento, suma 20 a la CD. Por ejemplo, abrir una cerradura corriente requiere una prueba a CD 25 y una acción de asalto completo, por lo que abrirla como una acción de movimiento requiere una prueba a CD 45.

ARTESANÍA (INT)

Aumentando voluntariamente la dificultad de la tarea ante ti, puedes crear objetos con más rapidez de la normal. Esta opción apareció por primera vez en el *Manual de niveles épicos*,

pero este uso de Artesanía está disponible para personajes de cualquier nivel siempre y cuando estén dispuestos a aceptar el penalizador apropiado.

Tarea	CD
Creación rápida	+10 o más a la CD

Creación rápida: puedes aumentar voluntariamente la CD de la creación de un objeto en cualquier múltiplo de 10. Esta táctica te permite crearlo con más rapidez (ya que estarás multiplicando esta CD más alta por el resultado de tu prueba para determinar el progreso). Debes decidir el incremento antes de realizar la prueba.

Artesanía (elaboración de venenos): el sublime arte de refinar materias primas en venenos eficaces requiere tanto paciencia como cuidado (por no mencionar discreción, en zonas donde éstos son ilegales). La fabricación de venenos en Artesanía (elaboración de venenos) sigue las reglas en el *Manual del jugador* para todas las Artesanías, con las siguientes excepciones:

Precio: el coste de las materias primas depende mucho de si el personaje tiene acceso al ingrediente activo, es decir, al veneno o planta que en realidad proporcionan la toxina. Si un suministro puede adquirirse fácilmente, éstas tienen un coste de 1/6 parte de su precio de mercado, en vez de 1/3. De lo contrario, es de al menos 1/3 de su precio de mercado, siempre y cuando la sustancia en cuestión esté a la venta.

Tabla 3-1: CD de ARTESANÍA (ELABORACIÓN DE VENENOS)

Veneno	CD para crear	Precio	Tipo	CD para resistir	Daño inicial	Daño secundario
Acetate de gárrala	15	90 po	Ingestión	15	0	Inconsciencia
Acetate de sangerverde	15	100 po	Herida	13	1 Con	1d2 Con
Arsénico	15	120 po	Ingestión	13	1 Con	1d8 Con
Bilis de dragón	30	1.500 po	Contacto	26	3d6 Fue	0
Brama de la demencia	20	1.500 po	Inhalación	15	1d4 Sab	2d6 Sab
Efluvios somarreros	25	2.100 po	Inhalación	18	1 Con*	3d6 Con
Esencia de sombra	20	250 po	Herida	17	1 Fue*	2d6 Fue
Extracto de loto negro	35	4.500 po	Contacto	20	3d6 Con	3d6 Con
Hihito azul	15	120 po	Herida	14	1 Con	Inconsciencia
Hoja mortal	25	1.800 po	Herida	20	1d6 Con	2d6 Con
Líquido cerebral de carroñero reptante	15	200 po	Contacto	13	Parálisis	0
Musgo del yo	15	125 po	Ingestión	14	1d4 Int	2d6 Int
Pasta de raíz de viraguia	20	500 po	Contacto	16	1 Des	2d4 Des
Polvos de liche	20	250 po	Ingestión	17	2d6 Fue	1d6 Fue
Polvos de ungol	20	1.000 po	Inhalación	15	1 Car	1d6 Car, +1 Car*
Pólvoras de asaltante oscuro	25	300 po	Ingestión	18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 Fue
Raíz de sanguinaria	15	100 po	Herida	12	0	1d4 Con + 1d3 Sab
Raíz de terinav	25	750 po	Contacto	16	1d6 Des	2d6 Des
Residuo de hoja de cativeira	20	300 po	Contacto	16	2d12 pg	1d6 Con
Seta listada	15	180 po	Ingestión	11	1 Sab	2d6 Sab + 1d4 Int
Veneno de araña Mediana	15	150 po	Herida	12	1d4 Fue	1d4 Fue
Veneno de avispa gigante	20	210 po	Herida	14	1d6 Des	1d6 Des
Veneno de ciempiés Pequeño	15	90 po	Herida	10	1d2 Des	1d2 Des
Veneno de draco	25	3.000 po	Herida	17	2d6 Con	2d6 Con
Veneno de escorpión Grande	20	200 po	Herida	14	1d4 Con	1d4 Con
Veneno de gusano púrpura	20	700 po	Herida	25	1d6 Fue	2d6 Fue
Veneno de víbora negra	15	120 po	Herida	12	1d6 Con	1d6 Con
Veneno drow	15	75 po	Herida	13	Inconsciencia	Inconsciencia 2d4 h
Vomicalia	20	650 po	Contacto	13	0	3d6 Con

*Consumición permanente, en vez de daño temporal.

Cantidad: para calcular cuánto veneno eres capaz de crear en una semana, realiza una prueba de Artesanía (elaboración de venenos) al final de ésta. Si tienes éxito, multiplica el resultado de la prueba por su CD. Esta suma es el valor en po del veneno que has creado esa semana. Cuando tu total de po creadas sea igual o superior al precio de mercado de una dosis del veneno, esa dosis estará terminada (es posible que a veces seas capaz de crear más de una dosis en una semana, dependiendo del resultado de tu prueba y del precio de mercado del veneno). Si fallas la prueba de 4 o menos, no has logrado progresar esa semana y, de fallarla de 5 o más, arruinas la mitad de las materias primas y tienes que comprarlas de nuevo.

AVERIGUAR INTENCIONES (SAB)

Puedes evaluar la habilidad en combate de un oponente, identificando adversarios particularmente peligrosos o vulnerables.

Evaluar a un oponente: como una acción estándar, puedes utilizar Averiguar intenciones para determinar la dificultad del desafío que te presenta un adversario, basada en tu nivel y la VD de éste. Esta prueba de habilidad está enfrentada a la de Engañar del oponente. Para intentar llevar a cabo esta tarea, debes poder ver a tu adversario y estar a 30' o menos de él. Si le has visto en combate, obtienes un bonificador de circunstancia de +2 a la prueba.

La exactitud de la evaluación depende de en cuánto supera tu prueba al resultado de la enfrentada de Engañar. Si tienes éxito, puedes obtener la siguiente información:

VD del adversario	Resultado de evaluar a un oponente
4 o más inferior a tu nivel/DG	Está tirado
1, 2 ó 3 inferior a tu nivel/DG	Fácil
Igual a tu nivel/DG	Una lucha justa
Igual a tu nivel/DG más 1, 2 o 3	Un desafío difícil
Supera tu nivel/DG en 4 o más	Una amenaza terrible

Una evaluación con éxito revela que tu enemigo pertenece a una de dos categorías adyacentes (por ejemplo, "Fácil" o "Una lucha justa"). Si el resultado de tu prueba de Averiguar intenciones supera a la enfrentada de Engañar en 10 o más, puedes reducir el resultado a una sola categoría.

Por el contrario, si el resultado de la prueba de Engañar del objetivo es igual o supera ligeramente al tuyo de Averiguar intenciones, no obtienes información útil, y si lo hace en 5 o más, puedes (a opción del DM) llevarte una falsa impresión, por lo que crees que tu oponente es mucho más fuerte o débil de lo que en realidad es (las posibilidades de lo uno o lo otro son las mismas). Si el resultado de la prueba de Engañar del oponente supera al tuyo en Averiguar intenciones en 10 o más, tu evaluación es errónea como mínimo en dos categorías

(por ejemplo, una amenaza terrible podría ser evaluada como una lucha justa).

Especial: la dote Intuición de combate (ver pág. 109) concede un bonificador de +4 a las pruebas de Averiguar intenciones realizadas para evaluar a oponentes. También te permite reducir la evaluación de las capacidades de combate de tu adversario a una sola categoría. Por último, hace posible que lleves a cabo esta tarea como una acción gratuita.

Un oponente que sea particularmente vulnerable a una rutina de ataque típica (por ejemplo, un vampiro que se enfrente a un clérigo de Pelor de nivel alto) cuenta como una categoría de desafío inferior; en cambio, uno que sea resistente a ésta (por ejemplo, un gólem enfrentándose a un pícaro que depende en gran medida de sus ataques furtivos) se considera una categoría de desafío superior.

Nuevos intentos: puedes utilizar esta habilidad con oponentes distintos cada asalto.

DESCIFRAR ESCRITURA (INT)

Puedes utilizar Descifrar escritura para crear un código privado. Este sistema cifrado te permite (a ti o a cualquiera con la clave apropiada) anotar información sin arriesgarte a que otros la lean. Cualquier documento que crees utilizando tu código privado tan sólo puede ser leído por ti o por alguien que tenga la información adecuada para descodificarlo, aunque otros personajes con rangos en Descifrar escritura pueden intentar hacerlo. La CD para llevar a cabo un intento de este tipo es de 10 + tu modificador de habilidad total en el momento que creas el código (A todos los efectos, "eliges 10" en una prueba de habilidad para crear el código, y los que intentan descodificarlo realizan una de Descifrar escritura enfrentada a tu resultado de elegir 10).

Acción: crear un código requiere una semana de trabajo ininterrumpido. El primer intento para descifrar un sistema cifrado creado mediante Descifrar escritura requiere un día de trabajo ininterrumpido, y los nuevos intentos posteriores, una semana cada uno.

Nuevos intentos: puedes intentar descifrar un código privado más de una vez, pero debes invertir mucho tiempo en cada nueva tentativa. Cada intento a partir del primero requiere una semana de trabajo sin interrupción. El primer intento de descifrar un sistema cifrado requiere tan sólo un día.

DIPLOMACIA (CAR)

Puedes regatear precios con un mercader, o mediar entre grupos en desacuerdo, encontrando una solución a un asunto diplomático o legal que sea satisfactoria para todo el mundo pese los antecedentes.

Regatear: puedes utilizar Diplomacia para negociar la obtención de bienes o servicios, incluyendo los de naturaleza mágica.

Cuando estés discutiendo la venta de un objeto o servicio, puedes intentar rebajar el precio inicial con una prueba de Diplomacia realizada para influir en la actitud de los PNJs (consulta el cuadro de texto en pág. 71 del *Manual del jugador*). Si consigues cambiar la actitud del vendedor a solícita (la mayoría de ellos comienzan como indiferentes), éste reduce el precio inicial en un 10%. Suma el modificador de la prueba de Diplomacia del vendedor a la CD necesaria para conseguir el resultado. Por ejemplo, para cambiar la actitud de uno indiferente con un modificador de Diplomacia de +3 a amistosa, debes conseguir un resultado de 33 o más en tu prueba de Diplomacia (una posibilidad base de 30, +3 por el modificador de Diplomacia del objetivo). Si empeoras la actitud del vendedor, éste se niega a suministrarte nada en ese momento. El DM tiene la última palabra en lo referente a cualquier venta de bienes y debería oponerse al abuso de esta opción si ralentiza demasiado el juego.

Acción: regatear requiere al menos 1 minuto completo, como una prueba normal de Diplomacia.

Nuevos intentos: no.

Mediar: para mediar en un desacuerdo, debes tener éxito en cambiar la actitud de cada grupo a amistosa o mejor hacia el otro bando de la negociación. Realiza una prueba de Diplomacia de la forma habitual para influir en las actitudes de los PNJs, pero sumando el modificador de esta prueba del líder del grupo a la CD necesaria para conseguir el resultado. Por ejemplo, para cambiar la actitud de un grupo malintencionado dirigido por un individuo con un modificador de Diplomacia de +7 a amistosa, necesitarías sacar un resultado de 32 o mejor en tu prueba de Diplomacia (una posibilidad base de 25, +7 por el modificador de Diplomacia del objetivo). Si el resultado de tu prueba es inferior a 12 (una posibilidad base inferior a 5, +7 por el modificador de Diplomacia del objetivo), la actitud de éste empeora a hostil. La CD aumenta en 5 si los dos grupos pertenecen a distintas culturas o razas.

Acción: La mediación es un proceso largo y a menudo no es posible apresurarla. Cada prueba requiere un día completo de tiempo de juego. Puedes aceptar un penalizador de -10 a la prueba si deseas intentar una mediación en una

hora en vez de en un día (como por ejemplo para evitar una batalla inminente).

Nuevos intentos: siempre y cuando ambos bandos no sean hostiles (es decir, mientras al menos uno de ellos se mantenga malintencionado o mejor), puedes intentar de nuevo una prueba de Diplomacia para mediar en un desacuerdo. Si ambos grupos pasan a ser hostiles en cualquier momento después de la primera prueba, no puedes intentarlo de nuevo.

EQUILIBRIO (DES)

Puedes correr por superficies estrechas o resistirte a ser derribado.

Resistir derribo: si tienes 10 o más rangos en Equilibrio, puedes realizar una prueba de esta habilidad en vez de una de Fuerza o Destreza para evitar que un oponente te derribe, pero sufres un penalizador de -10 a ésta. Si tienes éxito, no te tumban, aunque tú no puedes a tu vez intentar derribar a tu adversario.

Equilibrio a la carrera: puedes intentar correr por una superficie estrecha aceptando un penalizador de -20 a tus pruebas de Equilibrio.

ESCAPISMO (DES)

Puedes escaparte de los efectos de conjuros aprisionadores, ataduras o presas con más rapidez de la habitual, pero debes aceptar un penalizador a tu prueba de habilidad.

Escapismo rápido: realizar una prueba de escapismo rápido aumenta la CD necesaria en 10. Evadirse de ligaduras de cuerdas, grilletes u otras formas de sujeción (excepto de una presa) requiere sólo 5 asaltos. Librarse de una red o de un conjuro de animar una

*Ninguna atadura
puede retener a
un escapista habilidoso*



cuerda, comandar plantas, controlar plantas o enmarañar con la opción de escapismo rápido es una acción estándar, mientras que escabullirse de una presa o sujeción con esta opción es una de movimiento. Deslizarse a través de espacios reducidos requiere la mitad del tiempo necesario habitualmente (a discreción del DM, al menos 5 asaltos).

ESCONDERSE (DES)

Puedes mezclarte entre la muchedumbre, deslizarte entre zonas con cobertura u ocultación para permanecer escondido, acercarte sigilosamente a un adversario, o seguir de cerca a un objetivo.

Mezclarse con la multitud: puedes utilizar Esconderse para mezclarte con la multitud, pero esto únicamente te oculta de alguien que esté inspeccionando la zona para encontrarle. Permaneces visible para todos los que te rodean, y, si se da el caso de que son hostiles, es posible que te señalen.

Moverse entre coberturas: si ya estás escondido (gracias a cobertura u ocultación) y tienes al menos 5 rangos en Esconderse, puedes realizar una prueba de esta habilidad (con un penalizador) para intentar moverte a través de una zona que no te ofrece cobertura u ocultación sin revelar tu presencia. Por cada 5 rangos que poseas en Esconderse, puedes moverte hasta 5' entre un escondite y otro. Por cada 5' de espacio abierto que debas cruzar de esta manera, sufres un penalizador de -5 a tu prueba. Si te mueves a una velocidad superior a la mitad de tu velocidad, también sufres el penalizador habitual por moverte deprisa en las pruebas de Esconderse (-10 por moverte más deprisa de la velocidad normal o -5 si lo haces entre la mitad de ésta y la normal).

También puedes utilizar esta opción para acercarte sigilosamente a alguien desde un escondite. Por cada 5' de espacio abierto que haya entre tu objetivo y tú, sufres un penalizador de -5 a tu prueba de Esconderse. Si ésta tiene éxito, tu objetivo no percibe tu presencia hasta que ataques o realizas alguna otra acción que llame la atención. En lo que respecta a tus acciones, se considera que el objetivo está desprevenido.

Por ejemplo, Lidda la pícara de 2.º nivel podría intentar atravesar corriendo una entrada de 5' de anchura sin revelar su presencia a los orcos que hay en el interior. Incluso aunque la entrada no proporciona cobertura u ocultación, puede realizar una prueba de Esconderse de la forma habitual, enfrentada a las de Avistar de los orcos. Lidda sufre un penalizador de -5 a su prueba a causa de la distancia implicada. Si se moviera a una velocidad superior a la mitad de la suya, sufriría uno adicional de -5 o -10, dependiendo de lo deprisa que se moviera (ver anteriormente).

Seguir de cerca a alguien: puedes seguir a alguien sin que te vea. Si permaneces a al menos 60' de tu presa, debes tener éxito en una prueba de Esconderse (enfrentada a la de Avistar de ésta) una vez cada 10 minutos. A una distancia inferior a

60', esta prueba se realiza cada asalto. Acciones extraordinarias por tu parte (como lanzar conjuros o atacar) podrían frustrar este intento incluso si no fallas una prueba.

Para seguir de cerca a alguien todavía son necesarias cobertura u ocultación, como cuando se intenta una prueba normal de Esconderse. Una calle medianamente abarrotada proporciona la cobertura y ocultación suficientes para conseguirlo. En otro caso, puedes ir moviéndote entre zonas con cobertura u ocultación, tal y como se ha descrito anteriormente en Moverse entre coberturas (ver anteriormente).

Incluso si fallas una prueba de Esconderse mientras sigues de cerca a alguien o te avistan mientras te estás moviendo a través de una distancia demasiado grande entre escondrijos, puedes realizar una prueba de Engañar enfrentada a la de Averiguar intenciones de tu presa para así parecer inofensivo. El éxito significa que te ve pero que no se da cuenta de que le estás siguiendo; el fallo le alerta de que lo estás haciendo. Dependiendo de lo recelosa que esté, puede aplicarse un modificador a su prueba de Averiguar intenciones. La siguiente tabla proporciona los modificadores a Averiguar intenciones para situaciones concretas.

AVERIGUAR INTENCIONES

Tu presa...	Modif. a la CD
Está segura de que nadie la sigue	-5
No tiene razones para sospechar que alguien la sigue	+0
Le preocupa que alguien la siga	+10
Le preocupa que alguien la siga y sabe que eres un enemigo	+20

FALSIFICAR (INT)

Los documentos oficiales pueden proporcionarte un medio excelente para ofrecer pruebas de que eres quién dices ser y reforzar tus afirmaciones. Con los documentos apropiadamente falsificados (creados de la forma habitual con Falsificar y enfrentados a la prueba de esta misma habilidad del que los mire, o a una prueba de Inteligencia para los que no tengan rangos en ésta) puedes obtener bonificadores especiales para ciertas habilidades debido a la sinergia.

A discreción del DM, puedes falsificar documentos para conceder un bonificador de circunstancia de +2 a una prueba concreta de Diplomacia, Engañar o Intimidar. Estas credenciales falsas se convierten, a todos los efectos, en la herramienta perfecta para el trabajo y proporcionan un bonificador semejante al que las herramientas de gran calidad conceden a otras habilidades. A diferencia de otros bonificadores, éstos solamente se aplican cuando presentas los documentos y la criatura con la que estás interactuando no detecta la falsificación. Si muestras unos falsificados y descubren que son falsos, la prueba que estabas realizando para utilizarlos falla de manera automática. El DM también puede decidir que tales situaciones tengan otras repercusiones.

INUTILIZAR MECANISMO (INT)

Puedes reducir el tiempo necesario para inutilizar un mecanismo o para añadir un elemento de desactivación a una trampa ya existente.

Desactivar trampa: puedes intentar incorporar un elemento de desactivación que te permita evitar los efectos de una trampa si te topas con ella otra vez más tarde. Llevar a cabo esto impone un penalizador de -10 a tu prueba de Inutilizar mecanismo. Si tienes éxito, puedes no sólo desactivarla sin tener que desmontarla (como si hubieses superado la CD de la trampa en 10 o más; ver pág. 70 de la *Guía del Dungeon Master*) sino también añadir un elemento que te permita a ti o a tus compañeros evitar dispararla más adelante. Por ejemplo, podrías insertar una cuña que bloquee los engranajes de una trampa mecánica o distinguir un estrecho paso entre las placas a presión que disparan dardos envenenados desde el muro.

Inutilizar rápido: puedes intentar desactivar un mecanismo con más rapidez de la habitual. Para reducir el tiempo necesario a una acción de asalto completo, suma +20 a la CD. Por ejemplo, una trampa que normalmente requiere una prueba a CD 20 y 2d4 asaltos para desarmarla, podría ser inutilizada en 1 asalto con una prueba de CD 40 con éxito.

NADAR (FUE; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Puedes nadar más deprisa de lo habitual.

Nadar acelerado: intentas nadar más deprisa de lo habitual. Aceptando un penalizador de -10 a tu prueba de Nadar, puedes hacerlo hasta tu velocidad como una acción de asalto completo (en vez de a 1/2) o a 1/2 como una acción de movimiento (en vez de a 1/4).

PIRUETAS (DES; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Puedes caer desde alturas considerables sin sufrir daño, ponerte en pie más deprisa de lo habitual o hacer piruetas mientras esprints.

Alzarse gratis: si tienes éxito en una prueba de Piruetas a CD 35, puedes ponerte en pie desde una posición tumbada como una acción gratuita (en vez de una de movimiento). El uso de esta habilidad provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

Ignorar daño por caída: por cada 15 puntos del resultado de tu prueba de Piruetas, puedes tratar una caída como si la distancia de ésta fuera menor de lo en realidad es al calcular el daño. Un resultado de 15-29 en la prueba la trata como si tuviera 10' menos de los que tiene en realidad; 30-44, como si tuviera 20' menos; 45-59, 30' menos; etc.

Piruetas a la carrera: puedes atravesar o pasar por en medio del espacio de un oponente pirueteando mientras corres si aceptas un penalizador de -20 a tu prueba de Piruetas.

SANAR (SAB)

Puedes utilizar Sanar para determinar las causas de la muerte de una criatura que haya fallecido. La dificultad de esta tarea depende de la naturaleza de la muerte en sí misma, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Causa de la muerte	CD
Heridas físicas	0
Por ambiente (fuego, asfixia, etc.)	5
Conjuro con efectos visibles	10
Veneno	15
Conjuro con efectos no visibles	20

Cada día transcurrido entre el momento del fallecimiento de la criatura y el del examen aumenta en 5 la CD de la prueba de Sanar para determinar las causas de la muerte.

Acción: realizar una prueba de Sanar para determinar las causas de la muerte de una criatura requiere 10 minutos.

Nuevos intentos: sí, pero cada prueba requiere 10 minutos más.

SUPERVIVENCIA (SAB)

Puedes abrir camino por entre la espesura, mejorando así tu velocidad terrestre y la de tus aliados.

Abrir camino: cuando viajéis por terreno difícil o en malas condiciones, puedes realizar una prueba de Supervivencia para apresurar el avance del grupo.

Con un resultado de 15 o más en la prueba, aumentas el modificador de movimiento para el terrestre en 1/4, hasta un máximo de x1 (consulta la tabla 9-5: terreno y movimiento terrestre, pág. 164 del *Manual del jugador*). Por ejemplo, podrías aumentar tu índice de movimiento a través de una jungla sin sendas de x1/4 a x1/2 de tu índice de movimiento terrestre normal. Con un resultado de 25 o mejor, puedes aumentar el modificador de movimiento en 1/2 (y así viajar a través de ésta a 3/4 de tu índice normal). En cualquier caso el máximo de x1 se continua aplicando, es decir, que puedes mejorar pero no superar tu índice de movimiento normal de esta manera.

Puedes guiar a un grupo de hasta cuatro individuos (incluyéndote a ti mismo) sin penalizador. No obstante, por cada tres miembros adicionales (redondeando hacia arriba) en el grupo que guíes, aplica un penalizador de -2 al intento de abrir camino. Por lo tanto, un grupo de cinco a siete (tú y de cuatro a seis más) impondría un penalizador de -2; uno de ocho a diez, -4; etc.

Esta aptitud tan sólo se aplica al movimiento terrestre de larga distancia, no tiene efecto en el movimiento táctico.

TASACIÓN (INT)

Ya sea porque estén llevando a cabo un arriesgado robo o un apresurado acto de espionaje, los aventureros no siempre tienen tiempo para evaluar detenidamente un botín poten-

cial. Los personajes pueden utilizar Tasación para hacer una estimación rápida pero aproximada del valor de un objeto.

Prueba: puedes tasar un objeto rápidamente, pero la CD es mayor. Fallar la prueba significa que no puedes estimar el valor del objeto.

Objeto (ejemplos)	CD
Común	15
Mercancías (especies, alimentos, materias primas, etc.), objetos mundanos, ganado.	
Raro	20
Ropa de buena calidad, metales preciosos (sin trabajar), gemas, obras de arte.	
Exótico	25
Gemas inusuales (colorido extraño, inusuales en la región, inusualmente grandes o puras), componentes de conjuros, joyería, objetos religiosos poco conocidos.	
Único	≥30
Obras maestras de arte, joyas de la realeza, coronas y otros adornos.	

Acción: tasar un objeto rápidamente requiere 1 asalto.

Nuevos intentos: puedes intentar tasar un objeto de la forma habitual (requiere 1 minuto), pero no puedes intentarlo de nuevo rápidamente. Puedes intentar tasar un objeto normalmente tanto si tuviste éxito tasándolo rápidamente como si no.

Especial: la dote Tasar objeto mágico te permite utilizar Tasación para determinar las propiedades de un objeto mágico; consulta la descripción de la dote en pág. 112.

TRATO CON ANIMALES (CAR)

Enseñar un truco a un animal: además de aquellos en pág. 83 del *Manual del jugador*, puedes enseñar a un animal los siguientes trucos con una prueba con éxito de Trato con animales (las CD se indican más adelante). Algunos de ellos exigen que el animal conozca de antemano uno ya existente.

Accha (CD 20): el animal sigue a un objetivo designado, haciendo todo lo posible para que no le detecten, hasta que este último está herido o descansando, y entonces ataca. Antes

de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de ataca (*Manual del jugador*, pág. 158).

Avisa (CD 20): el animal reacciona a las nuevas criaturas que se acerquen, incluso sin que se le dé una orden, independientemente de si ve, oye o detecta por el olor al recién llegado. El sonido exacto de advertencia dado (siseo, gruñido, graznido, ladrido) varía dependiendo del tipo de animal y del adiestramiento; este sonido se escoge en el momento del entrenamiento y no puede cambiarse. Si el recién llegado no se detiene tras esta advertencia, el animal ataca. Como parte del adiestramiento, éste puede ser entrenado para ignorar a criaturas concretas (como los aliados del adiestrador). Antes de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de vigila (*Manual del jugador*, pág. 158).

Ayuda en ataque (CD 20): el animal colabora en tu ataque o el de otra criatura como una acción estándar. Debes designar tanto al receptor de la ayuda como a un enemigo concreto cuando ordenes al animal que lleve a cabo la tarea. Éste utiliza la acción de prestar ayuda en combate (consulta la pág. 158 del *Manual del jugador*), intentando conceder un bonificador al siguiente ataque del receptor contra el oponente indicado. También flanquea a este último, si puede hacerlo sin provocar ataques de oportunidad. Antes de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de ataca (*Manual del jugador*, pág. 158).

Ayuda en defensa (CD 20): el animal colabora en tu defensa o la de otra criatura como una acción estándar. Debes designar tanto al receptor de la ayuda como a un enemigo concreto cuando ordenes al animal que lleve a cabo la tarea. Éste utiliza la acción de prestar ayuda en combate, con el propósito de conceder un bonificador a la CA del receptor contra el siguiente ataque realizado por el oponente indicado. Antes de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de defiende (*Manual del jugador*, pág. 158).

Ayuda en rastreo (CD 20): el animal colabora en tu intento de rastrear. Éste debe estar presente cuando realizas una prueba de Supervivencia para rastrear a otra criatura; si el animal tiene éxito en una prueba de Supervivencia a CD 10,

CAPACIDAD DE APRENDER TRUCOS

La mayoría de las criaturas con una Inteligencia inferior a 3 pueden aprender tres trucos por cada punto de Inteligencia que posean. Los animales adiestrados y las monturas especiales pueden aprender más eligiendo la dote Truco adicional, descrita a continuación. Los DMs podrían introducir lugares o adiestradores especiales especializados en criar o entrenar animales con la dote Truco adicional y selecciones únicas de trucos.

Trucos adicionales

Una criatura con esta dote puede aprender más trucos de lo habitual.

Prerrequisitos: animal o bestia mágica con Int 1 ó 2, debe conocer al menos un truco.

Beneficio: la criatura puede aprender tres trucos más de lo habitual.

Normal: sin esta dote, los animales y las bestias mágicas pueden aprender un máximo de tres trucos por punto de Inteligencia.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada una de ellas, la criatura puede aprender hasta tres trucos más.

ganas un bonificador de circunstancia de +2 a la tuya. Antes de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de rastrea (*Manual del jugador*, pág. 158).

Caza (CD 20): el animal regresa al lugar predefinido por su adiestramiento, viajando campo a través si es necesario.

Caza (CD 15): el animal intenta cazar y buscar comida para ti utilizando su Supervivencia. Para más detalles sobre cómo utilizar esta habilidad para tales tareas, ver pág. 82 del *Manual del jugador*. Aunque un animal sabe de manera automática cómo hacerlo para satisfacer sus propias necesidades, este truco hace que regrese con comida en vez de simplemente devorar lo que encuentre.

Inmoviliza (CD 20): el animal inicia un ataque de presa e intenta inmovilizar a un enemigo designado con sus patas, garras o dientes. Uno que tenga la aptitud de agarrón mejorado utiliza ésta en el intento; de lo contrario, el ataque provoca ataques de oportunidad. Antes de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de ataca (*Manual del jugador*, pág. 158).

Noquea (CD 20): el animal ataca a una criatura objetivo indicada para infligirle daño no letal, admitiendo un penalizador de -4 en su tirada de ataque. Detiene su ataque cuando ésta queda inconsciente. Antes de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de ataca (*Manual del jugador*, pág. 158).

Roba (CD 20): el animal agarra algo en posesión de una criatura objetivo, se lo arrebata y te lo trae. Si hay varios objetos disponibles, intenta robar uno al azar. Antes de poder aprender este truco, un animal debe conocer el de trae (*Manual del jugador*, pág. 158).

Entrenar a un animal para un fin: los propósitos generales aquí descritos amplían los presentados en el *Manual del jugador*. Para adiestrar a un animal para un fin, éste debe tener una puntuación de Inteligencia de 2.

Latrocinio (CD 20): un animal entrenado para latrocinio conoce los trucos busca, casa, junta, roba, trabaja y trae. Adiestrar un animal para este fin requiere seis semanas.

Lucha superior (CD 20): un animal entrenado para lucha superior conoce los trucos ataca, atrás, ayuda en ataque, inmoviliza, noquea y quieto. Adiestrar un animal para este fin requiere cinco semanas. También puedes "mejorar" a un animal entrenado para lucha a lucha superior con dos semanas de trabajo y una prueba con éxito de Trato con animales a CD 20. El nuevo propósito general y los nuevos trucos reemplazan a los que anteriormente conocía.

Vigilancia defensiva (CD 20): un animal entrenado para vigilancia defensiva conoce los trucos atrás, avisa, defiende, inmoviliza, noquea y vigila. Adiestrar un animal para este fin requiere seis semanas. También puedes "mejorar" a un animal entrenado para vigilancia a vigilancia defensiva con tres semanas de trabajo y una prueba con éxito de Trato con

animales a CD 20. El nuevo propósito general y los nuevos trucos reemplazan a los que anteriormente conocía.

TREPAR (FUE; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Los escaladores diestros pueden trepar mucho más deprisa que otros o incluso luchar de manera eficaz mientras lo hacen. La opción de ascenso rápido apareció por primera vez en el *Manual de niveles épicos*, pero los siguientes usos de Trepar están disponibles para personajes de cualquier nivel siempre y cuando estén dispuestos a aceptar el penalizador apropiado.

Ascenso rápido: puedes escalar más deprisa de lo habitual. Aceptando un penalizador de -20 a tu prueba de Trepar, puedes moverte a tu velocidad (en vez de a 1/4 de ésta).

Escalar en combate: puedes moverte con la suficiente libertad como para evitar ser alcanzado por golpes mientras escalas. Aceptando un penalizador de -20 a tu prueba de Trepar, conservas tu bonificador de Destreza a la CA mientras escalas.

USO DE CUERDAS (DES)

Puedes hacer nudos más rápido de lo habitual.

Hacer nudos rápido: puedes intentar hacer un nudo, un nudo especial o atarte con una cuerda más deprisa de lo habitual. Aceptando un penalizador de -10 a tu prueba de Uso de cuerdas, puedes lograr cualquiera de estas tareas como una acción de movimiento (en vez de una de asalto completo).

DOTES

Las dotes son la piedra angular de los talentos de cualquier aventurero. Definen sus capacidades proporcionando nuevas maneras de utilizar habilidades, mejorando rasgos de clase o aportando opciones de combate completamente nuevas. Las dotes de este apartado hacen hincapié en el uso de habilidades, proporcionan opciones para personajes multiclase, abren otras nuevas para la aptitud de música de bardo y acentúan las capacidades de personajes muy habilidosos como pícaros, bardos, exploradores, batidores, robaconjuros y ninjas.

APROVECHADO

Estás preparado para lo inesperado.

Prerrequisitos: Des 15, Reflejos de combate.

Beneficio: obtienes un bonificador de +4 a las tiradas de ataque cuando realizas ataques de oportunidad.

ATAQUE EN SALTO

Puedes combinar una poderosa carga y un salto tremendo en un ataque devastador.

TABLA 3-2: DOTES

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficio
Aprovechado	Des 15, Reflejos de combate	Bonif. de +4 a las tiradas de ataque de los ataques de oportunidad
Ataque en salto	Saltar 8 rangos, Ataque poderoso	Doblas el daño por Ataque poderoso en una carga con éxito
Braquiación	Saltar 4 rangos, Trepas 4 rangos	Mueves por los árboles a la velocidad terrestre normal
Caballero ascético	Castigar al mal, impacto sin arma mejorado	Los niveles de monje y paladín se suman para el daño de impacto sin arma y castigar al mal
Canción persistente	Música de bardo	Aumentas la duración de tus efectos de música de bardo
Cazador ascético	Enemigo predilecto, Impacto sin arma mejorado	Los niveles de monje y explorador se suman para el daño de impacto sin arma, el bonificador de enemigo predilecto mejora la CD de aturdimiento
Concentración extraordinaria	Concentración 15 rangos	Te concentras en un conjuro como una acción de movimiento o una rápi
Conjuro camuflado	Interpretar 9 rangos, música de bardo	Lanzas conjuros disimuladamente como parte de una interpretación
Conocimiento oscuro	Música de bardo o conocimiento	Ganas un +4 a las pruebas conocimiento de bardo o conocimiento
Distracción mejorada ^A	Engañar 4 rangos	Usas Engañar para crear una distracción, y luego Esconderte como una acción de movimiento
Escuchar lo invisible	Escuchar 5 rangos, Lucha a ciegas	Determinas la posición de un objetivo por el sonido, en vez por de la vista
Experto táctico	Des 13, Reflejos de combate, ataque base +2	Todos los aliados ganan un bonificador de +2 al ataque y al daño durante un asalto contra un objetivo al que hayas impactado con un ataque de oportunidad
Fuerza de personalidad	Car 13	Sumas el modif. de Car, en vez del de Sab, a las TS de Voluntad
Golpe hábil	Int 13, Avistar 10 rangos, Pericia en combate, ataque furtivo	Ignoras la armadura, natural o no
Golpe mortal	Iniciativa mejorada, ataque base +2	Golpe de gracia como una acción estándar
Hombre de mundo	Int 13	Usas cualquier habilidad, incluso las "sólo entrenadas"
Impacto arrasador	Capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de nivel 3 ^o , ataque furtivo	Empleas un uso de conjuro para ganar bonificadores al ataque y al daño contra constructos o muertos vivientes
Impacto asombroso	Ataque base +6, ataque furtivo	Limitas al objetivo a una sola acción durante 1 asalto
Impacto doble ^A	Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado	Atacas una vez con cada mano como una acción estándar
Inquisidor devoto	Ataque furtivo, castigar al mal	Usas castigar al mal y ataque furtivo para atontar a un enemigo
Intérprete devoto	Ataque furtivo, música de bardo	Los niveles de paladín y bardo se apilan para castigar al mal y música de bardo
Intérprete versátil	Interpretar 5 rangos	Tratas una serie de habilidades de Interpretar como si tuvieras los mismos rangos que en la que tengas más
Intuición de combate ^A	Averiguar intenciones 4 rangos, ataque base +5	+1 al ataque contra oponente con el que estuvieras enzarzado en el asalto anterior
Lanzamiento brutal ^A	—	Usas Fue en vez de Des para las tiradas de ataque con armas arrojadas
Lanzamiento poderoso ^A	Fue 13, Ataque poderoso, Lanzamiento brutal	Ataque poderoso con armas arrojadas
Lanzamiento de conjuros en movimiento	Concentración 8 rangos	Lanzas un conjuro y te mueves al mismo tiempo
Lanzarse para cubrirse	Salvación base de Reflejos +4	Tiras de nuevo un TS de Reflejos fallido, pero acabas tumbado
Lucha con dos armas desmesuradas ^A	Fue 13, Combate con dos armas	Tratas un arma a una mano en la mano torpe como si fuera ligera
Mago ascético	Impacto sin arma mejorado, lanzamiento de conjuros arcanos espontáneos de nivel 2 ^o	Los niveles de monje y hechicero se apilan para bonificar a la CA (basado en Car), sacrificas conjuro para obtener bonificador a impacto sin arma
Mente abierta	—	Ganas inmediatamente 5 puntos de habilidad
Música adicional	Música de bardo	Ganas cuatro usos adicionales al día de música de bardo
Natación mejorada	Nadar 6 rangos	Doblas tu velocidad nadando
Observador rápido	Avistar 5 rangos, Escuchar 5 rangos	Avistar y Escuchar como acciones gratuitas, +2 a las pruebas de iniciativa
Oído verde	Interpretar 10 rangos, música de bardo	Afecta a plantas con tu aptitud de música de bardo
Pícaro ascético	Ataque furtivo, impacto sin arma mejorado	Los niveles de monje y pícaro se apilan para el daño de ataque furtivo, el ataque furtivo sin arma gana CD de aturdimiento mejorado
Precisión de conjuros extraordinaria	Conocimiento de conjuros 15 rangos	Excluyes a una criatura del área de un conjuro
Provocador ^A	Car 13, ataque base +1	El objetivo sólo te ataca a ti
Rastreador devoto	Rastrear, castigar al mal, empatía salvaje	Una montura especial se convierte en compañero animal, y los niveles de paladín y explorador se apilan para castigar al mal y empatía salvaje
Reflejos intuitivos	—	Sumas el modif. de Int, en vez del de Des, a las TS de Reflejos
Sentido del peligro	Iniciativa mejorada	Tiras de nuevo iniciativa una vez al día
Subsónico	Interpretar 10 rangos, música de bardo	Produce efectos de música de bardo muy suavemente
Tasar objeto mágico	Conoc. de conjuros 5 rangos, Saber (arcano) 5 rangos, Tasación 5 rangos	Usas Tasación para determinar las propiedades de un objeto mágico
Trampero táctil	—	Sumas el modificador de Des, en vez del de Int, a las pruebas de Buscar e Inutilizar mecanismo
Vínculo natural	Compañero animal	Sumas +3 al nivel de druida efectivo al determinar las aptitudes del compañero animal
Vuelo mejorado	Aptitud de volar	La maniobrabilidad de vuelo mejora en un nivel

Tabla 3-2: DOTES (CONT.)

Dotes de música de bardo		Prerrequisitos	Beneficio
Canto de fortaleza	Música de bardo, Concentración 8 rangos, Interpretar 8 rangos		Música de bardo mantiene consciente a aliados con pg negativos
Canto de piel férrea	Música de bardo, Concentración 12 rangos, Interpretar 12 rangos		Usas música de bardo para ganar RD 5/-
Conjuro lírico	Música de bardo, 6º nivel de lanzador de conjuros arcanos, Interpretar 9 rangos		Empleas usos de música de bardo para lanzar conjuros adicionales
Dotes salvajes		Prerrequisitos	Beneficio
Olfato	Forma salvaje		Empleas uso de forma salvaje para ganar olfato
Presa salvaje	Forma salvaje, ataque furtivo		Infligir daño de ataque furtivo cuando apresas en forma salvaje
Sentido ciego	Forma salvaje, Escuchar 4 rangos		Empleas uso de forma salvaje para ganar sentido ciego 30'
Trepar como un mono	Forma salvaje		Empleas uso de forma salvaje para ganar la modalidad de movimiento trepando
Vista de halcón	Forma salvaje, Avistar 4 rangos		Empleas uso de forma salvaje para ganar +8 a las pruebas de Avistar y reduces los penaliz. de aumento de distancia a la mitad
Vista de jaguar	Forma salvaje, Avistar 2 rangos		Empleas uso de forma salvaje para ganar visión en la penumbra

* un guerrero puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales.

Prerrequisitos: Saltar 8 rangos, Ataque poderoso.

Beneficio: puedes combinar un salto con una carga contra un oponente. Si recorres al menos 10' de distancia horizontal con tu salto y lo finalizas en una casilla desde la que amenazas a tu objetivo, puedes doblar el daño adicional infligido por tu uso de la dote Ataque poderoso.

Si usas esta táctica con un arma a dos manos, en vez de ello, triplicas el daño adicional de Ataque poderoso.

Este ataque debe seguir todas las reglas habituales de Reglas y carga, excepto que ignora el terreno accidentado de cualquier casilla sobre la cual pases saltando.

BRAQUITACIÓN

Puedes balancearte de árbol en árbol como un mono.

Prerrequisitos: Saltar 4 rangos, Trepador 4 rangos.

Beneficio: puedes moverte por entre zonas boscosas a tu velocidad táctica terrestre, ignorando cualquier efecto sobre el movimiento debido al terreno. Debes encontrarte a como mínimo a 20' del suelo para utilizar esta aptitud. Esta sólo funciona en bosques intermedios o densos (ver pág. 87 de la Guía del Dungeon Master).

CABALLERO ASCÉTICO

Perteneces a una orden especial de monjes religiosos que enseña a sus seguidores que la iluminación espiritual propia y el servicio honorable brotan de la misma fuente de pureza. Como estudiante de esta filosofía, has fundido tu adiestramiento como paladín y monje en un todo perfecto.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, castigar al mal.

Beneficio: tus niveles de paladín y de monje se apilan para determinar tu daño de impacto sin arma. Por ejemplo, un humano paladín de 3º nivel/monje de 1º nivel infligiría 1d8 puntos de daño con su impacto sin arma.

Los niveles de ambas clases también se apilan para calcular el daño adicional infligido por tu aptitud de castigar al mal.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de monje. Sin embargo, debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y legal para continuar avanzando como monje. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

CANCIÓN PERSISTENTE

Tu música de bardo inspiradora permanece con la audiencia mucho después de que la última nota se haya desvanecido.

Prerrequisitos: música de bardo.



Ataque en salto

Beneficio: si utilizas música de bardo para infundir grandeza, heroicidad o valor, los efectos terminan 1 minuto después de que los aliados inspirados dejen de oírte tocar.

Normal: infundir grandeza, heroicidad o valor duran mientras un aliado oiga al bardo cantar más los 5 asaltos siguientes.

CAZADOR ASCÉTICO

Has ido más allá de los límites de tu entrenamiento monástico para incorporar nuevas maneras de llevar a aquellos fuera de la ley ante la justicia. Aunque muchos de tus colegas monjes desaprueban tus métodos, ninguno de ellos puede poner en duda que tu variado adiestramiento ha mejorado tu capacidad para golpear con precisión y derribar a tus enemigos rápidamente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, enemigo predilecto.

Beneficio: cuando utilices un impacto sin arma para acometer un ataque aturdirador contra un enemigo predilecto, puedes sumar la mitad de tu bonificador de enemigo predilecto a las tiradas de daño para la CD de tu intento de aturdimiento.

Si tienes niveles de explorador y monje, éstos se apilan para calcular el daño de tu impacto sin arma. Por ejemplo, un humano explorador de 7º nivel/monje de 1º nivel infligiría 1d10 puntos de daño con su impacto sin arma.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de monje y de explorador. Sin embargo, debes continuar siendo legal para conservar tus aptitudes de monje y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

CONCENTRACIÓN EXTRAORDINARIA

Tu mente está tan centrada que puedes lanzar conjuros incluso mientras te concentras en uno.

Prerrequisitos: Concentración 15 rangos.

Beneficio: cuando estés centrado en mantener un conjuro, puedes realizar una prueba de Concentración (CD 25 + el nivel del conjuro) para mantener la concentración simplemente con una acción de movimiento. Si superas la CD en 10 o más, puedes mantenerla como una acción rápida (ver Acciones rápidas y acciones inmediatas, pág. 137). Utilizar esta aptitud es una acción gratuita, pero si fallas la prueba de Concentración, te distraes del conjuro mantenido y su efecto termina. Esta dote no te proporciona la capacidad de mantener la concentración en más de un conjuro al mismo tiempo.

Normal: concentrarse en un conjuro es una acción estándar.

CONJURO CAMUFLADO

Puedes lanzar conjuros sin que los que te observan se den cuenta de ello.

Prerrequisitos: Interpretar (cualquiera) 9 rangos, música de bardo.

Beneficio: puedes lanzar conjuros de manera discreta, mezclando los componentes verbales y somáticos con tus actuaciones. Para camuflar un conjuro, realiza una prueba de Interpretar como parte de la acción utilizada para lanzar éste. Los espectadores deben igualar o superar el resultado de tu prueba con una de Avistar para percibir que estás lanzando un conjuro (tu interpretación es obvia para cualquiera que se halle cerca, pero que estás lanzando un conjuro no). A menos que éste proceda directamente desde ti de manera visible o los espectadores tengan algún otro medio de determinar su origen, no saben de dónde viene el efecto.

Un conjuro camuflado no puede ser identificado con una prueba de Conocimiento de conjuros, incluso por alguien que se dé cuenta de que estás lanzándolo. El lanzamiento provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

CONOCIMIENTO OSCURO

Eres una fuente de información poco conocida.

Prerrequisitos: rasgo de clase de conocimiento o de conocimiento de bardo.

Beneficio: obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas utilizando los rasgos de clase de conocimiento o de conocimiento de bardo.

DISTRACCIÓN MEJORADA

Puedes crear una distracción para esconderte rápidamente y con menos esfuerzo.

Prerrequisitos: Engañar 4 rangos.

Beneficio: puedes utilizar Engañar para crear una distracción para esconderte (ver pág. 74 del *Manual del jugador*) como una acción de movimiento. Además, obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de esta habilidad realizadas a este efecto.

Normal: sin esta dote, crear una distracción para esconderse utilizando Engañar requiere una acción estándar.

Especial: un guerrero puede elegir Distracción mejorada como una de sus dotes adicionales de clase.

ESCUCHAR LO INVISIBLE

Tu sentido del oído es tan agudo que puedes localizar parcialmente la ubicación de un oponente a través del sonido, lo que te permite atacar incluso si éste está oculto o desplazado.

Prerrequisitos: Escuchar 5 rangos, Lucha a ciegas.

Beneficio: como una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad, puedes intentar una prueba de Escu-

char a CD 25. Si tienes éxito, puedes localizar la ubicación de todos los enemigos que se hallen en un radio de 30', siempre y cuando los tengas en tu línea de efecto. Este beneficio no elimina la posibilidad de fallo habitual por luchar contra adversarios con ocultación, pero garantiza que puedas fijar como objetivo de tus ataques la casilla correcta.

Si estás ensordecido o dentro del área de un *silencio*, no puedes utilizar esta dote. En caso de que un oponente invisible u escondido intente moverse sin hacer ruido, tu prueba de Escuchar se enfrenta a la de Moverse sigilosamente de éste, pero tu adversario gana un bonificador de +15 a la suya. Esta dote no funciona contra oponentes que sean silenciosos por completo, como las criaturas incorporales.

EXPERTO TÁCTICO

Tus habilidades tácticas te proporcionan ventaja.

Prerrequisitos: Des 13, Reflejos de combate, ataque base +2.

Beneficio: si impactas a una criatura con un ataque de oportunidad, tú y tus aliados ganáis un bonificador de circunstancia de +2 a las tiradas de ataque y de daño contra ella durante 1 asalto.

FUERZA DE PERSONALIDAD

Has cultivado una fe inquebrantable en tu propia valía. Tu noción del yo y de tu rumbo en la vida son tan fuertes que refuerzan tu fuerza de voluntad.

Prerrequisitos: Car 13.

Beneficio: sumas tu modificador de Carisma (en vez del de Sabiduría) a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y efectos enajenadores.

GOLPE HÁBIL

Puedes dirigir ataques contra los puntos débiles de las defensas de tu adversario.

Prerrequisitos: Int 13, Avistar 10 rangos, Pericia en combate, ataque furtivo.

Beneficio: como una acción estándar, puedes encontrar un punto débil en la armadura de un objetivo visible. Esto requiere una prueba de Avistar contra una CD igual a la CA de éste. Si tienes éxito, tu siguiente ataque contra él (el cual debe realizarse en tu siguiente turno a más tardar) ignora el bonificador de armadura, natural o no, a la CA (incluyendo cualquier bonificador de mejora a ésta). El resto de bonificadores a la CA se aplican normalmente.

Si utilizas un arma a distancia para llevar a cabo el ataque, tu oponente debe encontrarse a 30' o menos de ti para que el beneficio de esta dote se te aplique.

GOLPE MORTAL

No pierdes el tiempo con enemigos abatidos.

Prerrequisitos: Iniciativa mejorada, ataque base +2.

Beneficio: puedes asestar un golpe de gracia a un enemigo indefenso como una acción estándar. Sin embargo, hacerlo provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

HOMBRE DE MUNDO

Tienes algunas nociones incluso de las habilidades menos conocidas.

Prerrequisitos: Int 13.

Beneficio: puedes utilizar cualquier habilidad como si tuvieras 1/2 rango en ella.

Este beneficio te permite intentar pruebas con habilidades que normalmente sólo las permiten si se tiene entrenamiento en ellas (como las de Descifrar escritura y Saber). Si una no proporciona pruebas (como la de Hablar un idioma), esta dote no tiene efecto.

Normal: sin esta dote no puedes intentar pruebas en algunas habilidades (Abrir cerraduras, Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Hablar un idioma, Inutilizar mecanismo, Juego de manos, Oficio, Piruetas, Saber, Trato con animales y Usar objeto mágico) a menos que tengas rangos en ellas.

IMPACTO ARRASADOR

Dominas el arte de asestar golpes precisos contra criaturas no vivas mientras canalizas energía de conjuros a través de tus ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: ataque furtivo, 5º nivel de lanzador.

Beneficio: para activar esta dote, debes sacrificar uno de los conjuros de tu asignación diaria (nivel 1º de conjuro mínimo). Esto es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad.

A cambio, ganas un bonificador introspectivo a tus tiradas de ataque y a las de daño cuerpo a cuerpo durante 1 asalto. El bonificador a las tiradas de ataque es igual al nivel del conjuro sacrificado. El que se aplica a las de daño es de 1d6 puntos por nivel del conjuro sacrificado, más cualquier daño adicional basado en tu aptitud de ataque furtivo.

Estos bonificadores se aplican solamente contra una clase de criatura, dependiendo del tipo de conjuro sacrificado. Si renuncias a uno arcano, se aplican contra constructos; si es uno divino, contra muertos vivientes.

Ejemplo: una maga de 5º nivel/pícaro de 1.º nivel activa esta dote, sacrificando un conjuro preparado de *telaraña*. Gana un bonificador introspectivo de +2 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra constructos durante 1 asalto, y también suma 3d6 puntos de daño a los ataques con éxito contra este tipo de criaturas durante ese asalto (2d6 por el conjuro de nivel 2º, más 1d6 por su daño de ataque furtivo).

Esta dote no te permite asestar golpes críticos o ataques furtivos a constructos o muertos vivientes.

IMPACTO ASOMBROSO

Puedes infligir una herida que entorpece el movimiento de un oponente.

Prerrequisitos: ataque base +6, ataque furtivo.

Beneficio: si infliges daño con un ataque furtivo cuerpo a cuerpo, también puedes causar una herida que limite la movilidad de tu enemigo. Durante 1 asalto (o hasta que el objetivo reciba una prueba de Sanar a CD 15 o cualquier curación mágica que cure al menos 1 punto de golpe, lo que suceda antes), se considera que tu objetivo está grogui, incluso si su daño no letal no es exactamente igual a sus puntos de golpe actuales. Un objetivo puede resistir este efecto realizando una salvación de Fortaleza (CD igual al daño infligido). Los efectos de varios impactos asombrosos contra la misma criatura no se apilan. Esta dote no tiene efecto contra criaturas que no son vulnerables al daño de ataque furtivo.

IMPACTO DOBLE

Eres un experto hostigador, diestro en el combate con dos armas. Tu amplio entrenamiento con éstas te permite atacar con ambas mientras de mueves entre un combate caótico o mientras corres.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado.

Beneficio: como una acción estándar, puedes llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo tanto con el arma de tu mano hábil como con la de la torpe. Ambos ataques utilizan la misma tirada de ataque para determinar su éxito, utilizando el peor de los modificadores de las dos armas a éste. Si utilizas un arma a una mano o una ligera en tu mano hábil y una ligera en la torpe, sufres un penalizador de -4 a esta tirada de ataque; de lo contrario, sufres uno de -10.

Cada arma inflige su daño normal. La reducción del daño y otras resistencias se aplican por separado contra cada ataque de éstas.

Especial: cuando realizas este ataque, aplicas el daño basado en la precisión (como el de un ataque furtivo) una sola vez. Si logras asestar un golpe crítico, sólo el arma en tu mano hábil inflige el daño adicional de éste; la de tu mano torpe inflige el daño normal.

Un guerrero puede elegir Impacto doble como una de sus dotes adicionales de clase.

INQUISIDOR DEVOTO

Tu fiel servicio a tu deidad tutelar supone entrenamiento y métodos que muchos paladines consideran cuestionables. Utilizando las tácticas poco convencionales de los picaros y los asesinos, has aprendido a infligir ataques furtivos devastadores contra enemigos malignos.

Prerrequisitos: ataque furtivo, castigar al mal.

Beneficio: cuando utilices con éxito tus aptitudes de ataque furtivo y de castigar al mal contra el mismo enemigo en un solo ataque, puedes atontarle. Un adversario afectado por ambas aptitudes debe realizar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Car) para no quedar atontado durante 1 asalto.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de picaro. Sin embargo, debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

INTÉRPRETE DEVOTO

Has abandonado la búsqueda de talentos musicales frívolos, iniciándote en un adiestramiento religioso al servicio del honor y la justicia.

Prerrequisitos: ataque furtivo, música de bardo.

Beneficio: si tienes niveles de paladín y bardo, éstos se apilan para calcular el bonificador de daño infligido por tu aptitud de castigar al mal y la cantidad de veces al día que puedes utilizar tu música de bardo. Esta dote no te proporciona usos diarios adicionales de estas aptitudes además de los que tus niveles de clase te conceden habitualmente.

Asimismo, puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de bardo, e incluso ganar niveles adicionales de esta última a pesar de tu alineamiento legal. Sin embargo, debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y adquirir niveles de esta clase. Además, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

INTÉRPRETE VERSÁTIL

Eres diestro en muchos tipos de interpretaciones.

Prerrequisitos: Interpretar (cualquiera) 5 rangos.

Beneficio: escoge un número de categorías de Interpretar igual a tu bonificador de Inteligencia (mínimo 1). A efectos de realizar pruebas de Interpretar, se te considera como si tuvieras una cantidad de rangos en esas habilidades igual al mayor que tengas en cualquier categoría de Interpretar. Una vez escogidas, no puedes cambiar estas categorías, pero tu puntuación en ellas aumenta de manera automática si después añades rangos adicionales a la que tenga más rangos. De incrementarse de manera permanente tu bonificador de Inteligencia, ganas nuevas categorías de tu elección.

Además, obtienes un bonificador de +2 en una prueba combinada de Interpretar cuando utilizas dos o más formas de actuación al mismo tiempo, como un bardo que rasgue una lira mientras canta. En tales casos, suma el bonificador del mayor de los dos modificadores de Interpretar.

INTUICIÓN DE COMBATE

Tu profunda comprensión de los movimientos de tu oponente y tu sensibilidad natural al curso del combate te permiten evaluar con sagacidad las capacidades de lucha de éste.

Prerrequisitos: Averiguar intenciones 4 rangos, ataque base +5.

Beneficio: como una acción gratuita, puedes utilizar Averiguar intenciones para evaluar el desafío que te presenta un solo oponente en relación a tu propio nivel/DG (consulta la opción de evaluar a un oponente en Averiguar intenciones, pág. 98). Obtienes un bonificador de +4 a estas pruebas y reduces el resultado a una sola categoría.

Además, siempre que acometas un ataque contra una criatura contra la que realizaste uno cuerpo a cuerpo durante el asalto anterior, ganas un bonificador introspectivo de +1 a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra ella.

Especial: un guerrero puede elegir Intuición de combate como una de sus dotes adicionales de clase.

LANZAMIENTO BRUTAL

Has aprendido a arrojar armas con resultados mortíferos.

Beneficio: puedes sumar tu modificador de Fuerza (en vez del de Destreza) a las tiradas de ataque con armas arrojadizas.

Normal: un personaje que utilice armas a distancia suma su modificador de Destreza a la tirada de ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Lanzamiento brutal como una de sus dotes adicionales de clase.

Intuición de combate ayuda a este paladín a vencer a un orco



LANZAMIENTO DE CONJUROS EN MOVIMIENTO

Tu gran concentración te permite moverte mientras lanzas un conjuro.

Prerrequisitos: Concentración 8 rangos.

Beneficio: puedes realizar una prueba especial de Concentración (CD 20 + el nivel del conjuro) cuando lances un conjuro. Si tienes éxito, puedes lanzarlo y moverte hasta a tu velocidad completa como una sola acción estándar (no puedes utilizar esta aptitud con uno cuyo lanzamiento requiera más de 1 acción estándar). En caso de que la prueba falle, pierdes el conjuro y no logras lanzarlo, como si hubieses fallado una prueba de Concentración para lanzarlo de manera defensiva.

En cualquier caso, continúas provocando ataques de oportunidad por lanzamiento de conjuros por parte de cualquier criatura que te amenace en cualquier punto de tu movimiento. Puedes lanzar conjuros de manera defensiva mientras utilizas esta dote, pero hacerlo aumenta la CD de Concentración a 25 + el nivel del conjuro.

LANZAMIENTO PODEROSO

Has aprendido a arrojar armas con resultados mortíferos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Lanzamiento brutal.

Beneficio: en tu turno, antes de realizar tus tiradas de ataque, puedes elegir restar una cantidad a todas las que sean de armas arrojadizas y sumar esa misma cantidad a todas las de daño con estas armas. Esta cantidad no puede ser superior a tu ataque base. El penalizador a las tiradas de ataque y el bonificador a las de daño se aplican hasta tu siguiente turno.

Especial: un guerrero puede elegir Lanzamiento poderoso como una de sus dotes adicionales de clase.

LANZARSE PARA CUBRIRSE

Puedes lanzarte detrás de una cobertura o dejarte caer al suelo lo suficientemente rápido para evitar muchos efectos de área.

Prerrequisitos: salvación base de Reflejos +4.

Beneficio: si fallas un TS de Reflejos, puedes intentar de inmediato ese TS una vez más. Debes quedarte con el segundo resultado, tanto si tiene éxito como si no. Inmediatamente después de realizar la segunda tirada, quedas tumbado.

LUCHA CON DOS ARMAS DESMESURADAS

Eres experto en manejar armas más grandes de lo habitual con tu mano torpe.

Prerrequisitos: Fue 13, Combate con dos armas.

Beneficio: cuando esgrimas un arma a una mano en tu mano torpe, sufres penalizadores por combatir con dos armas como si estuvieras empuñando en ésta una ligera (ver pág. 155 del *Manual del jugador*)

Especial: un guerrero puede elegir Lucha con dos armas desmesuradas como una de sus dotes adicionales de clase.

MAGO ASCÉTICO

Practicas un arte marcial poco corriente que combina el lanzamiento de conjuros autodidacta y ataques cuerpo a cuerpo con excelentes resultados.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, capacidad para lanzar conjuros arcanos espontáneos de nivel 2°.

Beneficio: como una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad, puedes sacrificar uno de los conjuros de tu

asignación diaria para sumar un bonificador a tus tiradas de ataque y de daño de tu impacto sin armas durante 1 asalto. El bonificador es igual al nivel del conjuro sacrificado. Éste se pierde como si lo hubieses lanzado.

Si tienes niveles de hechicero y monje, éstos se apilan para calcular tu bonificador a la CA. Por ejemplo, un humano hechicero de 4° nivel/monje de 1.º nivel tendría un bonificador a la CA de +1 como si fuera un monje de 5° nivel. Si normalmente se te permite sumar tu bonificador de Sabiduría a la CA (como a un monje sin armadura ni impedimenta), en vez de ello sumas el de Carisma (de tener) a ésta.



Lanzarse para cubrirse

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de hechicero y de monje.

Sin embargo, debes continuar siendo legal para continuar avanzando como monje. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

MENTE ABIERTA

Tienes una capacidad natural para redirigir tu memoria y tu pericia en habilidades.

Beneficio: ganas inmediatamente 5 puntos de habilidad, que debes gastar de la forma habitual. No puedes superar los rangos máximos normales para tu nivel en ninguna de ellas.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada una de ellas, obtienes inmediatamente otros 5 puntos de habilidad.

MÚSICA ADICIONAL

Puedes utilizar tu música de bardo con más frecuencia de lo que podrías de otra manera.

Prerrequisitos: música de bardo.

Beneficio: puedes utilizar tu música de bardo 4 veces adicionales al día.

Normal: los bardos sin la dote Música adicional pueden utilizar música de bardo una vez al día por nivel de bardo.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

NADACIÓN MEJORADA

Puedes nadar más rápido de lo habitual.

Prerrequisitos: Nadar 6 rangos.

Beneficio: puedes nadar a la mitad de tu velocidad como una acción de movimiento o a completa como una de asalto completo.

Normal: puedes nadar a 1/4 de tu velocidad como una acción de movimiento o a la mitad como una de asalto completo.

OBSERVADOR RÁPIDO

Puedes obtener mucha información simplemente con un rápido vistazo a una zona u objeto.

Prerrequisitos: Avistar 5 rangos, Escuchar 5 rangos.

Beneficio: puedes realizar una prueba de Avistar y una de Escuchar cada asalto como una acción gratuita.

También obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de iniciativa.

Normal: utilizar Avistar o Escuchar de un modo reactivo es una acción gratuita, pero realizar pruebas de estas habilidades de manera activa requiere una acción de movimiento.

VIDO VERDE

Tu música de bardo puede afectar a criaturas vegetales.

Prerrequisitos: Interpretar 10 rangos, música de bardo

Beneficio: puedes alterar cualquiera de tus aptitudes de música de bardo enajenadoras (o aptitudes similares de otras clases basadas en Interpretar) para que influyan sólo en criaturas vegetales en vez de en otras de otro tipo. Sin embargo, éstas reciben un bonificador de +5 a los TS de Voluntad contra cualquiera de estos efectos.

Normal: las criaturas vegetales normalmente son inmunes a todos los conjuros y aptitudes enajenadoras.

PÍCARO ASCÉTICO

Has ido más allá de los límites de tu entrenamiento monástico para incorporar nuevas modalidades de combate sigiloso. Aunque muchos de tus colegas monjes desaproveban tus métodos, ninguno de ellos puede poner en duda que tu variado adiestramiento ha mejorado tu capacidad para golpear con precisión y derribar a tus enemigos rápidamente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque furtivo.

Beneficio: cuando utilices un impacto sin arma con un ataque furtivo para infligir un ataque aturdir, sumas 2 a la CD de tu intento de aturdimiento.

Si tienes niveles de pícaro y de monje, éstos se apilan para calcular el daño de tu impacto sin arma. Por ejemplo, un humano pícaro de 5º nivel/monje de 1º nivel infligiría 1d8 puntos de daño con su impacto sin arma.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de monje y de pícaro. Sin embargo, debes continuar siendo legal para conservar tus aptitudes de monje y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

PRECISIÓN DE CONJUROS EXTRAORDINARIA

Puedes dar forma al área de un conjuro para excluir de sus efectos a una criatura.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 15 rangos.

Beneficio: siempre que lances un conjuro con un área, puedes intentar darle forma para que una criatura que se halle dentro de ella no sea afectada por éste. Para lograrlo, debes tener éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25 + el nivel del conjuro).

Lanzar un conjuro afectado por la dote Precisión de conjuros extraordinaria requiere una acción de asalto completo a menos que el tiempo de lanzamiento habitual de éste sea mayor, en cuyo caso no cambia.

PROVOCADOR

Eres hábil induciendo a los oponentes a que te ataquen.

Prerrequisitos: Car 13, ataque base +1.

Beneficio: como una acción de movimiento, puedes provocar a un adversario que te amenace, te tenga en su línea visual, pueda oírte y tenga una Inteligencia de 3 o más (Provocador es una aptitud enajenadora). Cuando el oponente provocado inicia su siguiente turno, si te amenaza y te tiene en su línea visual, debe realizar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Car). Si éste falla su salvación, tan sólo puede llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra ti durante este turno (si te mata, te deja inconsciente, deja de verte o es incapaz de atacarte cuerpo a cuerpo de cualquier otro modo, puede llevar a cabo

cualquier ataque de este tipo restante contra otros oponentes, de la forma habitual). No obstante, una criatura provocada todavía puede lanzar conjuros, realizar ataques a distancia, moverse o llevar a cabo otras acciones con normalidad. El uso de esta dote restringe tan sólo los ataques cuerpo a cuerpo.

Especial: un guerrero puede elegir Provocador como una de sus dotes adicionales de clase.

RASTREADOR DEVOTO

Has encontrado el equilibrio entre tu entrenamiento forestal y tu devoción al adiestramiento religioso, fundiendo ambos aspectos en un todo perfecto.

Prerrequisitos: Rastrear, castigar al mal, empatía salvaje.

Beneficio: si tienes niveles de paladín y de explorador, éstos se apilan para calcular los bonificadores de daño adicional infligido por tu aptitud de castigar al mal y de tu rasgo de clase de empatía salvaje. Esta dote no te proporciona usos diarios adicionales de castigar al mal.

Si tienes tanto el rasgo de clase montura especial como el de compañero animal, puedes designar a la primera como éste. La montura gana todos los beneficios de ambos rasgos. Por ejemplo, la montura especial de un paladín de 5.º nivel/ explorador de 6.º nivel tendrá un bonificador de +4 a los DG, un ajuste de armadura natural de +6, Fuerza +2, Destreza +1, dos trucos adicionales e Inteligencia 6, así como las aptitudes especiales de compartir conjuros, compartir TS, evasión mejorada, vínculo y vínculo de empatía.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de explorador. Sin embargo, debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

REFLEJOS INTUITIVOS

Tu agudo intelecto te proporciona un asombroso don para evitar efectos peligrosos.

Beneficio: sumas tu modificador de Inteligencia (en vez del de Destreza) a tus salvaciones de Reflejos.

SENTIDO DEL PELIGRO

Eres un individuo inquieto.

Prerrequisitos: Iniciativa mejorada.

Beneficio: una vez al día, puedes tirar de nuevo una prueba de iniciativa que acabes de realizar, y utilizas la mejor de las dos. Debes decidir tirar de nuevo antes de que comience el asalto.

SUBSÓNICO

Tu música puede afectar incluso a aquellos que no la oigan conscientemente.

Prerrequisitos: Interpretar 10 rangos, música de bardo.

Beneficio: puedes producir música o poesía de una manera tan sutil que los oponentes no la perciben, aunque tus aliados siguen ganando todos los beneficios habituales de tu música de bardo. De manera similar, puedes afectar a los adversarios que se hallen dentro del alcance con tu música, si bien, a no ser que te vean interpretando o tengan algún otro modo de descubrirlo, no pueden determinar el origen del efecto.

TASAR OBJETO MÁGICO

Tu capacidad para calcular el valor de un objeto y tu conocimiento de la magia te permiten determinar las propiedades exactas de uno mágico sin utilizar el conjuro *identificar* o magia similar.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 5 rangos, Saber (arcano) 5 rangos, Tasación 5 rangos.

Beneficio: si sabes que un objeto es mágico, puedes utilizar Tasación para identificar sus propiedades. Sin embargo, este uso de Tasación todavía precisa de 8 horas de trabajo ininterrumpido y consume materiales especiales por valor de 25 po. La CD de la prueba es de 10 + el nivel de lanzador del objeto.

TRAMPERO TÁCTIL

Puedes confiar en tus rápidos reflejos y tus hábiles dedos en vez de en tu intelecto a la hora de registrar una sala o al desactivar una trampa.

Beneficio: sumas tu bonificador de Destreza (en vez del de Inteligencia) en todas tus pruebas de Buscar o Inutilizar mecanismo.

Además, no sufres ningún penalizador en estas pruebas debido a oscuridad o ceguera.

VÍNCULO NATURAL

Tu vínculo con tu compañero animal es excepcionalmente fuerte.

Prerrequisitos: compañero animal.

Beneficio: suma 3 a tu nivel de druida efectivo para determinar los DG y trucos adicionales, aptitudes especiales y otros bonificadores que recibe tu compañero animal (ver pág. 36 del *Manual del jugador*). Este bonificador nunca puede hacer que tu nivel de druida efectivo supere a tu nivel de personaje.

VUELO MEJORADO

Ganas una maniobrabilidad de vuelo mayor de lo habitual.

Prerrequisitos: aptitud de volar (de manera natural, mágicamente o mediante cambio de forma).

Beneficio: tu clase de maniobrabilidad de vuelo mejora en una (de torpe a mala, de mala a regular, de regular a buena o de buena a perfecta).

DOTES DE MÚSICA DE BARDO

Las dotes de música de bardo, como su nombre sugiere, requieren la aptitud de música de bardo, y activarlos cuesta usos diarios de ésta. Todas estas dotes requieren que el personaje sea capaz de producir música para utilizarlas, incluso aquellas que no necesitan ninguna acción o sólo una gratuita.

Los rasgos de clase que se asemejan a música de bardo, como la música de cantor de la guerra de esta clase de prestigio (consulta el *Combatiente completo*) pueden sustituir el prerrequisito de música de bardo de una de estas dotes.

CANTO DE FORTALEZA [MÚSICA DE BARDO]

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para sustentar a tus aliados, lo que les permite seguir actuando incluso después de sufrir heridas que harían que a otros les fallaran las fuerzas.

Prerrequisitos: música de bardo, Concentración 8 rangos, Interpretar 8 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo como una acción inmediata para proporcionar a todos los aliados (incluyéndote a ti mismo) el beneficio de la dote Dificil de matar (ver pág. 93 del *Manual del jugador*) hasta el fin de tu siguiente turno. Puedes utilizar esta dote varias veces consecutivas para mantenerlos conscientes a ti y a tus aliados. Incluso mientras está activa, tanto tú como tus aliados moris si vuestros puntos de golpe quedan reducidos a -10 o menos.

Esta dote no funciona en un área de silencio mágico.

CANTO DE PIEL FÉRREA [MÚSICA DE BARDO]

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para permitirte ignorar heridas menores.

Prerrequisitos: música de bardo, Concentración 12 rangos, Interpretar 12 rangos.

Beneficio: como una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad, puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo para proporcionar RD 5/- hasta el inicio de siguiente turno a ti mismo o a un aliado que se halle a 30' o menos y que pueda oírte.

Esta dote no funciona en un área de silencio mágico.

CONJURO LÍRICO [MÚSICA DE BARDO]

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo hacia tu magia, lo que te permite emplear usos diarios de esta aptitud para lanzar conjuros.

Prerrequisitos: música de bardo, Interpretar 9 rangos, aptitud para lanzar espontáneamente conjuros arcanos de nivel 2°.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo para lanzar cualquier conjuro arcano que conozcas y puedas lanzar espontáneamente. Debes seguir utilizando una acción para lanzarlo

(siguiendo las reglas normales de tiempo de lanzamiento), pero el uso de la dote Conjuro lírico cuenta como parte de ésta. Lanzar un conjuro requiere un uso de tu aptitud de música de bardo, más otro adicional por nivel de éste. Por ejemplo, lanzar uno de nivel 3° requiere cuatro usos diarios de tu aptitud de música de bardo.

Especial: cualquier conjuro que lances utilizando la dote Conjuro lírico gana tu instrumento como foco arcano adicional, en caso de usarlos.

No puedes utilizar esta dote para lanzar un conjuro mejorado con la dote metamágica de Conjurar en silencio.



Canto de piel férrea

DOTES SALVA IES

Todas las dotes salvajes tienen el rasgo de clase forma salvaje como prerrequisito. Por lo tanto, sólo están disponibles para druidas de 5° nivel o superior, así como para cualquier personaje que haya obtenido forma salvaje o un rasgo de clase similar de una clase de prestigio.

Por norma general, cada vez que utilizas una dote salvaje debes gastar un uso diario de tu aptitud de forma salvaje. Si no te queda ninguno, no puedes utilizar una de estas dotes. Cambiar de forma con forma salvaje es una acción estándar (a menos que tengas una aptitud especial que diga lo contrario); asimismo, para activar estas dotes salvajes también se precisa de una estándar a menos que se indique lo contrario. Puedes activar tan sólo una dote salvaje (o usar la aptitud para cambiar de forma una vez) por asalto, aunque las duraciones que se superpongan pueden proporcionarte los beneficios de más de una dote salvaje al mismo tiempo.

Activar una dote salvaje es una aptitud sobrenatural que no provoca ataques de oportunidad a menos que en la descripción

de la dote se especifique lo contrario. Activar una de éstas no se considera un ataque a menos que la activación pudiera infligir daño directamente a un objetivo.

OLFATO [SALVAJE]

Puedes agudizar tu sentido del olfato.

Prerrequisitos: forma salvaje.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener la aptitud de olfato (ver pág. 309 del *Manual de monstruos*) durante 1 hora por DG. Mientras este beneficio está en efecto, puedes detectar a oponentes que se encuentren a 30' o menos mediante tu sentido del olfato.

Además, si tienes la dote Rastrear puedes seguir el rastro de criaturas mediante el olfato. Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

PRESA SALVAJE [SALVAJE]

Mientras estás transformado en la forma de un animal salvaje, puedes desgarrar violentamente a cualquier criatura a la que consigas apresar.

Prerrequisitos: forma salvaje, ataque furtivo.

Beneficio: mientras estés en una forma salvaje, siempre que tengas éxito en una prueba de presa para infligir daño a una criatura que ya tienes apresada, puedes también sumar a éste tu daño de ataque furtivo. Las criaturas no vulnerables a un ataque furtivo no sufren este daño adicional.

SENTIDO CIEGO [SALVAJE]

Puedes sentir criaturas que no puedes ver.

Prerrequisitos: rasgo de clase de forma salvaje, Escuchar 4 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener sentido ciego durante 1 minuto por DG, lo que te permite determinar la posición de una criatura que se halle a 30' o menos si está en tu línea de efecto (ver pág. 309 del *Manual de monstruos*). Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

TREPAR COMO UN MONO [SALVAJE]

Puedes mejorar tu capacidad para trepar.

Prerrequisitos: forma salvaje.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener una velocidad trepando igual a tu velocidad táctica terrestre durante 10 minutos por DG. Esta dote también te proporciona un bonificador racial de +8 a las pruebas de

Trepar y te permite elegir 10 en éstas, incluso si estás apresurado o te amenazan.

VISTA DE HALCÓN [SALVAJE]

Puedes mejorar tu agudeza visual.

Prerrequisitos: Forma salvaje, Avistar 4 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener un bonificador de +8 a tus pruebas de Avistar durante 1 hora por DG. Mientras este beneficio esté en efecto, sufres tan sólo la mitad del penalizador habitual por incremento de distancia (-1 a los ataques a distancia por éste en vez de -2) y un penalizador de -1 a las pruebas de Avistar por cada 20' de distancia (en vez por cada 10'). Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

VISTA DE JAGUAR [SALVAJE]

Puedes ver en la oscuridad como un felino.

Prerrequisitos: forma salvaje, Avistar 2 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener visión en la penumbra durante 1 hora por DG. Además, obtienes un bonificador de +4 a todas las pruebas de Avistar. Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.



Presa salvaje

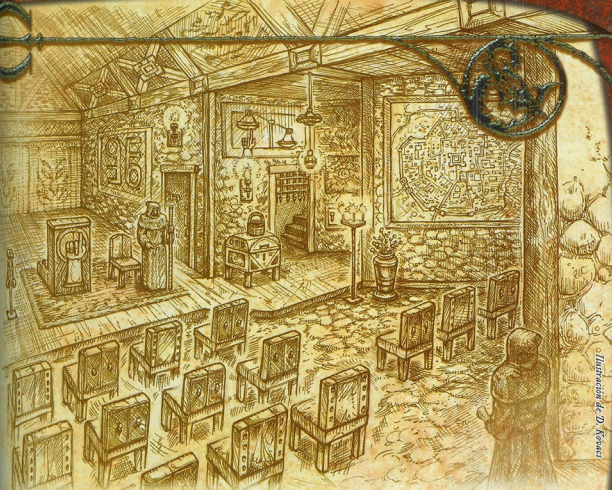


Ilustración de D. Kewer

Ya sean humildes herramientas de ladrón, sustancias alquímicas muy elaboradas u objetos mágicos, un aventurero cuenta con su equipo para que le ayude. A menudo el equipo define a éste tanto como sus aptitudes.

NUEVAS ARMAS

Las armas en la tabla 4-1: armas se describen a continuación, junto con cualquier opción especial que tenga para utilizarlas el que las empuñe. Estas armas exóticas, que son más bien variantes de otras existentes que completamente nuevas, permiten al portador aplicar ciertas dotes a su uso.

Bastón largo: como su nombre indica, el bastón largo es una versión del bastón con más longitud. Eso hace que sea más difícil de utilizar, pero aquellos diestros en su manejo pueden protegerse mejor de varios atacantes cuando combaten con cautela.

Si eres competente con el bastón largo y combates a la defensiva o utilizas la maniobra de combate de defensa total, no pueden flanquearte durante el resto del asalto. Este beneficio también se aplica si eres competente con el arma, tienes la dote Pericia en combate y te restas al menos 2 puntos a tu ataque para sumarlos a la CA durante el asalto.

Un bastón largo es un arma doble. Puedes combatir con él como si usaras dos armas aunque, en tal caso, sufrirás todos los penalizadores habituales asociados con ese tipo de lucha, como si esgrimieras un arma a una mano y otra ligera (consulta *Combatir con dos armas*, pág. 155 del *Manual del jugador*). También puedes golpear con uno de los extremos por separado. Una criatura que use un bastón a una mano no podrá utilizarlo como arma doble, es decir, que sólo podrá servirse de un extremo en cada asalto.

El bastón largo es un arma especial de monje. Esta denominación le proporciona opciones especiales a un monje que esgrima uno (ver la descripción de ráfaga de golpes, pág. 50 del *Manual del jugador*).

Los personajes competentes con el bastón largo pueden tratarlo como si fuera un bastón a efectos de aplicar cualquiera de las siguientes dotes: Critico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

Daga barbada: las dagas barbadas, como su nombre indica, parecen dagas normales con largas puntas aguzadas que cubren el filo. El diseño hace que sean más difíciles de esgrimir de manera adecuada

TABLA 4-1: ARMAS

Armas exóticas	Precio	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso ¹	Tipo
<i>Armas cuerpo a cuerpo ligeras</i>							
Daga desgarradora	35 po	1d3	1d4	19-20/x2	—	1 lb	Perforante
Espada corta de hoja ancha	75 po	1d4	1d6	19-20/x2	—	3 lb	Perforante
<i>Armas cuerpo a cuerpo a una mano</i>							
Estoque filorrápido	75 po	1d4	1d6	18-20/x2	—	3 lb	Perforante
<i>Armas cuerpo a cuerpo a dos manos</i>							
Hacha larga	35 po	1d10	1d12	x3	—	15 lb	Cortante
Bastón largo	15 po	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	6 lb	Contundente

1 El peso indicado es para armas Medianas. Un arma Pequeña pesa la mitad de esto, y una Grande el doble.

que las normales, pero permiten a aquellos diestros en su manejo infligir más daño con un ataque bien emplazado.

Si tienes 5 o más rangos en Juego de manos y usas una daga barbada, obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de daño de cualquier ataque furtivo con éxito realizado con el arma al retorcerse dentro la herida. Este bonificador también se aplica (y por lo tanto se dobla) a los golpes críticos que tengan éxito con el arma.

Los personajes competentes con la daga barbada pueden tratarla como si fuera una daga a efectos de aplicar cualquiera de las siguientes dotes: Crítico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

Espada corta de hoja ancha: una espada corta de hoja ancha tiene una cuchilla y una guarnición más anchas que las normales. Esta característica las hace más difíciles de esgrimir en combate, pero el diseño permite a aquellos diestros en su manejo defenderse mejor cuando combaten con cautela.

Si eres competente con la espada corta de hoja ancha y combates a la defensiva o utilizas la maniobra de combate de defensa total, ganas un bonificador de esquivo de +2 a la CA durante el resto del asalto además de los bonificadores a la CA habituales proporcionados por esta maniobra (+2 por combatir a la defensiva o +4 por defensa total). Este bonificador también se aplica si eres competente con el arma, tienes

la dote Pericia en combate y te restas al menos 2 puntos a tu ataque para sumarlos a la CA durante el asalto. Debido a su beneficio cuando se combate a la defensiva, la espada corta de hoja ancha es un arma popular para utilizar en la mano torpe.

Los personajes competentes con la espada corta de hoja ancha pueden tratarla como si fuera una espada corta a efectos de aplicar cualquiera de las siguientes dotes: Crítico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

Estoque filorrápido: los estoches filorrápido son más largos y estrechos que los normales, con hojas especialmente ahusadas y pomos cuidadosamente equilibrados. El diseño hace que sea más difícil de esgrimir de manera adecuada que un estoque normal, pero permite a aquellos diestros en su manejo desarmar a oponentes con más facilidad y fintar de manera más eficaz en combate. La mayoría de estos estoches son de al menos gran calidad.

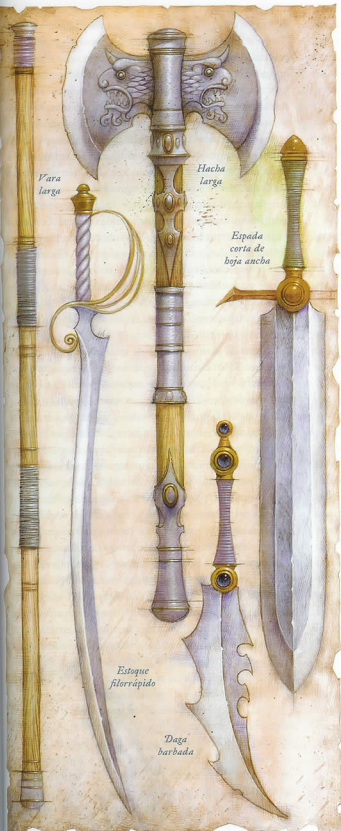
Si eres competente con el estoque filorrápido, obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque enfrentadas realizadas para desarmar a un enemigo (incluyendo la que se efectúa para evitar ser desarmado en caso de fallar el intento). También ganas un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Engañar llevadas a cabo para fintar en combate.



ARMAS EXÓTICAS DEL COMBATIENTE COMPLETO

En el Combatiente completo se presentaban varias armas exóticas que podían ofrecer ventajas si se les permitía a aquellos especializados en el manejo de armas similares aplicar el beneficio de ciertas dotes (en concreto, Crítico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma) también a éstas. Igual que la daga barbada en este libro es lo suficientemente similar a la daga como para permitir a un personaje tratarla como si fuera una de éstas a efectos de aplicar diversas dotes, considera la posibilidad de ampliar este beneficio a las siguientes armas:

Arma	Trata como
Boleadoras armadas	Boleadoras
Gran arco	Arco largo
Gran cerbatana	Cerbatana
Gran lanza	Lanza larga
Hacha de asta pesada	Alabarda
Maza de guerra	Maza pesada
Pico terrible	Pico pesado



Puedes utilizar la dote Sutileza con las armas (ver pág. 102 del *Manual del jugador*) para aplicar tu modificador de Destreza en vez del de Fuerza a las tiradas de ataque con un estoque filorápido creado para una criatura de tu tamaño. Sin embargo, no puedes utilizar este arma a dos manos para sumar una vez y media tu modificador de Fuerza al daño.

Los personajes competentes con el estoque filorápido pueden tratarlo como si fuera un estoque a efectos de aplicar cualquiera de las siguientes dotes: Crítico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

Hacha larga: un hacha larga parece una gran hacha con un astil alargado. Esta característica hace que el arma sea difícil de esgrimir para aquellos que no estén familiarizados con su uso, pero aquellos diestros en su manejo pueden utilizar la longitud añadida del astil para atacar a enemigos que se hallen a más de 5' de distancia siempre y cuando estén dispuestos a sacrificar precisión a cambio de infligir daño adicional.

Si eres competente con el hacha larga, puedes tratarla como un arma de alcance siempre que utilices la dote Ataque poderoso para restarte 3 o más puntos de ataque y sumarlos al daño. Cuando utilizas el arma de esta manera, puedes impactar con ella a oponentes que se hallen a 10' de distancia, pero no contra un adversario adyacente. Puesto que el uso de la dote Ataque poderoso lo determinas para un turno completo, debes esgrimir el hacha larga bien como un arma de alcance, bien como una normal hasta el inicio de tu siguiente turno una vez hayas tomado la decisión. No puedes manejarla de ambas maneras, como arma de alcance y como normal, en el mismo turno.

Los personajes competentes con el hacha larga pueden tratarla como si fuera una gran hacha a efectos de aplicar cualquiera de las siguientes dotes: Crítico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

EQUIPO

Además del equipo básico (una mochila, una cuerda, una fuente de luz, etc.) varias aplicaciones de alquimia, artesanía de primera calidad o ingenio pueden hacer mucho más fácil el trabajo de un aventurero.

OBJETOS ALQUÍMICOS

Para aquellos personajes que no pueden permitirse ayuda mágica, o incluso para los que buscan conseguir la más pequeña de las ventajas, el laboratorio del alquimista ofrece un amplio abanico de opciones. Por lo general, una sola dosis de una crema, gel, bálsamo o un producto similar es suficiente para cubrir a una criatura de tamaño Mediano. A menos que se indique lo contrario en la descripción de un objeto, el número de aplicaciones necesarias para criaturas de otros tamaños se dobla (o se divide por dos) por cada categoría de tamaño mayor (o menor) que la de Mediano.

Aceite de ojo lejano: cuando se aplica a los ojos, este aceite fluido agudiza la visión del que lo utiliza durante un breve tiempo, lo que le proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Avistar durante 1 minuto.

Una dosis de aceite de ojo lejano es suficiente para afectar a los ojos de una criatura de cualquier tamaño, pero ésta debe tener estos órganos para obtener cualquier beneficio conferido por el aceite. La aplicación de esta sustancia es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

Aferrador: cuando se aplica esta pasta espesa y blanca a las manos y los pies, fortalece y proporciona firmeza al agarre de aquel que la utiliza, lo que le facilita la escalada. El aferrador proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Tregar durante 1 minuto.

Una dosis de esta pasta es suficiente para cubrir las manos y los pies de una criatura Mediana. La aplicación del aferrador es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

Bálsamo del sanador: este bálsamo suave y de aroma dulce permite a un sanador aliviar mejor los efectos de heridas, enfermedades y veneno. El bálsamo del sanador proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Sanar realizadas para ayudar a la criatura afectada. Sus efectos tienen una duración de 1 minuto.

Una dosis de bálsamo del sanador es suficiente para cubrir a una criatura Mediana. La aplicación de este remedio es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Puede aplicarse como parte de una acción estándar realizada para prestar primeros auxilios o tratar una herida o veneno.

Crema de camuflaje: esta crema gris pálido apaga los colores de piel, pelaje, escamas y pelo. Permite a los afectados fundirse mejor con las sombras y el entorno, lo que hace que esconderse sea más fácil.

La aplicación de la crema de camuflaje es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Ésta proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Esconderse y sus efectos tienen una duración de 1 hora. Sin embargo, no confiere la capacidad para esconderse a plena vista o sin la cobertura suficiente.

Escurridizador: este gel gris verdoso puede aplicarse sobre el pelaje, pelo, ropa o armadura de una criatura. El producto vuelve la superficie afectada resbaladiza y difícil

de agarrar o inmovilizar, lo que proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Escapismo durante 1 hora.

Una dosis de escurridizador es suficiente para cubrir una criatura Mediana. La aplicación de este gel es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. En caso de emplearse con ropa o armadura, sus beneficios se pierden si éstas se quitan. Asimismo, si se aplica a la piel o el pelaje de una criatura, beneficio se pierde en caso de ponerse ropa o armadura más tarde.

Grasa lubricacerraduras: la grasa lubricacerraduras es un aceite espeso y rojizo que aloja los mecanismos de las cerraduras no mágicas. Esta grasa es efectiva tan sólo durante un breve tiempo y ofrece una ligera ventaja a aquellos que intentan abrir una cerradura. Este aceite proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Abrir cerraduras realizadas contra la cerradura afectada durante 1 minuto.

Una dosis de grasa lubricacerraduras es suficiente para afectar al mecanismo de una cerradura de cualquier tamaño. Si bien este aceite tiene efecto sobre cualquier tipo de cerradura mecánica mundana, no lo tiene sobre las mágicas. La aplicación de esta grasa es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

Aroma de gato: una dosis de este compuesto alquímico rociada sobre tu rastro confunde temporalmente a la aptitud de olfato de cualquier criatura. Aquella que utilice olfato para rastrear debe tener éxito en una prueba de Supervivencia a CD 15 o te perderá la pista. En este caso, la criatura puede intentar localizarlo de nuevo utilizando las reglas normales de la dote Rastrear, pero la CD de la prueba se incrementa en 2. El olor de aroma de gato permanece efectivo durante 10 minutos después de la utilización de la sustancia. Rociarla sobre tu propio rastro es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

Pella fulgurante: este objeto menudo y quebradizo con frecuencia está disimulado como botón u otro adorno. Puedes lanzar una pella fulgurante como un ataque a distancia con un incremento de distancia de 5'. Cuando se arroja contra una superficie dura, estalla con un brillante destello. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 5' del estallido deben tener éxito en un TS de Fortaleza a CD 15 o quedan cegadas durante 1 asalto y, después, deslumbradas durante 1 asalto más.

Piesuave: piesuave es un polvillo gris que amortigua el sonido cuando se aplica a las plantas de los pies o a las suelas de las botas. Proporciona bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Moverse sigilosamente durante 1 hora.

Una dosis de piesuave es suficiente para afectar a una criatura Mediana que tenga un par de pies; cada par adicional de pies (o apéndices similares) precisa del uso de otra dosis. La aplicación de este polvo es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. En caso de emplearse sobre una bota u otro calzado, sus beneficios se pierden si éstas se quitan. Asimismo, si se aplica a la piel o el pelaje de una criatura, el beneficio deja de tener efecto en caso de ponerse calzado más tarde.

Polvo de oído fino: este seco polvo blanco afina el oído de una criatura cuando se aplica a la oreja. La sustancia es tan sólo efectiva durante un breve tiempo, por lo que la utilizan con más frecuencia aquellos que intentan evitar a guardias o centinelas que no aquellos con el cometido de guardar un área durante un tiempo más prolongado. El polvo proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Escuchar durante 1 minuto.

Una dosis de polvo de oído fino es suficiente para afectar al oído de una criatura de cualquier tamaño, pero ésta debe tener orejas para ganar cualquiera de los beneficios de este producto. La aplicación de esta sustancia es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

Soplo de la naturaleza: esta sustancia es un líquido turbio y de olor acre. Cuando se bebe, produce cambios sutiles en el olor del que lo consume. Los animales responden bien a un personaje que lo haya bebido, encontrándolo menos amenazador y siéndoles más fácil confiar en él. Beber un vial de soplo de la naturaleza proporciona un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Trato con animales y empatía salvaje durante las siguientes 12 horas.

Ungüento del halcón: este gel espeso y ácido agudiza temporalmente la visión de aquel que lo utiliza. No obstante, una vez sus efectos beneficiosos terminan, el producto quema y escuece los ojos durante varios minutos. Tras extender el gel por los ojos, un personaje obtiene un bonificador de +1 a las pruebas de Avistar y Buscar durante 2 minutos. Una vez transcurrido este tiempo, sufre un penalizador de -2 a estas mismas pruebas durante 10 minutos, aunque los personajes pueden reducir a la mitad la duración restante del penalizador si pasan un asalto limpiándose los ojos con agua limpia. La aplicación del ungüento del halcón o limpiarse los ojos son acciones de asalto completo que provocan ataques de oportunidad.

Vela de concentración: este cirio grande y verde se consume rápidamente, en tan sólo 1 hora, a pesar de su tamaño. Mientras arde, una vela de concentración llena el aire con un olor fresco y puro. Este objeto es una gran ayuda para aquellos inmersos en actividad mental ardua. Los personajes

que se hallen a 20' o menos de una de éstas obtienen un bonificador de circunstancia de +1 a las pruebas de Buscar, Descifrar escritura, Falsificar y Tasación. Cuando realicen una prueba de una habilidad que necesite más de una acción para completarse (como Descifrar escritura), los personajes ganan el bonificador proporcionado por este objeto sólo si permanecen durante la ejecución completa de la prueba a menos de 20' de la vela de concentración.

CÁPSULAS ALQUÍMICAS

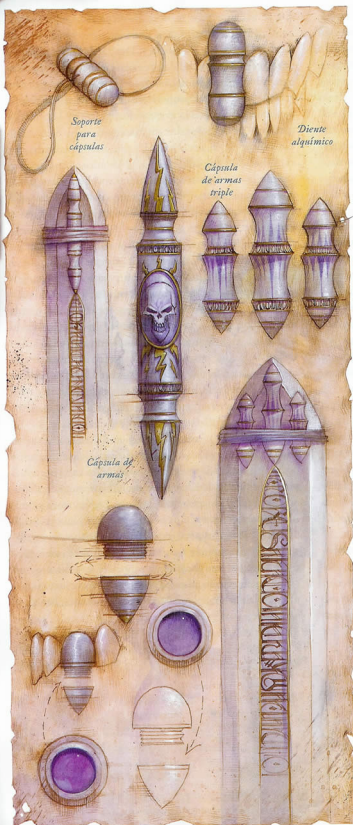
La vida de un aventurero exige estar constantemente preparado y una respuesta eficiente a las amenazas. En el calor del combate o en mitad del peligro súbito de un derrumbe, un aventurero raramente tiene tiempo para aplicar un objeto alquímico. Estas sustancias sólo son útiles en los casos en los que sabe con antelación de la tarea que le aguarda o es lo suficiente afortunado como para avistar a sus enemigos antes de que éstos sean conscientes de su presencia, pero estas situaciones son a menudo excepciones más que la regla. En respuesta a la necesidad del uso rápido de un objeto alquímico, aventureros y alquimistas emprendedores han trabajado durante largo tiempo para perfeccionar sustancias que son más fáciles de aplicar en plena batalla, lo que permite a aquellos que las utilizan obtener el beneficio de un objeto sin perder el tiempo que de otra manera podrían emplear en atacar al adversario o lanzar un conjuro defensivo.

La respuesta alquímica a la necesidad del aventurero es un sencillo dispositivo que permite al portador contener una pequeña cantidad de una sustancia alquímica en su boca. Así, puede romper rápidamente una cápsula (bien como una acción estándar, bien como una rápida; consulta 'Dispositivos de administración', a continuación), lo que le permite seguir luchado mientras bebe la sustancia alquímica altamente concentrada.

Las cápsulas alquímicas solamente tienen efecto sobre criaturas vivas con una anatomía reconocible. Los constructos, elementales, cienos, muertos vivientes y otras criaturas que no cumplan con este requisito no reciben ningún beneficio de su uso.

Tabla 4-2: OBJETOS ALQUÍMICOS

Sustancia	El beneficio se aplica a...	Precio	Peso	Duración	CD de Artesanía (alquimia)
Ácete de ojo lejano	Avistar	25 po	—	1 minuto	20
Aferrador	Trepar	20 po	—	1 minuto	20
Aroma de gato	n/a	50 po	—	10 minutos	20
Bálsamo del sanador	Sanar	10 po	—	1 minuto	20
Crema de camuflaje	Escondarse	50 po	1 lb	1 hora	20
Escurridizador	Escapismo	20 po	—	1 hora	20
Grasa lubricacerraduras	Abrir cerraduras	50 po	—	1 minuto	20
Pella fulgurante	n/a	50 po	—	1 asalto + 1 asalto	25
Piesuave	Moverse sigilosamente	50 po	1 lb	1 hora	20
Polvos de oído fino	Escuchar	20 po	—	1 minuto	20
Soplo de la naturaleza	Empatía salvaje, Trato con animales	50 po	—	12 horas	25
Ungüento del halcón	Avistar, Buscar	50 po	—	2 minutos/10 minutos	25
Vela de concentración	Buscar, Descifrar escritura, Falsificar, Tasación	100 po	1 lb	1 hora	25



Dispositivos de administración

El uso eficaz de las cápsulas alquímicas depende de un dispositivo de administración, que puede ser bien un soporte para cápsulas, bien un diente alquímico. Cada objeto se describe con detalle a continuación.

Sólo puede llevarse un soporte para cápsulas o un diente alquímico al mismo tiempo, y cada tipo de sistema de administración puede almacenar únicamente una sola cápsula alquímica. El uso de estas últimas requiere tan sólo una acción rápida si está en un retenedor apropiadamente colocado o en un diente alquímico. En ausencia de estos dispositivos, utilizar una cápsula alquímica es una acción estándar, como beber una poción.

Encajar una cápsula alquímica en un retenedor o en un diente alquímico vacíos es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Soporte para cápsulas: un soporte para cápsulas consiste en una delgada tira gomosa que se pasa por el interior de los dientes. A la tira se le ha adaptado una pequeña anilla lisa de metal que puede sostener una cápsula alquímica. La anilla puede colocarse tanto en la parte interior como en la exterior de las encías del portador. Algunos de ellos descubren que colocarla en el interior de las encías y mantener la cápsula bajo la lengua es la manera más cómoda de llevar este dispositivo, mientras que otros encuentran que situar la anilla en el exterior de las encías superiores les permite colocar la cápsula en el interior de sus mejillas con comodidad.

Diente alquímico: los que confían en el secreto a la hora de utilizar sus cápsulas alquímicas recurren al diente alquímico. Como su nombre indica, este objeto especialmente disimulado se fabrica a semejanza de un diente. Éste funciona en todos los sentidos como un soporte para cápsulas (ver apartado anterior). Además, es muy difícil de encontrar sin una minuciosa búsqueda (Buscar CD 30). En la mayoría de los casos, el diente falso se utiliza como una versión oculta de un retenedor, si bien algunos espías y otros agentes extremadamente dedicados llevan uno lleno de veneno para asegurarse de que no los capturarán vivos. Un diente alquímico puede contener una dosis de cualquier veneno de contacto o ingestión, pero éste puede únicamente afectar a su portador; no existe manera alguna de convertir un diente en un dispositivo de administración efectivo al combinarlo con un ataque de mordisco.

Componentes de cápsulas

A continuación describimos seis de los tipos de cápsulas alquímicas más populares. Estas (incluyendo las de armas descritas en el siguiente apartado) no pueden utilizarse de manera eficaz como ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

Cápsula de contraveneno: esta cápsula contiene una dosis de un contraveneno débil. Al beberse, proporciona un bonificador alquímico de +1 a los TS de Fortaleza realizados contra veneno. Este bonificador tiene una duración de 1 minuto.

Cápsula de estabilidad: el espeso líquido azul en esta cápsula intensifica el sentido del equilibrio de aquel que lo consume durante un breve tiempo. Mientras duren los efectos de la cápsula, éste obtiene un bonificador alquímico de +4 a las pruebas de Equilibrio. El beneficio de una cápsula de estabilidad dura tan sólo 1 asalto, terminando inmediatamente cuando el personaje finaliza sus acciones del asalto.

Cápsula de salto: el espeso líquido gris en esta cápsula permite al que lo consume dar saltos más potentes durante un breve tiempo. Éste obtiene un bonificador alquímico de +4 a las pruebas de Saltar. El beneficio de una cápsula de salto dura tan sólo 1 asalto, terminando inmediatamente cuando el personaje finaliza sus acciones del asalto.

Cápsula de zancada veloz: esta pequeña cápsula contiene una dosis de un claro líquido azul. Al tragarse, éste apresura el paso del que lo consume, proporcionándole un aumento temporal de la velocidad a cambio de dejarle fatigado. Una cápsula de zancada veloz aumenta la velocidad táctica terrestre en 5'. Este beneficio tiene una duración de 2 asaltos, al final de los cuales el bebedor queda fatigado. Si un personaje que utiliza una de estas cápsulas ya estaba fatigado al finalizar sus beneficios, queda exhausto.

Cápsula del brazo fuerte: esta pequeña cápsula contiene una dosis de un claro líquido rojo. Al tragarse, éste proporciona un aumento temporal de la fuerza física a cambio de dejar fatigado al que lo consume. Cuando se utiliza, una cápsula del brazo fuerte proporciona a éste un bonificador alquímico de +1 a las pruebas de Fuerza y al daño de armas de cuerpo a cuerpo. Este beneficio tiene una duración de 2 asaltos, al final de los cuales el consumidor queda fatigado. Si un personaje que utiliza una de estas cápsulas ya estaba fatigado al finalizar sus beneficios, queda exhausto.

Cápsula del hombre de hierro: esta cápsula contiene un espeso líquido pálido que permite al que lo consume librarse del dolor y las distracciones. Cualquiera que utilice una cápsula del hombre de hierro mientras esté grogui puede ignorar las restricciones respecto al número de acciones que puede realizar en un asalto a causa de este estado (en vez de estar limitado a una acción estándar). Este beneficio sólo se aplica durante el asalto en el que la cápsula se utiliza, y los

efectos terminan de inmediato después de que el consumidor haya llevado a cabo sus acciones de ese asalto.

Por ejemplo, un personaje grogui con un soporte para cápsulas puede utilizar la cápsula al inicio de su turno (como una acción rápida) y entonces realizar una acción de movimiento y una estándar.

Una cápsula del hombre de hierro no impide que el personaje pierda puntos de golpe si éstos están a 0 o menos, así como tampoco evita su muerte si alcanza los -10.

TABLA 4-3: CÁPSULAS ALQUÍMICAS

Objeto	Precio	Duración	CD de
			Artesanía (Alquimia)
Soporte para cápsulas	100 po	n/a	n/a
Diente alquímico	300 po	n/a	n/a
Cápsula de contraveneno	15 po	1 minuto	20
Cápsula de estabilidad	15 po	1 asalto	20
Cápsula de salto	15 po	1 asalto	25
Cápsula de zancada veloz	15 po	2 asaltos	35
Cápsula del brazo fuerte	125 po	2 asaltos	35
Cápsula del hombre de hierro	15 po	1 asalto	20

CÁPSULAS ALQUÍMICAS DE ARMAS

Al igual que el soporte para cápsulas proporciona al aventurero una manera eficaz de ingerir ciertas sustancias alquímicas sin perjudicar al resto de sus esfuerzos en combate, una cápsula alquímica de armas permite aplicar una sustancia especialmente preparada que afecta a las propiedades de un arma tratada.

Utilizar una estas cápsulas tan sólo requiere una acción rápida (y no provoca ataques de oportunidad) si está sujeta con un soporte para cápsulas de armas adecuadamente colocado (ver a continuación). De lo contrario, la aplicación de una de éstas equivale a la de un aceite mágico (una acción estándar que provoca ataques de oportunidad).

Soporte para cápsulas de armas: el método más común de aplicar el efecto de una cápsula alquímica de armas es el soporte para cápsulas de armas. Esta larga correa de cuero, que se coloca alrededor de un arma cuerpo a cuerpo o de una arrojadiza (pero no de proyectiles) justo en la base de la hoja o de la superficie con la que se golpea, sujeta una delgada anilla adaptada con las medidas adecuadas para una sola cápsula alquímica. Una opción más cara es la del soporte para cápsulas de armas triple, en el cual pueden depositarse tres cápsulas en vez de una. Un personaje que esgrima un arma con uno de estos dispositivos puede utilizar como parte de la misma acción una, dos o las tres cápsulas que éste sujeta.

Solamente puede ceñir cualquier arma un único soporte para cápsulas de armas (o retenedor triple). Sujetar uno de estos dispositivos a un arma o poner una cápsula en uno vacío es una acción de asalto completo que provoca

ataques de oportunidad. Así pues, llenar un soporte para cápsulas de armas triple vacío requiere tres acciones de asalto completo.

Uno de estos dispositivos puede llenarse con una sola dosis de un veneno de herida. La activación de la cápsula recubre el arma con éste, lo que permite al portador infligir impactos tóxicos con ella. Un personaje que utiliza veneno de esta manera se enfrenta a todos los peligros habituales de su uso (incluyendo la exposición accidental al activar la cápsula o al sacar un 1 natural en la tirada de ataque).

Arrasafantasma: una cápsula alquímica de arrasafantasma baña un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza con un espeso líquido gris. Esta sustancia permite que el arma ignore la posibilidad de fallo que habitualmente se aplica cuando el portador combate contra criaturas incorpóreas (como si el arma tuviera la propiedad mágica de fantasma). Los efectos de la cápsula tienen una duración de 3 asaltos.

Chisparrápida: una cápsula alquímica de chisparrápida cubre un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza con una delgada capa de aceite que crepita y chispea con peligrosa energía eléctrica. Esta sustancia permite al arma infligir daño adicional por electricidad durante un breve tiempo sin dañar a ésta o a su portador. Un arma tratada con chisparrápida inflige 1d6 puntos de daño por electricidad con cada golpe con éxito. Los efectos de la cápsula tienen una duración de 1 asalto, finalizando al inicio del siguiente turno del esgrimidor. Este daño por electricidad no se apila con ningún otro del mismo tipo que inflija el arma.

Escarcharrápida: una cápsula alquímica de escarcharrápida cubre un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza con una delgada capa de aceite que al instante enfría la hoja a una temperatura peligrosamente baja. Esta sustancia permite al arma infligir daño adicional por frío durante un breve tiempo sin dañar a ésta o a su portador. Un arma tratada con escarcharrápida inflige 1d6 puntos de daño por frío con cada golpe con éxito.

Los efectos de la cápsula tienen una duración de 1 asalto, finalizando al inicio del siguiente turno del esgrimidor. Este daño por frío no se apila con ningún otro del mismo tipo que inflija el arma.

Llamarrápida: una cápsula alquímica de llamarrápida cubre un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza con una delgada capa de aceite que estalla en llamas inmediatamente. Esta sustancia permite al arma infligir daño adicional por fuego durante un breve tiempo sin dañar a ésta o a su portador. Un arma tratada con llamarrápida inflige 1d6 puntos de daño por fuego con cada golpe que tenga éxito. Los efectos de la cápsula tienen una duración de 1 asalto, finalizando al inicio del siguiente turno del esgrimidor. Este daño por fuego no se apila con ningún otro del mismo tipo que inflija el arma.

Platarrápida: una cápsula alquímica de platarrápida baña un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza con un espeso líquido plateado. Esta sustancia permite al arma infligir daño como si estuviera revestida de plata (incluyendo el penalizador de -1 habitual a las tiradas de daño por armas plateadas). Los efectos de la cápsula tienen una duración de 3 asaltos y anulan cualquier otro efecto especial por material del arma.

TABLA 4-4: CÁPSULAS ALQUÍMICAS DE ARMAS

Objeto	Precio	Duración	CD de Artesanía (Alquimia)
Soporte para cápsulas de armas 100 po	n/a	n/a	n/a
Soporte para cápsulas de armas 450 po triple	n/a	n/a	n/a
Arrasafantasma	100 po	3 asaltos	35
Chisparrápida	25 po	1 asalto	25
Escarcharrápida	25 po	1 asalto	25
Llamarrápida	25 po	1 asalto	25
Platarrápida	50 po	3 asaltos	30

HERRAMIENTAS Y EQUIPO PARA HABILIDADES

Ciertos equipos son especialmente útiles si posees determinadas habilidades. En la mayoría de los casos, los objetos descritos en este apartado amplían y especifican las herramientas de gran calidad descritas en el *Manual del jugador* (páginas 129, 130 y 131). A menos que se indique lo contrario, los objetos aquí descritos no están disponibles en sus versiones de gran calidad.

Como auditivo: este aparato está hecho para escuchar a través de puertas y otras superficies sólidas. Proporciona un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Escuchar realizadas a través de una puerta o algún otro obstáculo sólido y relativamente delgado.

Equipo de camuflaje: esta bolsa contiene pinturas para la cara, tinte, telas teñidas y otros accesorios apropiados para crear un aspecto camuflado. El equipo es la herramienta perfecta para ocultarse y proporciona un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Esconderse. Ganar este bonificador requiere un 1 minuto de trabajo. Se gasta tras 10 usos.

Herramientas de ladrón de cuchara larga: estas herramientas de ladrón especialmente modificadas están montadas en unos mangos largos y delgados que permiten al que los utiliza manipular pestillos y cerraduras, así como tantear trampas desde una posición de hasta 5' de distancia y situada a un lado del mecanismo objetivo. Un espejo de 1" de diámetro encajado en un largo mango proporciona una buena vista del objeto que está siendo manipulado. Si bien algunas trampas pueden infligir daño incluso a distancia, estas herramientas le hacen posible a un picaro precavido evitar muchos riesgos comunes como agujas envenenadas, chorros de ácido y otros por el estilo.

Utilizar estas herramientas requiere mucho más tiempo y es menos preciso que una estrategia directa; las herramientas

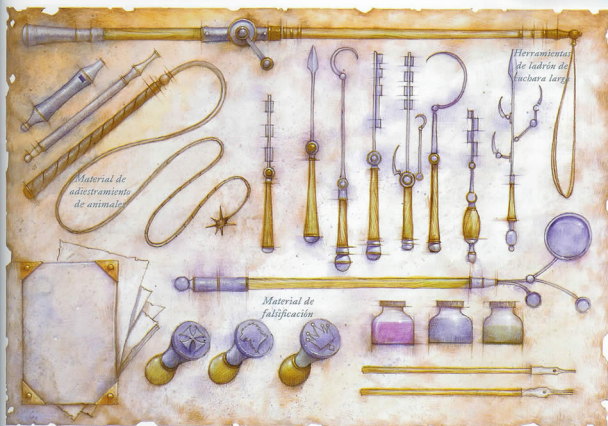


TABLA 4-5: HERRAMIENTAS Y EQUIPO PARA HABILIDADES

Objeto	Precio	Peso
Cono auditivo	20 po	1 lb
Equipo de camuflaje	40 po	5 lb
Herramientas de ladrón de cuchara larga	80 po	3 lb
Herramientas de ladrón de cuchara larga de gran calidad	150 po	3 lb
Material de adiestramiento de animales	75 po	15 lb
Material de falsificación	40 po	5 lb
Pértiga de equilibrios	5 po	5 lb
Silla de montar de gran calidad		
Militar	210 po	40 lb
De monta	180 po	30 lb

de cuchara larga añaden 2 asaltos al tiempo necesario para realizar una prueba de Abrir cerraduras o Inutilizar mecanismo e imponen un penalizador de -2 a cualquiera de estas pruebas en las que se utilicen.

Las herramientas de ladrón de cuchara larga están disponibles en su versión normal o en la de gran calidad. Esta última proporciona un bonificador de +2 a las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo, pero el tiempo precisado para realizar la prueba no se reduce.

Material de adiestramiento de animales: este material incluye silbatos de señales, una vara corta y hueca con una lazada de cuerda pasada por su interior, sabrosos premios y otros objetos de buena confección adecuados para el adiestramiento de animales. Este material confiere un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Trato con animales realizadas para enseñar trucos, entrenar para un fin a un animal o criar uno salvaje. Este bonificador no se aplica a otros usos de Trato con animales.

Material de falsificación: esta pequeña caja contiene una amplia selección de tipos de papel, plumas y tintas de diversos colores. Además, incluye ejemplos de blasones de naciones y familias prominentes. Este equipo es la herramienta perfecta para realizar una falsificación y confiere un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Falsificar. Se gasta tras 10 usos.

Pértiga de equilibrios: esta pértiga larga y flexible es la herramienta perfecta para mantener el equilibrio. Su longitud es de 10', por lo que no puede utilizarse en ningún espacio con un margen de anchura inferior a 5' a cada lado. Siempre y cuando el portador tenga espacio para utilizarla de manera adecuada, proporciona un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Equilibrio.

Silla de montar de gran calidad: este equipo de buena factura, que puede ser una silla de montar tanto normal como una militar, es más cómoda y responde mejor que una de no tanta calidad. Debido a su excelente artesanía, una silla de montar de gran calidad confiere un bonificador de circunstancia de +1 a las pruebas de Montar. Si también es militar, este bonificador se acumula con el de +2 que una silla de este tipo proporciona

a las pruebas de Montar relacionadas con permanecer en ella (consulta el *Manual del jugador*, pág. 132).

Cada silla de montar de gran calidad está confeccionada para un tipo específico de criatura. Como tal, se adapta mejor a esa clase de criatura y por lo tanto proporciona su bonificador tan sólo cuando se use con ésa. Por ejemplo, una fabricada para caballos de guerra pesados proporcionaría su bonificador cuando se usara con cualquier caballo de guerra pesado, pero no al utilizarla con un dragón (suponiendo que la silla fuera de un tamaño apropiado para éste).

INSTRUMENTOS DE GRAN CALIDAD

Este apartado presenta una variedad de instrumentos musicales especialmente apropiados para los bardos aventureros. Cada entrada ofrece una breve descripción de un instrumento e indica qué razas o criaturas lo prefieren. Sin embargo, esta información no pretende ser una relación exhaustiva de todos estos instrumentos, ni siquiera de las numerosas variantes posibles entre estos pocos. Debido a que cada uno de éstos está hecho a mano, no hay dos iguales, por lo que el tamaño, los números de orificios o cuerdas y otras características pueden variar entre dos ejemplares del mismo instrumento.

Cada uno de estos instrumentos proporciona una modificación especial a música de bardo cuando un personaje con algunas de estas aptitudes en particular toca uno de gran calidad de ese tipo. Un músico que no tenga esa aptitud específica, o un bardo que toque una versión que no sea de gran calidad de estos instrumentos, no puede conseguir estos bonificadores.

TABLA 4-6: INSTRUMENTOS

Instrumento	Habilidad de Interpretar
Arpa	Instrumentos de cuerda
Cuerno	Instrumentos de viento
Fidula	Instrumentos de cuerda
Flauta	Instrumentos de viento
Flauta de Pan	Instrumentos de viento
Laúd	Instrumentos de cuerda
Lira	Instrumentos de cuerda
Mandolina	Instrumentos de cuerda
Tambor	Instrumentos de percusión

Arpa: un arpa tiene por regla general 17 cuerdas pero puede constar de tan pocas como 12 en caso de un instrumento más pequeño o tantas como 47 en uno mayor. La elección más común de cuerdas son las de hilo de plata, pero a veces se utilizan otros materiales. Normalmente, las arpas están hechas de madera, aunque algunos artesanos las tallan de hueso o marfil. Sea cual sea su material, la mayoría están sumamente pulidas y decoradas de forma intrincada con tallas. Las más finamente elaboradas se consideran obras de arte por derecho propio, dejando de lado su condición de instrumento. Si bien hay arpas que pueden llegar a hasta

los 6' de alto, las versiones más pequeñas (a veces llamadas arpas portátiles) son de dimensiones mucho más reducidas (alrededor de 2' de alto) y más fáciles de transportar.

Los bardos elfos sienten especial predilección por el arpa debido a su sonido suave y relajante y sus notas delicadas y susurrantes. A menudo estos instrumentos se pasan de generación en generación de elfos, y muchos con el tiempo adquieren nombres y leyendas propios. Cualquier personaje con la aptitud de conocimiento de bardo que examine un arpa élfica automáticamente obtiene un bonificador de +5 a su prueba de conocimiento de bardo para identificar el instrumento y a su portador.

Música de bardo: un bardo que toque un arpa puede afectar a una criatura más de lo habitual con sus aptitudes de *fascinar* e *inspirar grandeza*.

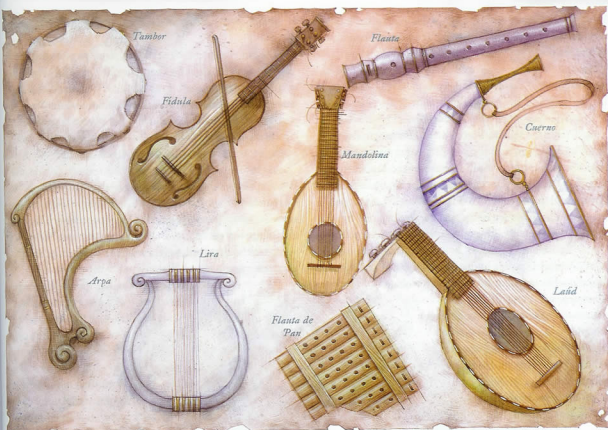
Un bardo que utilice un arpa para música de bardo puede lanzar conjuros mientras esté tocando, pero únicamente si éstos no tienen componentes somáticos, materiales o de foco.

Cuerno: originariamente, los cuernos eran, tal y como sus nombres indican, cuernos reales obtenidos de toros o bestias más exóticas. En su forma más sencilla, uno de estos instrumentos consiste en una punta estrecha conectada a un orificio circular más ancho por un asta hueca y a menudo curvada. Un músico toca un cuerno simplemente soplando por el extremo pequeño. Existen otras formas de este instrumento, desde el de concha utilizado por los sirénidos hasta la trompeta de heraldo, pero todos funcionan de manera más o menos similar.

Los cuernos son populares en sociedades primitivas de todo tipo. Normalmente los hay de todos los tamaños; aquellos utilizados por las criaturas Medianas tienen por regla general entre 1' y 2' de longitud. Los grandes trasgos y los orcos en particular disfrutaban con estos instrumentos por su fuerte sonido impresionante y marcial. Los humanoides más grandes y los gigantes prefieren los hechos de criaturas terribles. Hay leyendas que sostienen que los minotauros utilizan instrumentos hechos con los cuernos cortados de otros de su raza que sufrieron la derrota en contiendas de honor singulares.

Un cuerno es un excelente instrumento para señales, especialmente cuando se utiliza bajo el agua, ya que el sonido llega a mucha más distancia en ésta que en el aire. Algunas razas acuáticas como los sirénidos y los kuo-toa recogen diferentes clases de conchas con forma de cuerno de distintos tamaños y los tocan en armonía, en secuencia o de ambas maneras a un tiempo. La música de estas orquestas de conchas marinas puede alcanzar una grandeza profunda y evocadora.

Música de bardo: cuando un bardo toca un cuerno para infundir valor, aumenta el bonificador de moral a las tiradas de daño de armas y los TS contra miedo en 1, pero los efectos duran tan sólo hasta 1 asalto después de que el aliado deje de escuchar tocar al bardo.



Fidula: antecesor del violín moderno, la fidula es un pequeño instrumento de cuerda portátil con un cuerpo con forma más o menos parecida a la de un reloj de arena. Cuatro o cinco cuerdas hechas de tripa o tendón se extienden a lo largo de éste, sujetas por clavijas al final de un mástil largo y delgado. Las cuerdas se tocan con una pieza aparte llamada arco, la cual es una vara larga y delgada encordada con finas hebras de pelo de animal. Las fidulas varían en longitud entre los 2' (para aquellas de tamaño Mediano) y los 18" (para las tocadas por medianos y kobolds). Para tocar este instrumento, el músico lo sujeta horizontalmente, por regla general con la base apoyada bajo su barbilla, y frota el arco adelante y atrás contra las cuerdas.

La fidula es popular entre los bardos que prefieren la música de danza animada (vueltes o brincos) a la serena pero distante "pura". Si bien es bienvenida en casi todas partes, es el instrumento favorito de los kobolds, cuyas ágiles manos dominaron sus digitaciones hace generaciones (ellos insisten en que la inventaron, pero las otras razas consideran dudosa esa reivindicación). Los juglares kobold y los bardos medianos por regla general van dando saltos mientras tocan, proporcionando así a su audiencia ejemplo del animado baile que su música incita. Los músicos de otras razas normalmente permanecen sentados o de pie para tocar el instrumento.

Música de bardo: cuando un bardo la utiliza para infundir valor, la fidula aumenta el bonificador de moral en las salvaciones contra encantamiento y miedo en 1. En manos de uno con 5 o más rangos en Interpretar (baile), este bonificador aumenta en 2.

Un bardo que utilice una fidula para música de bardo puede lanzar conjuros mientras esté tocando, pero únicamente si éstos no tienen componentes somáticos, materiales o de foco.

Flauta: la flauta es el instrumento de viento de madera con el tono más agudo. Esta amplia categoría incluye instrumentos que van desde la primitiva flauta dulce (un sencillo tubo hueco que produce música cuando se sopla aire directamente a través de él) hasta la travesera, que se sostiene en ángulo recto respecto a la boca del músico.

Las flautas varían en longitud desde las 8" hasta alrededor de los 2'. El instrumento tiene seis orificios (por regla general), más uno adicional para el pulgar que, al taparse, baja en una octava todas las otras notas.

Las flautas tienen fama de producir música dulce e idílica, pero también pueden crear efectos más marciales o distorsionados sonidos gimiendo. Las flautas abisales siempre tienen un número impar de orificios para los dedos, y no se ajustan a ninguna escala o clave utilizada por bardos humanoides. Especialmente en manos de gaiteros demoníacos, producen

"música" que suena a los oídos mortales como una combinación disonante de sostenidos, bemoles y extravagantes efectos en tono menor.

Música de bardo: un bardo que toque una flauta obtiene un bonificador de +2 a las pruebas de Interpretar realizadas para utilizar la aptitud de contraoda.

Flauta de Pan: en esencia, la flauta de Pan es una serie de cañas o tubos de madera huecos de diversa longitud atados juntos en línea, del más corto al más largo. Para tocarla, el músico sopla sobre la parte superior de los tubos, produciendo un sonido semejante al de varias diminutas flautas de madera. Moviendo el instrumento de un lado a otro, el flautista puede tocar notas distintas. Pasar rápidamente entre notas crea el dulce y susurrante efecto por el que el instrumento es famoso.

Sencilla aunque evocadora, la flauta de Pan es el instrumento favorito de sátiros y otras fatas silvanas. Los humanos y algunos elfos también encuentran agradable su música.

Música de bardo: un bardo que utiliza la flauta de Pan gana un bonificador de +1 a las pruebas de Interpretar realizadas para *fascinar* a criaturas, y también suma 1 a la CD de las salvaciones contra la aptitud de música de bardo de *sugestión* del músico.

Laúd: este antecesor de la guitarra tiene una caja en forma de pera y un asta distintiva torcida con trastes para la digitación. Entre cuatro y ocho cuerdas se extienden entre la base de la caja y el extremo del asta. Los laúdes varían entre las 30" y las 36" de longitud, con la caja ocupando casi 2/3 del total. El músico bien rasguea, bien puntea las cuerdas para producir música.

Debido a su amplia variedad de notas e inflexión, el laúd es un instrumento muy versátil accesible para el principiante pero capaz de grandes matices en manos de un maestro. La profunda caja le da un sonido rico y pleno, distinto del de cualquier otro instrumento de cuerda. Es con mucho el instrumento más popular entre los bardos, especialmente los semielfos y los humanos.

Música de bardo: a un bardo que toque el laúd se le trata como si fuera de un nivel superior para decidir el poder de los efectos de su música de bardo. Por ejemplo, uno de 3.^{er} nivel que utilice un laúd podría *fascinar* a dos criaturas en vez de a una; uno de 6.^{er} que utilizara este instrumento para hacer una *sugestión* calcularía la CD de la salvación como si fuera uno de 7.^{er} nivel, y uno de 7.^{er} que lo utilizara para inspirar valor conferiría un bonificador de moral de +2 a las tiradas apropiadas.

Un bardo que utilice un laúd para música de bardo puede lanzar conjuros mientras esté tocando, pero únicamente

si éstos no tienen componentes somáticos, materiales o de foco.

Lira: antecesor más sencillo del arpa portátil, una lira por regla general tiene un cuerpo hecho de un caparazón de tortuga, junto con dos brazos curvados y un travesero para mantener tensas de cuatro a seis (o, raramente, ocho) cuerdas de tripa o tendón. Para tocar una lira, el músico la sostiene en una mano mientras rasguea o pulsa las cuerdas con la otra.

En la misma simplicidad de una lira reside su encanto, ya que incluso un principiante puede rasguear una con resultados aceptables. A causa de esta accesibilidad y del hecho de que son fáciles de construir, estos instrumentos son populares entre las fatas silvanas (especialmente los sátiros) y la gente del campo en general. No obstante, de vez en cuando un verdadero maestro lo adopta como instrumento característico, produciendo efectos asombrosos.

Música de bardo: un bardo que toca la lira puede afectar a una criatura más de lo habitual con sus aptitudes de *fascinar* e *infundir* heroicidad.

Un bardo que utilice un arpa para música de bardo puede lanzar conjuros mientras esté tocando, pero

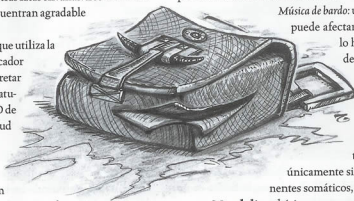
únicamente si éstos no tienen componentes somáticos, materiales o de foco.

Mandolina: básicamente una versión más pequeña del laúd, una mandolina habitualmente tiene entre 20" y 2' de longitud. Tiene un asta más recta que la del laúd (el extremo en el que las clavijas sujetan las cuerdas está inclinado hacia atrás sólo ligeramente, si es que lo está). Este instrumento es excepcional en lo que respecta al número de cuerdas de las que consta: de cuatro a seis pares (de 8 a 20 cuerdas en total) o incluso más. Por lo general se toca uno de estos instrumentos con una púa, tanto para proteger los dedos del músico como por la dificultad que entraña pulsar a mano las cuerdas debido a la excesiva cercanía que hay entre ellas.

La mandolina tiene un sonido más dulce que el del laúd y, a causa de sus cuerdas más cortas, también un tono más alto. Su amplio registro de tono y expresividad han hecho de ella el instrumento favorito de gnomos y medianos, que defienden su superioridad incluso por encima del laúd.

Música de bardo: cuando un bardo utiliza una mandolina para infundir valor, el bonificador de moral a las tiradas de ataque aumenta en 1, pero el que se aplica a las tiradas de daño por armas y a las salvaciones contra hechizo y miedo se reduce en 1.

Un bardo que utilice un arpa para música de bardo puede lanzar conjuros mientras esté tocando, pero únicamente



si éstos no tienen componentes somáticos, materiales o de foco.

Tambor: un tambor típico consiste en piel, pergamino o algún material similar tensado sobre la abertura de un cilindro de madera hueco o una caldera. A esta abertura cubierta se la denomina membrana. El sonido se produce golpeando la membrana con baquetas, mazas o incluso las manos. Algunos tambores tienen sólo una membrana, otros dos o más. Existen variantes tanto grandes (como el timbal) como pequeñas (como los bongos o el tamboril de dos pieles).

Los tambores son populares entre prácticamente todas las razas y culturas debido a su capacidad para despertar emociones, crear un ritmo de base para la danza y proporcionar un contrapunto para una melodía producida por algún otro instrumento. Los enanos, orcos y otras razas que prefieren la vida subterránea disfrutan de la fuerza resonante de los tambores. A las razas más pequeñas, como los trasgos y los medianos, les gustan los bongos por la facilidad con la que pueden transportarse. Entre las raras excepciones de criaturas que no aprecian estos instrumentos se incluyen a los celestiales, quienes consideran el ritmo de los tambores primitivo, y los elfos, que les encuentran vagamente perturbadores y molestos (un prejuicio reforzado, quizás, por el entusiasmo con el que muchos de sus enemigos los emplean).

Música de bardo: cuando un bardo utiliza un tambor para infundir valor, el bonificador de moral a las tiradas de daño por arma aumenta en 1, pero el que se aplica a los TS contra hechizo y miedo se reduce en 1.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos descritos en este apartado amplían las opciones disponibles para aventureros de todo tipo. Van desde objetos y dispositivos apropiados principalmente para personajes determinados (como los bardos) hasta los que tienen una utilidad más amplia.

DESCRIPCIONES DE LAS APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS Y LOS ESCUDOS MÁGICOS

Las siguientes aptitudes especiales están diseñadas para permitir a los portadores necesitados de movilidad, en particular pícaros y baridores, sacarle todo el partido a sus capacidades.

Concentrado: un escudo concentrado te ayuda a anticipar los movimientos de tus enemigos en combate, a calar fintas y movimientos similares y te proporciona beneficios mejorados cuando te enfrentas a una sola criatura.

Un escudo concentrado confiere un bonificador de circunspectancia de +10 a tus pruebas de Averiguar intenciones que se enfrenten a las de Engañar realizadas para fintar. Además,

siempre que te amenace una sola criatura, el bonificador de escudo a la CA que te proporciona uno de éstos mejora en 1.

Esta aptitud especial puede aplicarse únicamente a escudos, no a armaduras.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo*. Precio: bonificador +1.

Piel de bestia: creadas por primera vez por poderosos druidas, las armaduras con esta aptitud especial son especialmente útiles para personajes de esta clase. Siempre que utilices el rasgo de clase de forma salvaje llevando una armadura con la propiedad de piel de bestia, puedes emplear un uso adicional de esta aptitud para hacer que ésta se transforme contigo. Cuando se utiliza de esta manera, la armadura de piel de bestia se convierte en una adaptada a tu nueva forma en vez de simplemente fundirse con tu cuerpo. Continúa proporcionando su bonificador de armadura, aplicando el penalizador de armadura apropiado, reduciendo tu índice de movimiento y por lo demás funcionando como una armadura adaptada a la nueva forma. Su peso aumenta o disminuye para ajustarse a tu nuevo tamaño (y forma, si adoptas una cuadrúpeda) y por lo tanto podría afectar a tu carga transportable de manera distinta a la que lo hace en tu forma natural.

Si en tu forma natural eres competente con el tipo de armadura a la cual se le ha aplicado la cualidad de piel de bestia, también lo eres con ella cuando estás transformado, independientemente de la forma que adoptes.

Esta aptitud especial puede aplicarse únicamente a armaduras, no a escudos.

Transmutación fuerte. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *madera férrea*. Precio: bonificador +2.

DESCRIPCIONES DE LAS APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS MÁGICAS

Las siguientes aptitudes especiales de armas son especialmente útiles para aventureros Pequeños y pícaros de todos los tamaños.

Dimensionable: un personaje que esgrima un arma dimensionable puede cambiar la categoría de tamaño de ésta a cualquier otra como una acción estándar. Los lanzadores de conjuros que se poliforman con frecuencia aprecian las armas con esta aptitud especial.

Transmutación moderada. NL 9. Fabricar armas y armaduras mágicas, *agrandar persona, reducir persona*. Precio: bonificador +1.

Precisión mortal: un arma de precisión mortal inflige 2d6 puntos de daño adicional cuando el que la esgrime lleva a cabo con éxito un ataque furtivo. Esta aptitud no otorga al que la maneja la capacidad de realizar ataques furtivos si no la tiene.

Transmutación moderada. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*. Precio: bonificador +2.

La armadura de piel de bestia permanece
con este druida cuando se transforma en

WEN 030



ARMAS ESPECÍFICAS

Todas las armas que describimos a continuación poseen aptitudes especiales que las hacen más versátiles (y a menudo más mortíferas) que un arma normal de ese tipo en las manos apropiadas.

Arco del canto: hecho de excelente madera por manos élficas, este *arco corto* +2 combina música con cada disparo con mejores resultados. Como una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad, el arquero puede emplear un uso diario de música de bardo para obtener un bonificador igual al que su Carisma le proporciona a las tiradas de ataque y de daño del siguiente ataque que realice con un *arco del canto*.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *esculpir sonido*, el creador debe ser elfo y poseer la aptitud de música de bardo. Precio 32.330 po. Coste 16.330 po + 1.280 PX.

Bastón-arco: como una acción de movimiento, el portador puede hacer que este delgado y flexible *bastón* +2 se transforme en un *arco largo* +2 o revierta a su estado inicial. Ambas formas responden exactamente como un arma mágica normal de su tipo lo haría.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfizar cualquier cosa*. Precio 10.975 po. Coste 5.975 po + 400 PX.

Daga de defensa: esta *daga defensora* +4 tiene una hoja larga y delgada y una guarda ancha, lo que la convierte en un arma defensiva excelente para desviar ataques. Además, mientras el personaje empuñe una *daga de defensa* en su mano torpe, no puede ser flanqueado.

Abjuración moderada. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo*. Precio 58.302 po. Coste 29.302 po + 2.302 PX.

Garras del leopardo: a este par de *guanteletes armados* +2 se les ha dado forma para que se asemejen a las zarpas de un felino descomunal. Además de su bonificador de mejora, las garras

proporcionan varias ventajas similares a las de los felinos. Cuando lleve puestas las *garras de leopardo*, el portador obtiene visión en la penumbra y un bonificador de mejora de +10 a las pruebas de Mejora. Si carga contra un enemigo, puede realizar un ataque completo con las *garras de leopardo*. Esta aptitud funciona como el ataque especial de abalanzarse (ver pág. 305 del *Manual de monstruos*).

Transmutación moderada. NL 6. Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*, el creador debe tener 5 rangos en Trepár. Precio 38.305 po. Coste 19.305 po + 1.520 PX.

Hoja de embaucamiento: la plana hoja acerada de este estoque +3 es difícil de seguir en combate. Siempre que el personaje utilice Engañar para fingir en combate mientras esgrima una *hoja de embaucamiento*, ésta le proporciona un bonificador de mejora de +2 a la prueba de esta habilidad, si bien no proporciona ninguno a otras pruebas. Además, cualquier oponente contra el que el esgrimidor finte con

éxito no puede realizar ataques de oportunidad contra este último hasta el inicio del siguiente turno del primero. Cualquiera que no sea el objetivo de la finta puede llevar a cabo ataques de oportunidad contra el portador con normalidad.

Ilusión moderada. NL 9. Fabricar armas y armaduras mágicas, *contorno borroso*. Precio 19.820 po. Coste 10.070 po + 780 PX.

Hoja de la canción: cada movimiento realizado con este *estoque* +1 llena el aire de dulces sonidos. Mientras sostenga una *hoja de la canción* sin desenvainar, el portador de la espada obtiene un bonificador de mejora de +2 a las pruebas de Interpretar. Un bardo que esgrima una de estas armas puede utilizar sus aptitudes de música de bardo una vez adicional al día. La hoja tiene entrelazado un hermoso e intrincado dibujo, y cuando el aire se mueve a través de estos grabados mágicos produce la música de una *hoja de la*



Daga de
defensa



Garras del
leopardo

Ran Spence/TPK

canción. Las cualidades mágicas de la cuchilla no funcionan bajo el agua, en el vacío o en otros entornos en los que el aire no pueda circular libremente sobre ésta.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *esculpir sonido*, el creador debe tener el rasgo de clase de música de bardo. Precio 6.400 po. Coste 3.360 po + 243 PX.

Lanza de guerrillas: esta lanza corta +2 es extremadamente efectiva cuando se utiliza en emboscadas. Siempre que el portador realiza un ataque con éxito contra un oponente al que se le haya denegado su bonificador de Destreza a la CA, una lanza de guerrillas inflige 2d6 puntos de daño adicional. Ilusión moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad*. Precio 32.301 po. Coste 16.302 po + 1.280 PX.



POCIONES

La siguiente tabla incluye los conjuros presentados en este libro que son apropiados para la creación de pociones. Para más información referente a pociones, ver pág. 238 de la Guía del Dungeon Master.

TABLA 4-7: POCIONES Y ACEITES

Poción o aceite	Precio de mercado
<i>Descanso reparador</i> (poción)	50 po
<i>Disparo concienzudo</i> (aceite)	100 po
<i>Adiestrar animal</i> (poción)	300 po
<i>Arma sónica</i> (aceite)	300 po
<i>Favor de la naturaleza</i> (poción)	300 po
<i>Silencio férreo</i> (aceite)	300 po
<i>Absorber arma</i> (aceite)	750 po
<i>Bastón enredador</i> (aceite)	750 po

ANILLOS

Un personaje sólo puede llevar de manera efectiva dos anillos mágicos. Un tercero no funciona si el portador ya lleva dos puestos.

Anillo	Precio de mercado
<i>Amigo del mangante</i>	2.500 po
<i>Abrir cerraduras</i>	4.500 po

Abrir cerraduras: este anillo está compuesto de diminutos dientes, alambres y otros mecanismos pequeños que se ponen en marcha al pronunciar la palabra de mando. Un *anillo de abrir cerraduras* confiere al portador un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Abrir cerraduras y la aptitud de utilizar *apertura* una vez al día si éste toca un portal que desee abrir.

Transmutación débil. NL 3. Forjar anillo, *apertura*. Precio 4.500 po.

Amigo del mangante: cuando se activa, este sencillo anillo de acero atrae hacia sí cualquier objeto suelto de metal que se halle a 1' o menos y que no pese más de 1 onza (habitualmente monedas, joyería o llaves pequeñas). Los objetos no tienen porqué ser ferrosos, simplemente deben contener metal. Un *anillo del mangante* también proporciona un bonificador de +5 a las pruebas de Juego de manos relacionadas con objetos metálicos.

Transmutación débil. NL 12. Forjar anillo, *mano del mago*. Precio 2.500 po.

ROLLOS DE PERGAMINO

Las siguientes tablas incluyen rollos de pergaminos de conjuros presentados en este libro. Para más información relativa a rollos de pergamino, ver pág. 239 de la Guía del Dungeon Master.

Anillo de abrir
cerraduras



TABLA 4-8: ROLLOS DE PERGAMINO (CONJUROS ARCANOS)

Conjuros arcanos de 1.º nivel	Precio de mercado
Búsqueda instantánea	25 po
Cántico de concentración	50 po
Cerrajería instantánea	25 po
Descanso reparador	50 po
Disparo de francotirador	25 po
Disparo dirigido	25 po
Distorsionar habla	50 po
Distraer al asaltante	25 po
Exigencia del heraldo	50 po
Finta intuitiva	25 po
Golpe de gólem	25 po
Impacto crítico	25 po
Impulso inspirador	50 po
Mente de flecha	25 po
Movimiento acelerado	25 po
Retirada expeditiva rápida	25 po
Ruido gozoso	50 po
Toque del maestro	25 po

Conjuros arcanos de 2.º nivel	Precio de mercado
Arma sónica	150 po
Entramado de hojas	150 po
Golpe incorpóreo	150 po
Invisibilidad rápida	150 po
Llamamiento al saber auditivo	150 po
Llamamiento al saber estable	150 po
Postura de dagaconjuro	150 po
Precisión táctica	200 po
Rabia descerebrada	150 po
Ritmo insidioso	200 po
Silencio férreo	200 po
Toque atormentador	150 po
Volar rápido	150 po

Conjuros arcanos de 3.º nivel	Precio de mercado
Absorber arma	375 po
Acorde disonante	525 po
Allegro	525 po
Arma espectral	375 po
Coro armónico	525 po
Endecha de discordia	525 po
Himno de alabanza	525 po
Lamentación infernal	525 po
Unir conversación	525 po

Conjuros arcanos de 4.º nivel	Precio de mercado
Bastón enredador	700 po
Grito de guerra	1.000 po
Moneda escucha	1.000 po
Ojo de francotirador	700 po

Conjuros arcanos de 5.º nivel	Precio de mercado
Forma de sombra	1.125 po
Gemido mortal	1.625 po
Improvisación	1.625 po
Transformación del acechador nocturno	1.125 po

Conjuros arcanos de 6.º nivel	Precio de mercado
Capa marina	1.650 po
Protegido	2.400 po

Conjuros arcanos de 7.º nivel	Precio de mercado
Escudo de cacofonía	2.275 po

Conjuros arcanos de 9.º nivel	Precio de mercado
Retrospectiva	3.825 po

TABLA 4-9: ROLLOS DE PERGAMINO (CONJUROS DIVINOS)

Conjuros divinos de 1.º nivel	Precio de mercado
Búsqueda instantánea	50 po
Descanso reparador	25 po
Disparo concienzudo	50 po
Disparo de francotirador	50 po
Disparo dirigido	50 po
Golpe de enredadera	25 po
Golpe sepulcral	25 po
Mente de flecha	50 po
Movimiento acelerado	50 po
Ojo de halcón	25 po
Sabueso	50 po

Conjuros divinos de 2.º nivel	Precio de mercado
Abrazar lo salvaje	150 po
Acelerar rápido	200 po
Adiestrar animal	150 po
Escalada arbórea	150 po
Facilitar camino	150 po
Facilitar escalada	200 po
Favor de la naturaleza	150 po
Intuición divina	150 po
Llamamiento al saber auditivo	150 po
Llamamiento al saber curativo	150 po
Llamamiento al saber estable	150 po
Postura de dagaconjuro	150 po
Silencio férreo	150 po
Toque atormentador	150 po

Conjuros divinos de 3.º nivel	Precio de mercado
Bastón enredador	375 po
Tormenta de cuchillas	375 po
Volar rápido	375 po

Conjuros divinos de 4.º nivel	Precio de mercado
Azote de enemigos	700 po
Mezclarse con los bosques	700 po
Tormenta de flechas	700 po

Conjuros divinos de 5.º nivel	Precio de mercado
Capa marina	1.125 po

VARITAS

La siguiente tabla incluye una selección de los nuevos conjuros presentados en este libro. Para más información referente a varitas, ver pág. 245 de la Guía del Dungeon Master.

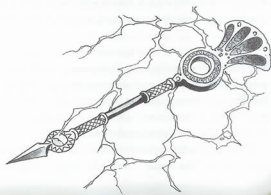


TABLA 4-10: VARITAS

Varita	Precio de mercado
Descanso reparador	750 po
Golpe de enredadera	750 po
Golpe de gólem	750 po
Golpe sepulcral	750 po
Ojo de halcón	750 po
Adiestrar animal	4.500 po
Arma sónica	4.500 po
Favor de la naturaleza	4.500 po
Golpe incorpóreo	4.500 po
Intuición divina	4.500 po
Rabia descerebrada	4.500 po
Silencio férreo	4.500 po
Toque atormentador	4.500 po

OBJETOS MARAVILLOSOS

Los siguientes objetos fueron todos ellos creados para permitir a los aventureros sacar más partido de las habilidades que ya poseen. Si bien algunos de los descritos a continuación implican el uso de éstas, no es necesario que el portador tenga ningún rango en una específica para utilizar el objeto a menos que se indique lo contrario en su descripción.

Los conjuros a los que se hace referencia en este apartado y que están marcados con una daga (†) son nuevos conjuros detallados en el Capítulo 5 de este libro.

Abrojos saltarines: estos inusuales artículos son en realidad objetos animados de tamaño Diminuto. Cuando se les saca de su bolsa, empiezan a saltar alrededor del cuadrado de 5' en el que caen. Cuando alguien intenta entrar en este cuadrado a pie, atravesarlo o moverse por él, los *abrojos saltarines* intentan inmediatamente ir corriendo bajo los pies del intruso. Sin embargo, éstos no pueden dejar el cuadrado en el que aterrizan.

El número de abrojos que atacan a una criatura mientras permanezca en el área afectada depende de su velocidad actual: cuatro si entró en el cuadrado a velocidad normal, dos si lo hizo a la mitad de ésta y ninguno si lo hizo a 1/4 o menos (1/4 de la velocidad supone que la criatura arrastra los pies sin levantar éstos del suelo). El escudo, la armadura y los bonificadores de desvío del objetivo no cuentan contra estos ataques. No obstante, uno que lleve zapatos u otro tipo de calzado obtiene un bonificador a la CA de +2. La velocidad de cualquier objetivo que sufra daño por un ataque de los abrojos se reduce a la mitad de la normal a causa de las heridas en los pies.

Una vez se les suelta, los *abrojos saltarines* continúan moviéndose durante 11 asaltos, aunque el propietario puede ordenarles que regresen a la bolsa antes de que la duración expira si así lo desea. Sin embargo, pueden moverse (y por lo tanto atacar por sí mismos) únicamente durante su primer uso; a partir de entonces, se convierten en abrojos normales.

Abrojo saltarín: VD 1/4; constructo Diminuto; DG 1/4d10; pg 1; Inic +3; Vel n/a; CA 17, toque 17, desprevenido 14; Atq

base +0; Pre -14; Atq o Atq compl +7 c/c (1, empalar); Espacio/Alcance 1/2'x1/2'/0'; CE rasgos de constructo, usa Destreza en vez de Fuerza en los ataques cuerpo a cuerpo; AL N; TS Fort +0, Ref +3; Vol -5; Fue 6, Des 16, Con -, Int -, Sab 1, Car 1.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar objetos*. Precio 150 po. Peso 2 lb.

Amuleto de empatía aberrante: este extraño y retorcido amuleto permite a su portador utilizar Trato con animales en vez de Diplomacia cuando trata con algunas aberraciones. Mientras lleve puesto un *amuleto de empatía aberrante*, un personaje puede realizar pruebas de Trato con animales en vez de Diplomacia para influenciar la actitud de aberraciones con Inteligencia 9 o inferior.

Encantamiento moderado. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *hechizar monstruo*. Precio 1.400 po.

Anteojos de visión arcana: estos anteojos confieren a su portador un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Conocimientos de conjuros realizadas para descifrar rollos de pergamino y a las de Usar objeto mágico efectuadas para utilizarlos.

Unos anteojos ocupan el mismo lugar en el cuerpo que un par de monóculos o unas gafas.

Adivinación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *leer magia*. Precio 2.500 po.

Arpa del maestro inmortal: pináculo del diseño de instrumentos, esta arpa funciona como una de gran calidad con efectos mágicos menores en manos de alguien con 1 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Diciendo las palabras de mando correctas, uno de estos músicos puede utilizar *levitar* y *círculo mágico contra el mal* una vez al día cada uno de ellos.

Cuando mejor desempeña su función un *arpa del maestro inmortal*, sin embargo, es en manos de un arpista con al menos 15 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Uno de éstos puede, simplemente rasgueándola, generar los siguientes efectos, cada uno de ellos una vez al día: *convocar monstruo V*, *curar heridas críticas* y *desplazamiento*.

Abjuración, conjuración, ilusión y transmutación moderadas. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *círculo mágico contra el mal*, *convocar monstruo V*, *curar heridas críticas*, *desplazamiento*, *levitar*, el creador debe tener 15 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Precio 51.000 po. Peso 3 lb.

Bata de conjuración firme: el portador de esta bata obtiene un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Concentración. A pesar del nombre del objeto, su bonificador se aplica a todas las pruebas de Concentración, no sólo a aquellas realizadas para lanzar conjuros.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso*. Precio 2.500 po.

Bolsa de zarigüeya: también conocida como falso estómago, la *bolsa de zarigüeya* es un pequeño saco plano y circular de

entre 10" y 12" de diámetro y hasta 2" de grosor. Cuando se sitúa contra el abdomen de un humanoide y se fija allí con una palabra de mando, se confunde discretamente con la piel que lo rodea, lo que hace que sea necesaria una prueba de Buscar a CD 30 para encontrarla. Los espías y los mensajeros encuentran útiles estos objetos como valijas diplomáticas, mientras que los nobles y los comerciantes adinerados a veces los utilizan como faltriquera. Los asesinos, los ninjas y los rateros adoran las *bolsas de zarigüeya* porque les facilita pasar a escondidas veneno, dagas y pequeños objetos de valor al entrar o salir de casas bien vigiladas.

Ilusión débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*. Precio 1.800 po. Peso 1 lb.

Brazales de poder: estos brazales de bronce confieren a su portador un bonificador de +2 a las pruebas de Fuerza y a las de habilidades basadas en esta misma característica. Si el portador tiene la dote Ataque poderoso, obtiene un +2 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo en cualquier ataque en el que utilice esta dote y acepte un penalizador de al menos -2 a su tirada de ataque.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*. Precio 4.100 po.

Carrete de cuerda interminable: algunos aventureros nunca parecen tener cuerda suficiente. Un *carrete de cuerda interminable* contiene una cantidad ilimitada de cuerda de seda de la mejor calidad, si bien el carrete completo tan sólo pesa 1 lb. Este objeto viene junto a una lazada para así poder colgarlo de manera apropiada en el cinto del aventurero.

Para utilizar un *carrete de cuerda interminable*, el propietario desenrolla tanta cuerda como desee, hasta un máximo de 500' de una vez. Cuando haya acabado de utilizarla, simplemente puede enrollarla de nuevo en éste (desenrollar o enrollar requiere 1 asalto por cada 50' de cuerda).

La cuerda no puede separarse completamente del carrete, aunque puede cortarse o romperse como una de seda normal. Cualquier porción de cuerda cortada del carrete desaparece al instante, pero éste la repone de inmediato.

La cuerda de un *carrete de cuerda interminable* puede empalmarse o anudarse a otra (incluyendo una de un segundo *carrete de cuerda interminable*), pero no puede enrollarse de nuevo en éste mientras continúe atada de esta manera.

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *ofte secreto de Leomund*. Precio 2.000 po. Peso 1 lb.

Chal de embeleso: un personaje que lleve puesto este chal de sencillo aspecto obtiene un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Engañar realizadas para ocultar la verdad (pero no cualquier otro uso de esta habilidad, incluyendo fingir en combate, crear una distracción para esconderse o comunicar un mensaje secreto). También suma 1 al nivel de lanzador del portador cuando lance cualquier conjuro de encantamiento (hechizo).

TABLA 4-11: OBJETOS MARAVILLOSOS

Objetos maravillosos menores	Precio de mercado
Abrojos saltarines	150 po
Pañuelo de calor	250 po
Insignia de valor	1.000 po
Medalla de gallardía	1.100 po
Amuleto de empatía aberrante	1.400 po
Collar de obediencia	1.500 po
Bolsa de zarigüeya	1.800 po
Papiro del engaño	2.000 po
Carrete de cuerda interminable	2.000 po
Vial del último aliento	2.200 po
Anteojos de visión arcana	2.500 po
Bata de conjuración firme	2.500 po
Cuerda de piedra	2.800 po
Punzón de la mano experta	3.000 po
Colgante de empatía dracónica	3.300 po
Chal de embeleso	3.500 po
Diadema del esfuerzo consciente	4.000 po
Brazales de poder	4.100 po
Corona de autoridad sensata	4.500 po
Gargantilla de elocuencia menor	6.000 po
Monóculo de examen detallado	6.500 po

Objetos maravillosos intermedios	Precio de mercado
Don del trompetista	12.700 po
Sandalias del equilibrio armonioso	14.000 po
Flauta de la serpiente	15.400 po
Máscara de las mentiras	17.000 po
Gargantilla de elocuencia mayor	24.000 po

Objetos maravillosos mayores	Precio de mercado
Láud del juglar errante	29.500 po
Mandolina de la musa inspiradora	42.000 po
Cuerdas almacenaconjuros	45.000 po
Arpa del maestro inmortal	51.000 po

Un chal ocupa el mismo lugar en el cuerpo que una capa, toga o manto.

Encantamiento débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *hechizar persona*. Precio 3.500 po.

Colgante de empatía dracónica: este amuleto encantado le permite al portador utilizar Trato con animales en vez de Diplomacia cuando trata con dragones cuya Inteligencia sea de 11 o menos.

Encantamiento moderado. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *hechizar monstruo*. Precio 3.300 po.

Collar de obediencia: cualquier animal o bestia mágica que lleve este collar pasa a ser más fácil de manejar. La CD de cualquier prueba de Trato con animales para manejar, hacer que se esfuerce, enseñar, adiestrar o criar al portador se reduce en 5.

Un collar ocupa el mismo lugar en el cuerpo que un amuleto, broche u otro objeto que se lleve alrededor del cuello.

Encantamiento débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *hechizar animal*. Precio 1.500 po.

Corona de autoridad sensata: esta corona de oro ricamente ornamentada es una útil herramienta para príncipes y potentados, ya que les permite penetrar las falsedades que

desfilan ante ellos. El portador obtiene un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Averiguar intenciones y Avistar, realizadas para ver a través de disfraces.

Adivinación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, ver lo invisible. Precio 4.500 po.

Cuerda de piedra: la cuerda de seda de este rollo de 50' de aspecto normal se vuelve tan dura como la piedra (dureza 8, 15 pg) cuando se pronuncia una palabra de mando. Una segunda palabra de mando hace que revierta a su estructura normal. La cuerda conserva su forma exacta cuando se endurece (lo que suma 5 a la CD de las pruebas de Escapismo realizadas para desligarse de ella). Si alguna vez se rompe en cualquiera de las dos formas, este objeto queda destruido.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, transformar piedra. Precio 2.800 po. Peso 5 lb.

Cuerdas almacena-conjuros: este juego de cuerdas de tripa para laúd, mandolina u otros instrumentos de cuerda puede almacenar hasta cinco niveles de conjuros. Realizando una prueba de Interpretar (instrumentos de cuerda) a CD 15 mientras utiliza un instrumento de gran calidad equipado con estas cuerdas, un músico puede desencadenar el conjuro deseado. Cada uno de éstos tiene un nivel de lanzador igual al mínimo necesario para lanzarlo. No es necesario que el músico proporcione los componentes materiales o el foco, o que pague ningún coste de PX para lanzar el conjuro, así como tampoco existe posibilidad alguna de fallo de conjuro arcano por la armadura que lleve éste. El tiempo de activación de las cuerdas es el mismo que el tiempo de lanzamiento del conjuro pertinente, con un mínimo de 1 acción estándar.

Trata un juego de **cuerdas almacenaconjuros** generado aleatoriamente como un rollo de pergaminos para determinar los conjuros que tiene almacenados (ver páginas 240 y 245 de la *Guía del Dungeon Master*). Si en tu tirada sale uno que superaría el límite de cinco niveles, ignóralo; esas cuerdas ya no tienen más conjuros contenidos en ellas (no todos los juegos recién descubiertos están cargados por completo). Las cuerdas imparten mágicamente al músico los nombres de todos los conjuros almacenados en su interior en ese momento.

Depositar conjuros en el interior de las cuerdas funciona de manera idéntica a como con un **anillo de almacenar conjuros** (ver pág. 229 de la *Guía del Dungeon Master*), salvo que el lanzador debe tener al menos 1 rango en Interpretar (instrumentos de cuerda) y debe realizar con éxito una prueba de Interpretar (instrumentos de cuerda) (CD 10 + el nivel del conjuro).

El fallo implica que el conjuro se pierde sin efecto alguno.

Evocación moderada. NL

9. Fabricar objeto maravilloso, imbuir aptitud para los conjuros, el creador debe tener 5 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Precio 45.000 po.

Diadema de esfuerzo consciente: cualquiera que lleve puesta una *diadema de esfuerzo consciente* puede realizar una prueba de Concentración en vez de un

TS de Fortaleza cuando uno sea necesario.

Esta aptitud puede activarse una vez al día. Poner en funcionamiento la diadema es una acción inmediata que no provoca ataques de oportunidad.

Transmutación moderada. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, Conjuración en combate, resistencia de oso. Precio 4.000 po.

Don del trompetista: esta reluciente boquilla encaja en cualquier instrumento de viento, como una trompeta u otra trompa. Confiere un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de viento) cuando se utiliza el instrumento. Una vez al día, el trompetista puede utilizar la trompa para producir un efecto de **alarido**. No obstante, si ésta no es de gran calidad, queda destruida una vez lo genera.

Evocación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, alarido. Precio 12.700 po.

Flauta de la serpiente: la música de esta flauta tiene el poder de hechizar serpientes de todas las clases. Tocándola y realizando una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) a CD 15, el músico puede producir un efecto de **hechizar animal** que sólo funciona con serpientes. Este poder puede utilizarse tres veces al día.

Una vez al día, tocando una monótona secuencia de notas durante 1 asalto completo y teniendo éxito en una prueba



Máscara de las mentiras

de Interpretar (instrumentos de viento) a CD 20, un músico puede convocar 1d4+1 víboras de tamaño Mediano. Estas serpientes aparecen allá donde el flautista indique a 30' o menos de su posición. Luchan en beneficio del músico, atacando en el turno de éste, y permanecen durante 7 asaltos o hasta que mueran.

Conjuración y encantamiento moderados. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *hechizar animal, convocar aliado natural IV*. Precio 15.400 po.

Gargantilla de elocuencia: codiciado por los bardos, cantantes y oradores, este hermoso collar está tallado en marfil y jade. Existen dos versiones de estas gargantillas: una *gargantilla de elocuencia menor* confiere un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Diplomacia, Engañar e Interpretar (canto), mientras que una *gargantilla de elocuencia mayor* aumenta el bonificador a +10.

Transmutación moderada. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, el creador debe tener al menos 6^o nivel de lanzador de conjuros. Precio 6.000 po (*menor*), 24.000 po (*mayor*).

Insignia de valor: este broche dorado proporciona a su portador un bonificador de moral de +2 a las salvaciones realizadas contra efectos de miedo. Éste mejora a +4 en las pruebas de nivel para evitar ser intimidado.

El bonificador de moral de esta insignia se apila con el conferido por las aptitudes de aura de valor del paladín y de infundir valor del bardo.

Encantamiento débil. NL 4. Fabricar objeto maravilloso, *heroísmo*. Precio 1.000 po.

Laúd del juglar errante: este instrumento exquisitamente elaborado funciona como un laúd de gran calidad con efectos mágicos menores en manos de alguien con 1 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Pronunciando las palabras de mando correctas, uno de estos músicos puede utilizar *levitar* y *círculo mágico contra el mal* una vez al día cada uno de ellos.

Un músico con 5 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede sonsacarle efectos mágicos adicionales a este instrumento. Tocando un solo acorde en el laúd, uno de estos artistas puede generar un efecto de *acelerar*, *corcel fantasmal* o *retirada expeditiva*. Cada una de estas aptitudes puede utilizarse una vez al día.

Abjuración, conjuración y transmutación débiles. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *acelerar, círculo mágico contra el mal, corcel fantasmal, levitar, retirada expeditiva*, el creador debe

tener 5 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Precio 29.500 po. Peso 3 lb.

Mandolina de la musa inspiradora: los bardos y otros músicos aprecian mucho esta mandolina creada con gran esmero, que funciona como una de gran calidad con efectos mágicos menores en manos de alguien con 1 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Diciendo las palabras de mando correctas, uno de estos músicos puede utilizar *levitar* y *círculo mágico contra el mal* una vez al día cada uno de ellos.

Además, un propietario con al menos 15 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda) puede utilizar la mandolina para generar los efectos de *desesperación aplastante*, *dominar persona* y *esperanza alentadora* una vez al día cada uno de ellos tocando las notas correctas.

Abjuración, encantamiento y transmutación moderados. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *círculo mágico contra el mal, desesperación aplastante, dominar persona, esperanza alentadora, levitar*, el creador debe tener 10 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda). Precio 42.000 po. Peso 3 lb.

Máscara de las mentiras: esta máscara negra y sin rasgos tiene tan sólo aberturas para los ojos y la boca.

El portador puede utilizar *disfrazarse* sobre sí mismo a voluntad y se encuentra continuamente bajo los efectos de un *alineamiento indetectable*. Además, obtiene un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Engañar.

Una máscara ocupa el mismo lugar en el cuerpo que unas lentes o unos anteojos.

Abjuración e ilusión débiles.

NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *alineamiento indetectable, disfrazarse*. Precio 17.000 po.

Medalla de gallardía: este broche de plata con forma de sol confiere a su portador un bonificador de +2 a las pruebas de Diplomacia pero también impone un penalizador de -2 a las de Engañar. Este último permanece durante 24 horas después de que la medalla deje de llevarse.

Tres veces al día, el portador puede utilizar *santuario* sobre sí mismo como una acción rápida. Si ataca mientras está protegido por este efecto, sufre un penalizador de moral de -1 a ese ataque y todos los posteriores durante la siguiente hora.

Abjuración débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *santuario*. Precio 1.100 po.

Monóculo de examen detallado: esta lente de cristal proporciona al que la utiliza un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Tasación. Una vez por día puede utilizar *identificar*.



Medalla de gallardía

Un monóculo ocupa el mismo lugar en el cuerpo que un par de lentes o unos anteojos.

Adivinación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, identificar. Precio 6.500 po.

Pañuelo de calor: este pañuelo de lana proporciona al portador un bonificador de +4 a las salvaciones de Fortaleza realizadas para resistir los efectos del clima frío (consulta Peligros del frío, pág. 304 de la *Guía del Dungeon Master*).

Un pañuelo ocupa el mismo lugar en el cuerpo que un amuleto, broche u otro objeto que se lleve alrededor del cuello.

Abjuración débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, soportar los elementos. Precio 250 po.

Papíro del engaño: esta hoja de papel encantada parece habitualmente gruesa y amarillenta por el paso del tiempo. Sin embargo, cuando se usa como base para un documento falsificado, el papíro es extremadamente útil, ya que cambia su tamaño, consistencia y apariencia para ajustarse a la de la descripción mental del falsificador. Al utilizarse como parte de una falsificación, el *papíro del engaño* suma un bonificador de encantamiento de +5 a la prueba de Falsificar. Sin embargo, no puede duplicar una hoja de papel con más de 12" o menos de 3" de lado. El *papíro del engaño* puede reutilizarse.

Adivinación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, leer magia. Precio 2.000 po.

Punzón de la mano experta: este elegante pero sólido punzón de metal confiere un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Falsificar. Al pronunciar la palabra de mando, un *punzón de la mano experta* puede también recordar hasta tres tipos distintos de letra, lo que permite más tarde intentar crear una falsificación de un documento sin que el falsificador necesite tener un ejemplo de ella (consulta Falsificar, pág. 74 del *Manual del jugador*). La CD para reproducir una escritura es igual al resultado conseguido de la prueba llevada a cabo durante el intento en el que se consiguió el ejemplo. Una segunda palabra de mando permite al que la utilice borrar un ejemplo de letra almacenado en el punzón.

Adivinación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, leer magia. Precio 3.000 po.

Sandalias del equilibrio armonioso: estas sandalias de madera y cuero de aspecto sencillo hacen posible llevar a cabo increíbles proezas de equilibrio. Mientras lleva las *sandalias del equilibrio armonioso*, un personaje obtiene un bonificador introspectivo de +10 a las pruebas de Equilibrio y puede

mantenerlo sobre superficies verticales. Los modificadores habituales a la CD (como aquellos por una superficie resbaladiza) se aplican, excepto aquellos por superficie inclinada o en pendiente. Si mantiene el equilibrio sobre una vertical, el portador puede moverse hacia arriba o hacia abajo como si estuviera trepando. Sin embargo, no lo está haciendo realmente, por lo que puede realizar ataques de la forma habitual, conserva su bonificador de Destreza a la CA y en general sigue las reglas de Equilibrio en vez de las de Trepár.

De tener 10 o más rangos en Equilibrio, el portador puede mantener el equilibrio sobre superficies líquidas y casi sólidas como barro o nieve, u otras similares que normalmente no sostendrían su peso. Por cada asalto consecutivo que inicie manteniendo el equilibrio en una superficie concreta de este tipo, la CD a su prueba de Equilibrio aumenta en 5. Como sucede con todas las demás formas de utilizar esta habilidad, el portador se mueve a la mitad de su velocidad a menos que decida utilizar la opción de movimiento acelerado (incrementando de ese modo la CD de las pruebas de Equilibrio en 5). Para más información relativa a Equilibrio, ver pág. 73 del *Manual del jugador*.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, llamamiento al saber establef. Precio 14.000 po.

Vial del último aliento: esto es en realidad el último aliento de alguna celebridad, atrapado en un vial y preservado mediante nigromancia. Un *vial del último aliento* permite a aquel que lo use extraer fuerza y conocimiento de la criatura muerta. Cualquiera que le quite el tapón e inhale sus vapores (el equivalente a beber una poción) obtiene 1d8 puntos de golpe temporales, un bonificador de mejora de +2 a Fuerza y uno introspectivo de +4 a las pruebas de una Artesanía, Oficio o Saber que el fallecido poseyera (sin embargo, los vapores de un *vial del último aliento* no permiten el uso de una habilidad sólo entrenada a aquel no entrenado en ella). Al fabricar el objeto, el creador especifica a qué habilidad se aplica el bonificador, normalmente aquella en la que el fallecido tenía el mayor número de rangos. Además, los vapores aumentan el nivel de lanzador efectivo del que los inhale en 1. Estos efectos tienen una duración de 10 minutos.

Nigromancia débil. NL 4. Fabricar objeto maravilloso, campanas fúnebres. Precio 2.200 po.





Ilustración de D. Kéovars

Desde el asesino que acecha desde la esquina, su daga goteando veneno mágicamente aumentado, hasta el explorador que llena el bosque con una andanada de flechas impulsadas por magia, los aventureros diestros de todo tipo cuentan con conjuros para mejorar sus habilidades, evitar los ataques de un enemigo y golpear con precisión mortífera. Siguiendo con la línea del *Aventurero completo*, los conjuros descritos en este capítulo dan énfasis a la utilización de habilidades, proporcionando bonificadores a las pruebas de éstas, ofreciendo nuevos usos para ellas y haciendo que su aplicación en combate sea más provechosa. Estos a menudo presentan también beneficios o efectos mejorados para personajes que ya dominan combinaciones de habilidades y aptitudes poco corrientes. En estos casos se hace hincapié en la versatilidad del aventurero de éxito y deberían interesar especialmente a los personajes multiclase.

Una ^m al término del nombre del conjuro en las listas de éstos indica uno con un componente material que normalmente no está incluido en una bolsa para componentes de conjuros.

ACCIONES RÁPIDAS Y ACCIONES INMEDIATAS

Algunos de los conjuros en este capítulo hacen referencia a acciones rápidas o inmediatas. Éstas son tipos de acciones, como una de movimiento o una estándar.

Acción rápida: una acción rápida consume muy poco tiempo pero representa un gasto de esfuerzo y energía mayores que una gratuita. Puedes realizar una acción rápida por turno, sin que esto afecte a tu capacidad para llevar a cabo otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es como una gratuita. No obstante, puedes ejecutar únicamente una sola acción rápida por turno, a pesar del resto de acciones que lleves a cabo. Puedes efectuar una acción rápida en cualquier momento en el que se te permitiera realizar una gratuita. Estas acciones por lo general implican el lanzamiento de conjuros o la activación de objetos mágicos; muchos personajes (especialmente aquellos que no lanzan conjuros) nunca tienen la oportunidad de realizar una rápida.

El lanzamiento de un conjuro apresurado es una acción rápida (en vez de una gratuita, tal y como

se indica en la descripción de la dote Apresurar conjuro en el *Manual del jugador*). Además, lanzar cualquier conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida (como *impacto crítico*) también es una acción rápida.

Lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida no provoca ataques de oportunidad.

Acción inmediata: a semejanza de una rápida, una acción inmediata consume una cantidad muy pequeña de tiempo, pero representa un gasto de esfuerzo y energía mayores que el de una rápida. Sin embargo, al contrario que una rápida, una acción inmediata puede efectuarse en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno. Lanzar *caída de pluma* es una acción inmediata (en vez de una gratuita, tal y como se indica en la descripción del conjuro en el *Manual del jugador*), ya que éste puede lanzarse en cualquier momento.

Utilizar una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una rápida, y cuenta como tu acción rápida para ese turno. No puedes utilizar otra acción inmediata o rápida hasta tu siguiente turno si has usado una de éstas fuera de tu turno (de hecho, utilizar una inmediata antes de tu turno equivale a usar tu acción rápida para el siguiente turno). Tampoco puedes utilizar una acción inmediata si en ese momento estás desprevénido.

NUEVOS CONJUROS DE ASESINO

CONJUROS DE ASESINO (1.^{er} NIVEL)

Búsqueda instantánea: rápido. Realiza una prueba de Buscar con +2 como una acción gratuita.

Cerrajero instantáneo: rápido. Realiza una prueba de Abrir cerraduras o Inutilizar mecanismo con +2 como una acción gratuita.

Disparo de francotirador: rápido. No tienes límite a la distancia en tu siguiente ataque furtivo.

Distraer al saltante: rápido. Una criatura queda desprevénida durante 1 asalto.

Finta intuitiva: rápido. Gana +10 a tu siguiente prueba de Engañar para finta en combate.

Impacto crítico: rápido. Durante 1 asalto obtienes +1d6 al daño, doblas el rango de amenaza, y ganas +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.

CONJUROS DE ASESINO (2.^o NIVEL)

Golpe incorporal: rápido. Tus ataques cuerpo a cuerpo golpean como si fueran ataques de toque durante 1 asalto.

Invisibilidad rápida: rápido. Te vuelves invisible durante 1 asalto o hasta que ataques.

Silencio férreo: la armadura tocada no tiene penalizador de armadura a Esconderse y Moverse sigilosamente durante 1 hora/nivel.

CONJUROS DE ASESINO (3.^{er} NIVEL)

Absorber arma: oculta un arma, ganas una prueba de Engañar con un +4 para finta cuando la saques.

Arma espectral: rápido. Utiliza un arma cuasi real para llevar a cabo ataques de toque.

CONJUROS DE ASESINO 4.^o NIVEL)

Forma sombría: obtienes +4 a las pruebas de Esconderse. Moverse sigilosamente y Escapismo, y ocultación; puedes moverte a través de obstáculos si tienes rangos en Escapismo.

Ojo de francotirador: obtienes +10 a Avistar, visión en la oscuridad, alcance de 60' para los ataques furtivos y ataques mortales con armas a distancia.

NUEVOS CONJUROS DE BARDO

CONJUROS DE BARDO (1.^{er} NIVEL)

Cántico de concentración: obtienes +1 a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad y de características, siempre y cuando no hables o lances otros conjuros.

Descanso reparador: los receptores se curan al doble de la velocidad normal.

Distorsionar habla: el habla del receptor es un 50% ininteligible; el objetivo puede fallar el lanzamiento de conjuros.

Exigencia del heraldo: rápido. Las criaturas de 5 DGo o menos en un radio de 20' quedan *ralentizadas* durante 1 asalto.

Impulso inspirador: rápido. Los bonificadores conferidos por tu aptitud de infundir valor aumentan en 1.

Movimiento acelerado: rápido. Equilibrio, Moverse sigilosamente o Preparar a velocidad normal sin penaliz. a la prueba.

Retirada expeditiva rápida: rápido. Tu velocidad aumenta en 30' durante 1 asalto.

Ruido gozoso: niegas *silencio* en una emanación de 10' de radio durante tanto tiempo como te concentres.

Toque del maestro: rápido. Ganas competencia con un arma o escudo tocado durante 1 min/nivel.

CONJUROS DE BARDO (2.^o NIVEL)

Arma sónica: el arma tocada inflige +1d6 de daño sónico con cada impacto.

Entramado de filos: rápido. Tu ataque cuerpo a cuerpo atonta a tu oponente.

Invisibilidad rápida: rápido. Te vuelves invisible durante 1 asalto o hasta que ataques.

Precisión táctica: los aliados ganan un bonificador adicional de +2 a las tiradas de ataque y +1d6 de daño adicional contra enemigos flanqueados.

Rabia descerebrada: el objetivo está obligado a atacarte físicamente durante 1 asalto/nivel.

Ritmo insidioso: el receptor tiene un penalizador de -4 a las pruebas de habilidad basadas en Inteligencia y en las de Concentración, y debe realizar una prueba de Concentración para lanzar conjuros.

Silencio férreo: la armadura tocada no tiene penalizador de armadura a Esconderse y Moverse sigilosamente durante 1 hora/nivel.

Volar rápido: rápido. Obtienes velocidad de vuelo de 60' durante 1 asalto.

CONJUROS DE BARDO (3.º NIVEL)

Acorde disonante: inflige 1d8/2 niveles de daño sónico en una explosión de 10'.

Allegro: tú y tus aliados obtenéis velocidad +30' durante 1 min/nivel.

Coro armónico: proporciona a otro lanzador +2 niveles de lanzador y +2 a los TS mientras te concentres.

Endecha de discordia: todos en un radio de 20' sufren -4 a las tiradas de ataque, pruebas de Concentración y Destreza, y reducen su velocidad en un 50%.

Himno de alabanza: suma +2 niveles de lanzador a todos los lanzadores de conjuros divinos buenos dentro del alcance.

Lamentación infernal: suma +2 niveles de lanzador a todos los lanzadores de conjuros divinos malignos dentro del alcance.

Unir conversación: tú y otra criatura podéis hablar, sin importar la distancia.

CONJUROS DE BARDO (4.º NIVEL)

Arma espectral: rápido. Utiliza un arma cuasi real para llevar a cabo ataques de toque.

Grito de guerra: rápido. Obtienes un bonificador de moral de +2 a las tiradas de ataque y de daño, o de +4 si cargas, durante 1 asalto/nivel. Cualquier oponente debe superar con éxito un TS o queda despavorido durante 1 asalto.

Moneda escucha: puedes escuchar a escondidas mediante una moneda mágica.

CONJUROS DE BARDO (5.º NIVEL)

Gemido mortal: inflige 1d4 de daño/nivel en un cono de 30', y además los objetivos quedan despavoridos o estremecidos.

Improvisación: ganas una reserva de puntos de suerte igual al doble de tu nivel de lanzador y puedes gastarlos para mejorar tus tiradas de ataque y pruebas de habilidad y características.

CONJUROS DE BARDO (6.º NIVEL)

Escudo de cacofonía: un escudo a 10' de ti bloquea los sonidos, inflige 1d6+1/nivel de daño sónico y ensordece a las criaturas que lo atraviesen.

Protegido: el receptor puede utilizar música de bardo y conóc. de bardo como si fuera un bardo de la mitad de tu nivel.

Retrospectiva^{MC}: ves el pasado.

NUEVOS CONJUROS DE CLÉRIGO

CONJUROS DE CLÉRIGO (1.º NIVEL)

Golpe sepulcral: rápido. Puedes afectar con tu ataque furtivo a muertos vivientes durante 1 asalto.

CONJUROS DE CLÉRIGO (2.º NIVEL)

Intuición divina: obtienes un bonificador introspectivo de 5 + el nivel de lanzador a una sola prueba de habilidad.

Llamamiento al saber curativo: si tienes 5 o más rangos en Sanar, puedes eliminar estados adversos mediante conjuros de conjuración (curación).

Silencio férreo: la armadura tocada no tiene penalizador de armadura a Esconderse y Moverse sigilosamente durante 1 hora/nivel.

CÓMO USAR EL FILO AOJADOR CON EL AVENTURERO COMPLETO

El filo aojador (una nueva clase estándar presentada en el *Compendio completo*) tiene su propia lista de conjuros de clase, que se centra en los de encantamiento, nigromancia y transmutación pero que también incluye algunas abjuraciones, ilusiones y otros efectos. Si utilizas esta clase, añade a su lista los siguientes conjuros nuevos que aparecen en este libro.

Conjuros de filo aojador (1.º nivel)

Distraer al asaltante: rápido. Una criatura queda desprevenida durante 1 asalto.

Conjuros de filo aojador (2.º nivel)

Impacto crítico: rápido. Durante 1 asalto obtienes +1d6 al daño,

doblas el rango de amenaza, y ganas +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.

Invisibilidad rápida: rápido. Te vuelves invisible durante 1 asalto o hasta que ataques.

Conjuros de filo aojador (3.º nivel)

Arma espectral: rápido. Utiliza un arma cuasi real para llevar a cabo ataques de toque.

Conjuros de filo aojador (4.º nivel)

Forma sombría: obtienes +4 a las pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Escapismo, y ocultación; puedes moverte a través de obstáculos si tienes rangos en Escapismo.

NUEVOS CONJUROS DE DRUIDA

CONJUROS DE DRUIDA (1.º NIVEL)

Descanso reparador: los receptores se curan al doble de la velocidad normal.

Golpe de enredadera: rápido. Puedes afectar con tu ataque furtivo a criaturas vegetales durante 1 asalto.

Ojo de halcón: aumenta el incremento de distancia en un 50%, +5 a las pruebas de Avistar.

CONJUROS DE DRUIDA (2.º NIVEL)

Abrazar lo salvaje: ganas los sentidos de un animal durante 10 min/nivel.

Adiestrar animal: el animal afectado gana 1 truco adicional por cada 2 niveles de lanzador durante 1 hora/nivel.

Escalada arbórea: obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Tregar en árboles y puedes braquiar a través de bosques.

Facilitar camino: puedes abrir temporalmente una senda a través de cualquier tipo de maleza.

Favor de la naturaleza: el animal tocado obtiene un bonif. de suerte a las tiradas de ataque y de daño de +1/3 niveles.

Llamamiento al saber auditivo: ganas +4 a las pruebas de Escuchar, además de sentido ciego o vista ciega si tienes 5 o más rangos en Escuchar.

Llamamiento al saber curativo: si tienes 5 o más rangos en Sanar, puedes eliminar estados adversos mediante conjuros de conjuración (curación).

Llamamiento al saber estable: obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio y puedes mantener el equilibrio sobre superficies impracticables si tienes 5 o más rangos en esa habilidad.

Postura de dagaconjuro: rápido. Ganas un bonificador introspectivo de +2 al ataque y al daño si realizas un ataque completo, RD 5 + el nivel del lanzador si luchas a la defensiva, y RD 5/magia si usas la acción de defensa total.

Toque atormentador: infliges 1d6 +1/nivel de daño; también infliges daño de ataque furtivo si lo tienes.

CONJUROS DE DRUIDA (3.º NIVEL)

Bastón enredador: rápido. Un bastón gana agarrón mejorado y puede constreñir a los enemigos apresados.

Volar rápido: rápido. Obtienes velocidad de vuelo de 60' durante 1 asalto.

CONJUROS DE DRUIDA (4.º NIVEL)

Mezclarse con los bosques: obtienes un bonificador de capacidad de +20 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente en un tipo de terreno.

CONJUROS DE CLÉRIGO (5.º NIVEL)

Capa marina: obtienes contorno borroso, libertad de movimiento y respiración acuática mientras estás en el agua.

NUEVOS CONJUROS DE EXPLORADOR

CONJUROS DE EXPLORADOR (1.º NIVEL)

Abrazar lo salvaje: ganas los sentidos de un animal durante 10 min/nivel.

Búsqueda instantánea: rápido. Realiza una prueba de Buscar con +2 como una acción gratuita.

Disparo concienzudo: tu arma a distancia confirma automáticamente los golpes críticos contra enemigos predilectos.

Disparo de francotirador: rápido. No tienes límite a la distancia en tu siguiente ataque furtivo.

Disparo dirigido: rápido. Ignoras los penalizadores por distancia con tus ataques a distancia durante 1 asalto.

Escalada arbórea: obtienes un +10 a las pruebas de Tregar en árboles y puedes braquiar a través de bosques.

Facilitar camino: puedes abrir temporalmente una senda a través de cualquier tipo de maleza.

Golpe de enredadera: rápido. Puedes afectar con tu ataque furtivo a criaturas vegetales durante 1 asalto.

Llamamiento al saber curativo: si tienes 5 o más rangos en Sanar, puedes eliminar estados adversos mediante conjuros de conjuración (curación).

Mente de flecha: inmediato. Amenazas las casillas cercanas con tu arco y disparas sin provocar ataques de oportunidad.

Movimiento acelerado: rápido. Equilibrio, Mov. sigilosamente o Tregar a velocidad normal sin penalizador a la prueba.

Ojo de halcón: aumenta el incremento de distancia en un 50%, +5 a las pruebas de Avistar.

Sabueso: obtienes un nuevo intento inmediato si fallas una prueba de Supervivencia mientras rastreas.

CONJUROS DE EXPLORADOR (2.º NIVEL)

Acelerar rápido: rápido. Te mueves más deprisa, +1 a los ataques, la CA y las salvaciones de Reflejos.



Adiestrar animal: el animal afectado gana 1 truco adicional por cada 2 niveles de lanzador durante 1 hora/nivel.

Facilitar escalada: haces que una superficie vertical sea fácil de Trepár (CD 10).

Favor de la naturaleza: el animal tocado obtiene un bonif. de suerte a las tiradas de ataque y de daño de +1/3 niveles.

Llamamiento al saber auditivo: ganas +4 a las pruebas de Escuchar, además de sentido ciego o vista ciega si tienes 5 o más rangos en Escuchar.

Llamamiento al saber estable: obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio y puedes mantener el equilibrio sobre superficies impracticables si tienes 5 o más rangos en esa habilidad.

cercanas con tu arco y disparas sin provocar ataques de oportunidad.

Toque del maestro: rápido. Ganas competencia con un arma o escudo tocado durante 1 min/nivel.

Encan **Distraer al asaltante:** rápido. Una criatura queda desprevenida durante 1 asalto.

Trans **Movimiento acelerado:** rápido. Equilibrio, Mov. sigilos. o Trepár a velocidad normal sin penaliz. a la prueba.

Retirada expeditiva rápida: rápido. Tu velocidad aumenta en 30' durante 1 asalto.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (2.º NIVEL)

Abjur **Postura de dagaconjuro:** rápido. Ganas un bonif. introspectivo de +2 al ataque y al daño si realizas un ataque completo, RD 5 + el nivel del lanzador si luchas a la defensiva, y RD 5/magia si usas la acción de defensa total.

Adiv **Llamamiento al saber auditivo:** ganas +4 a las pruebas de Escuchar, además de sentido ciego o vista ciega si tienes 5 o más rangos en Escuchar.

Llamamiento al saber estable: obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio y puedes mantener el equilibrio sobre superficies impracticables si tienes 5 o más rangos en esa habilidad.

Encan **Rabia descerebrada:** el objetivo está obligado a atacarte físicamente durante 1 asalto/nivel.

Ilus **Entramado de filos:** rápido. Tu ataque cuerpo a cuerpo atonta a tu oponente.

Nigro **Toque atormentador:** infliges 1d6 +1/nivel de daño; también infliges daño de ataque furtivo si lo tienes.

Trans **Arma sónica:** el arma tocada inflige +1d6 de daño sónico con cada impacto.

Golpe incorpóral: rápido. Tus ataques cuerpo a cuerpo golpean como si fueran ataques de toque durante 1 asalto. **Volar rápido:** rápido. Obtienes velocidad de vuelo de 60' durante 1 asalto.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (3.º NIVEL)

Ilus **Arma espectral:** rápido. Utiliza un arma cuasi real para llevar a cabo ataques de toque.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (4.º NIVEL)

Trans **Bastón enredador:** rápido. Un bastón gana agarrón mejorado y puede constreñir a los enemigos apresados.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (5.º NIVEL)

Ilus **Forma sombría:** obtienes +4 a las pruebas de Esconderte, Moverse sigilosamente y Escapismo, y

CONJUROS DE EXPLORADOR (3.º NIVEL)

Mezclarse con los bosques: obtienes un bonificador de capacidad de +20 a las pruebas de Esconderte y Moverse sigilosamente en un tipo de terreno.

Tormenta de cuchillas: rápido. Realizas ataques cuerpo a cuerpo contra todos los enemigos a los que amenazas.

CONJUROS DE EXPLORADOR (4.º NIVEL)

Azote de enemigos: tu arma se convierte en +5 e inflige +2d6 de daño contra un enemigo predilecto.

Tormenta de flechas: rápido. Realizas un ataque a distancia contra cada enemigo que se halle a un incremento de distancia o menos.

NUEVOS CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (1.º NIVEL)

Adiv **Búsqueda instantánea:** rápido. Realiza una prueba de Buscar con +2 como una acción gratuita.

Cerrajero instantáneo: rápido. Realiza una prueba de Abrir cerraduras o Inutilizar mecanismo con +2 como una acción gratuita.

Disparo de francotirador: rápido. No tienes límite a la distancia en tu siguiente ataque furtivo.

Disparo dirigido: rápido. Ignoras los penalizadores por distancia con tus ataques a distancia durante 1 asalto.

Finta intuitiva: rápido. Gana +10 a tu siguiente prueba de Engañar para finta en combate.

Golpe de gólem: rápido. Puedes afectar con tu ataque furtivo a constructos durante 1 asalto.

Impacto crítico: rápido. Durante 1 asalto obtienes +1d6 al daño, doblas el rango de amenaza, y ganas +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.

Mente de flecha: inmediato. Amenazas las casillas

ocultación; puedes moverte a través de obstáculos si tienes rangos en Escapismo.

Trans **Transformación del acechador nocturno^M:** obtienes +4 a Des, un bonificador de suerte de +3 a la CA, otro de +5 a los TS de Ref, ataque furtivo +3d6 y evasión.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (6.º NIVEL)

Trans **Capa marina:** obtienes *contorno borroso, libertad de movimiento y respiración acuática* mientras estás en el agua.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (7.º NIVEL)

Evoc **Escudo de cacofonía:** un escudo a 10' de ti bloquea los sonidos, inflige 1d6+1/nivel de daño sónico y ensordece a las criaturas que lo atraviesen.

NUEVOS CONJUROS

Los conjuros a continuación complementan a los del Capítulo 11 del *Manual del jugador*.

ABSORBER ARMA

Transmutación

Nivel: Asn 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Efecto: un arma tocada que no esté en posesión de otra criatura

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto); ver texto

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Puedes absorber un arma que estés tocando (incluso una envenenada) en tu brazo sin sufrir daño alguno, siempre y cuando no esté en posesión de otra criatura. Esta, sin embargo, debe ser un arma ligera para ti en el momento del lanzamiento del conjuro. El arma absorbida no puede sentirse a través de la piel y no restringe tus movimientos en ningún modo. Tampoco puede ser detectada ni siquiera con una búsqueda concienzuda, aunque un conjuro de *detectar magia* revela la presencia de un

aura mágica. La única evidencia de su presencia es una leve mancha en tu piel vagamente en forma del arma.

Cuando tocas la mancha (una acción equivalente a desenvainar un arma), o cuando la duración del conjuro expira, el arma aparece en tu mano y el conjuro termina. Si atacas con ella en el mismo asalto en el que la recuperas de su escondite, puedes realizar una prueba de Engañar para fingir en combate como una acción gratuita, y obtienes un bonificador de +4 a esa prueba. Un arma mágica inteligente obtiene un TS contra este conjuro, pero el resto de armas no.

ABRAZAR LO SALVAJE

Transmutación

Nivel: Drd 2, Exp 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Este conjuro te permite adoptar la naturaleza y algunas de las aptitudes de un animal concreto. Tras lanzarlo, debes elegir cualquier animal cuyos DG sean iguales o inferiores a tu nivel de lanzador.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (9.º NIVEL)

Adiv **Retrospectiva^M:** ves el pasado.

NUEVOS CONJUROS DE PALADÍN

CONJUROS DE PALADÍN (1.º NIVEL)

Golpe sepulcral: rápido. Puedes afectar con tu ataque furtivo a muertos vivos durante 1 asalto.

CONJUROS DE PALADÍN (2.º NIVEL)

Intuición divina: obtienes un bonificador introspectivo de 5 + el nivel de lanzador a una sola prueba de habilidad.

Conservas tu propia forma, pero ganas los sentidos naturales y extraordinarios de la criatura que escoges, incluyendo sentido ciego, vista ciega, visión en la oscuridad, visión en la penumbra y olfato, según sea pertinente. También puedes optar por reemplazar tus modificadores a las pruebas de Avistar y/o Escuchar por los del animal elegido.

Por ejemplo, un druida de 3.º nivel que lance este conjuro podría elegir adoptar la naturaleza de un glotón para ganar visión en la penumbra, olfato y modificadores de +6 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Otra posibilidad es que seleccionara el águila y obtuviera visión en la penumbra, Avistar +14 y Escuchar +2. Si el modificador a la prueba de Escuchar del druida fuera mejor que +2, podría conservar el suyo mientras gana el aplicable a las pruebas de Avistar del águila.

ACELERAR RÁPIDO

Transmutación

Nivel: Exp 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Este conjuero funciona igual que *acelerar* (ver pág. 196 del *Manual del jugador*), salvo por lo anteriormente indicado.

ACORDE DISONANTE

Evocación: [sónico]

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: explosión de 10' de radio centrada en ti

Duración: instantánea

Tiempo de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí

Emitas una terrible nota aguda. Las criaturas (a excepción de ti) que se encuentren en el área afectada sufren 1d8 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8).

ADIESTRAR ANIMAL

Encantamiento (hechizo)

[enajenador]

Nivel: Drd 2, Exp 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: animal tocado

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Aumentas de manera temporal el número de trucos que un animal conoce. Mientras este conjuero esté en efecto, el animal bajo su influencia gana un número adicional de trucos igual a la mitad de tu nivel de lanzador (máximo cinco). Para más información referente a trucos y animales adiestrados, consulta la descripción de Trato con animales, pág. 102 de este libro, y las páginas 82 y 83 del *Manual del jugador*.

Este conjuero no modifica la actitud que un animal tiene hacia ti, ni tam-

poco garantiza su cooperación cuando se le ordene llevar a cabo los trucos recién aprendidos.

ALLEGRO

Transmutación

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: explosión de 10' radio, centrada en ti

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiempo de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuero os hace a ti y a tus compañeros extraordinariamente veloces. Cada criatura dentro del área del conjuero obtiene un bonificador de mejora de 30' a la velocidad terrestre, hasta un máximo del doble de la velocidad terrestre de la criatura. Aquellas afectadas lo siguen estando hasta que la duración del conjuero finaliza, incluso si dejan el área original.

Componente material: una pluma de la cola de un ave de presa.

ARMA ESPECTRAL

Ilusión (sombra)

Nivel: Asn 3, Brd 4, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiempo de salvación: Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí; ver texto

Utilizando material del plano de la Sombra, puedes dar forma a un arma cuasi real de cualquier tipo con el que tengas competencia. Esta *arma espectral* aparece en tu mano y funciona como una normal de su tipo, con dos

excepciones. Primera, resuelves los ataques con ésta como ataques de toque cuerpo a cuerpo en vez de cuerpo a cuerpo normales. Segunda, cualquier enemigo al que impactes tiene derecho a un TS de voluntad para reconocer la naturaleza sombría del arma. Si tiene éxito, ese oponente sólo sufre 1/5 parte del daño normal por el arma en ese ataque y todos los posteriores, y tiene una posibilidad únicamente del 20% de sufrir cualquiera de los efectos especiales de tus ataques (como uno mortal asestado con el arma).

Tan sólo puedes mantener un *arma espectral* al mismo tiempo, y únicamente tú puedes empuñarla. El arma se disipa cuando la dejas ir o cuando expira la duración del conjuero, lo que suceda primero.

ARMA SÓNICA

Transmutación [sónico]

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Este conjuero envuelve temporalmente un arma en energía sónica. Mientras esté en efecto, el arma objetivo inflige 1d6 puntos de daño sónico adicional en cada ataque con éxito. La energía sónica no daña a su portador. Los arcos, ballestas y hondas afectados por este conjuero confieren esta energía a sus proyectiles.

AZOTE DE ENEMIGOS

Evocación

Nivel: Exp 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiempo de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí
(inofensivo, objeto)

Este conjuro imbuye a una de tus armas de un gran poder asesino contra un único tipo de enemigo predilecto.

Contra criaturas de esa clase, el arma actúa como si fuera una mágica +5 e inflige 2d6 puntos de daño adicional.

Además de esto, mientras la

esgrimas, obtienes un bonificador de resistencia de +4 a los TS contra efectos creados por las criaturas de ese tipo.

El conjuro se cancela automáticamente 1 asalto después de que el arma deje tus manos por cualquier motivo. No puedes tener más de un azote de enemigos activo al mismo tiempo.

BASTÓN ENREDADOR

Transmutación

Nivel: Drd 3, Hcr/Mag 4

Componentes: V, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: toque

Objetivo: bastón tocado

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: sí (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí
(inofensivo)

Haces que a tu bastón le crezcan enredaderas que se retuercen y que te permiten agarrar y atrapar con facilidad a enemigos.

Cada vez que golpees con éxito a un adversario con el bastón (un ataque cuerpo a cuerpo normal), infliges el daño normal y puedes iniciar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (consulta Iniciar una presa, pág. 158 del *Manual del jugador*). Este intento de presa no requiere un ataque de toque por separado. Obtienes un bonificador de +8 a las pruebas

Bastón
enredador

de presa que causes golpeando a un enemigo con el **bastón enredador**. Puedes intentar apresar criatura de hasta una categoría de tamaño mayor a la tuya.

Si tu prueba de presa tiene éxito, las enredaderas de tu bastón constriñen a tu enemigo, infligiéndole 2d6 puntos de daño (puedes elegir infligir daño no letal en vez de daño normal si así lo deseas). Entonces tienes dos opciones:

Liberar: liberas a tu enemigo de la presa. Algunas enredaderas siguen aferradas a éste, dejándolo enredado hasta que la duración del conjuro termine. Puedes atacar a distintos enemigos en los asaltos siguientes con tu **bastón enredador**, potencialmente apresándolo o constriñiéndolo.

Mantener: mantienes la presa. En asaltos posteriores, infliges daño por constricción con una prueba de presa con éxito. Entonces puedes elegir liberar o mantener la presa otra vez.

Foco: un bastón.

BUSQUEDA INSTANTÁNEA

Adivinación

Nivel: Asn 1, Exp 1,

Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1

acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puedes realizar una prueba de Buscar en este asalto como una acción gratuita, para la cual obtienes un bonificador introspectivo de +2.

CÁNTICO DE CONCENTRACIÓN

Encantamiento (compulsión)

[enajenador]

Nivel: Brd 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

estándar

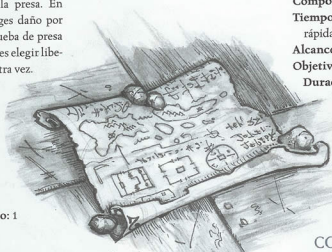
Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto (D)

Puedes utilizar *cántico de concentración* para apartar de la mente distracciones y centrar tu atención. Obtienes un bonificador de circunstancia de +1 a las tiradas de ataque y pruebas de habilidades y características hasta que el conjuro finalice. No es necesario que te concentres en el *cántico de concentración*, pero debes continuar murmurando las sílabas del canto para mantener el conjuro. Por lo tanto, no puedes hablar, utilizar efectos de música de bardo o lanzar conjuros con componentes verbales mientras *cántico de concentración* esté activo.

Deshacer *cántico de concentración* es una acción inmediata.



CAPA MARINA

Transmutación

Nivel: Drd 5, Hcr/Mag 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

(inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor conserva su forma pero adopta una apariencia acuosa verde

azulada. Mientras se halle bajo el agua, actúa como si estuviera bajo los efectos de *contorno borroso*, *libertad de movimiento* y *respiración acuática* y no sufre daño no letal por la presión del agua o por hipotermia mientras dure el conjuro. En cambio, cuando esté fuera del agua (o incluso de manera parcial), no obtiene ninguno de estos beneficios excepto el de *respiración acuática*. El receptor puede salir y entrar de nuevo en el agua sin que ello finalice el conjuro.

CERRAJERO INSTANTÁNEO

Adivinación

Nivel: Asn 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puedes realizar una prueba de Inutilizar mecanismos o de Abrir cerraduras en este asalto como una acción gratuita, para la cual obtienes un bonificador introspectivo de +2.

CORO ARMÓNICO

Encantamiento (compulsión)

[enajenador]

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: Concentración, hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

Coro armónico te permite mejorar la capacidad de lanzamiento de conjuros de otro lanzador. Hasta que su duración

expire, el receptor gana un bonificador de moral de +2 al nivel de lanzador y a las CD de salvación para todos los conjuros que lanza.

Foco: un diapasón.

DESCANSO REPARADOR

Conjuración (curación)

Nivel: Brd 1, Drd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivos: una criatura/nivel, ninguna de ellas puede estar a más de 30' una de otra

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Descanso reparador dobla la velocidad de curación del receptor. Cada una de las criaturas afectadas recupera el doble de puntos de golpe de los que de otra manera habría recobrado ese día, dependiendo de su nivel de actividad (ver pág. 176 del *Manual del jugador*).

DISPARO CONCIENZUDO

Transmutación

Nivel: Exp 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una a distancia tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Esta transmutación hace que un arma a distancia impacte sin error contra tus enemigos predilectos. Todas las tiradas realizadas para confirmar golpes críticos por el arma contra éstos tienen éxito automáticamente, por lo que cada amenaza es de hecho un golpe crítico. El

arma afectada también ignora cualquier posibilidad de fallo debida a ocultación siempre que dispires a un enemigo predilecto (a menos que el blanco tenga ocultación total, en cuyo caso se aplica la posibilidad de fallo habitual). Si el arma a distancia o el proyectil disparado tienen cualquier efecto o propiedad mágica relacionada con golpes críticos, este conjuro no tiene efecto sobre ellos.

DISPARO DE FRANCOTIRADOR

Adivinación

Nivel: Asn 1, Exp 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Cuando lanzas este conjuro, amplías y agudizas tus percepciones para llevar a cabo un devastador ataque a distancia. Tu siguiente ataque a distancia (si lo ejecutas antes del inicio de tu siguiente turno) puede ser un ataque furtivo sin importar el espacio que haya entre tu objetivo y tú.

Este conjuro no te confiere la aptitud de realizar ataques furtivos si no la tienes ya.

DISPARO DIRIGIDO

Adivinación

Nivel: Exp 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Utilizas energía mágica para concentrar brevemente tu cuerpo y tu mente en llevar a cabo un disparo perfecto. Mientras este conjuro esté en efecto, tus ataques a distancia no sufren penalizador por distancia.

Además, hasta que el efecto no finalice, tus ataques a distancia ignoran

el bonificador a la CA conferido a los objetivos por cualquier tipo de cobertura, excepto la total.

Este conjuro no proporciona ninguna capacidad de superar el alcance máximo del arma con la que estés atacando, ni tampoco de atacar a objetivos protegidos por cobertura total.

DISTORSIONAR HABLA

Transmutación [sónico]

Nivel: Brd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Distorsionar las vocalizaciones de una criatura. La voz del receptor se deforma y se convierte en casi incomprensible. Hasta que la duración de este conjuro acabe, tiene un 50% de fallar el lanzamiento de los conjuros que tengan componente verbal, y siempre que hable (incluyendo el uso de objetos mágicos que se activan mediante palabra de mando), existe una posibilidad de un 50% de que la pronunciación sea completamente incomprensible y de que, por lo tanto, no tenga efecto.

DISTRAER AL ASALTANTE

Encantamiento (compulsión)

[enajenador]

Nivel: Asn 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

La víctima de este conjuro queda distraída, sobresaltándose ante golpes que parecen provenir de las sombras. Una

criatura afectada por distraer al asaltante está desprevenida hasta el inicio de su siguiente turno.

Componente material: el ala secada de una mosca.

ENDECHA DE DISCORDIA

Encantamiento (compulsión)
[enajenador, maligno]

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: expansión de 20' de radio

Duración: Concentración + 1 salto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Creas una sacrilega endecha cacofónica que llena la mente del receptor con los gritos de los moribundos, las lamentaciones de los condenados y los aullidos de los locos. Las criaturas afectadas sufren un penalizador de -4 a las tiradas de ataque y a las pruebas de Concentración, así como una reducción del 50% de su velocidad (hasta un mínimo de 5').

Componente material: una pizca de cenizas de un destrachan.

Un conjuro de distraer al asaltante engaña a un ogro el tiempo suficiente para dar ventaja a una asesina.

ENTRAMADO DE FILOS

Ilusión [pauta]

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: ver texto

Un conjuro de *entramado de filos* imbuye a tus ataques cuerpo a cuerpo de una pauta o ritmo fascinadores que encantan a tu oponente. En cualquier asalto en el que ataques con un arma cuerpo a cuerpo, puedes realizar un ataque de toque adicional con ese arma con tu bonificador de ataque normal como una acción gratuita. Éste no inflige daño; en vez de ello, cualquiera que resulte tocado con éxito por el arma debe superar un TS de Voluntad o queda atontado durante 1 asalto. La resistencia a conjuros se aplica a este efecto.

ESCALADA ARBÓREA

Transmutación

Nivel: Drd 2, Exp1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Trepas realizadas en árboles. Siempre y cuando permanezcas a al menos 10' del suelo, puedes braquiar (balancearte por entre ramas y entredaderas) en un bosque intermedio o denso, pero no en uno despejado. Cuando braquías, ganas un bonificador de mejora de 10' a tu velocidad terrestre e ignoras los penalizadores al movimiento entorpecedores por maleza y otras características del terreno. Mientras te desplazas de árbol en árbol puedes cargar, pero no correr. Naturalmente,

algunas condiciones locales como zonas de bosque despejado, claros, ríos anchos u otros vacíos en la cubierta vegetal podrían obligarte a volver al suelo.

ESCUDO DE CACOFONÍA

Evocación [sónico]

Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Crea una barrera de energía sónica a una distancia de 10' de ti. Las criaturas que se hallen a ambos lados de ésta la oyen como un zumbido fuerte pero inofensivo. Los sonidos no mágicos (incluyendo el producido por una piedra del trueno) no la atraviesan, y los sobrenaturales o basados en conjuros o los efectos sónicos la penetran sólo si el lanzador o el creador del efecto tienen éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 11 + tu nivel de lanzador).

Una criatura que cruce la barrera sufre 1d6 puntos de daño sónico +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20) y debe realizar un TS de Fortaleza o queda ensordecida durante 1 minuto. Las vibraciones sónicas crean un 20% de posibilidad de fallo para cualquier proyectil que la atraviese en cualquier dirección. Ésta se mueve contigo, pero no puedes obligar a otra criatura a que la cruce (por ejemplo, moviéndote adyacente a un enemigo). Si lo haces, la barrera no tiene efecto sobre esa criatura.

EXIGENCIA DEL HERALDO

Encantamiento (compulsión)

[enajenador, sónico]

Nivel: Brd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: 20'

Área: explosión de 20' de radio centrada en ti

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Produces un grito capaz de detener multitudes, que posee una cualidad autoritaria difícil de ignorar por otros. Cualquier criatura con 5 DG o menos queda *ralentizada* durante 1 asalto.

Las criaturas que se encuentren fuera del radio de la explosión podrían oír el grito, pero no quedan *ralentizadas*.

FACILITAR CAMINO

Abjuración

Nivel: Drd 2, Exp 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Área: emanación de 40' de radio

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Irradias una energía que aparta suavemente las plantas, lo que te permite pasar con facilidad y ocultar tu rastro una vez lo hayas hecho.

Cualquiera en el área del conjuro (incluyéndote a ti) se encuentra con que la maleza se aparta a un lado como si la sujetaran mientras pasa. Básicamente, este efecto proporciona un sendero a través de cualquier tipo de maleza, lo que reduce cualquier penalizador de movimiento por terreno impuesto por vegetación densa (ver la tabla 9-5: terreno y movimiento terrestre, pág. 164 del *Manual del jugador*). Una vez el efecto del conjuro termina, las plantas vuelven a su forma normal. La CD para rastrear a cualquiera que viaje dentro del área de éste aumenta en 5 (el equivalente a ocultar el rastro).

Este conjuro no tiene efecto en criaturas vegetales (es decir, que su efecto no las aparta o las sujeta).

FACILITAR ESCALADA

Transmutación

Nivel: Exp 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: camino vertical de 10' de

anchura y 20' de altura/nivel

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno (objeto)

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Creas unos asideros para manos y pies que forman un camino en la superficie de un risco, el tronco de un árbol, un muro u otro obstáculo vertical. Este efecto cambia la superficie al equivalente a una pared irregular (CD 10 para preparar por ésta).

FAVOR DE LA NATURALEZA

Evocación

Nivel: Drd 2, Exp 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: animal tocado

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Apelando al poder de la Naturaleza, confieres al animal receptor un bonif. de suerte de +1 a las tiradas de ataque y de daño por cada tres niveles de lanzador que poseas, hasta uno máximo de +5 a 15º nivel.

FINTA INTUITIVA

Adivinación

Nivel: Asn 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Forma
sombria

Adquieres de manera temporal comprensión de la forma de moverse y reaccionar de tu oponente.

Obtienes un bonificador introspectivo de +10 a la próxima prueba de Engañar (si se realiza antes del inicio de tu siguiente turno) que lleves a cabo para fingir en combate (consulta Engañar, pág. 72 del *Manual del jugador*).

FORMA SOMBRÍA

Ilusión (sombra)

Nivel: Asn 4, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Evocas el poder de las sombras, envolviéndote en un ceñido sudario de oscuridad ocultadora. Mientras este conjuro esté en efecto, obtienes una serie de beneficios: las sombras que envuelven tu forma te confieren un bonificador de capacidad de +4 a las pruebas de Escapismo, Esconderte y Moverse sigilosamente. Asimismo, tu figura umbría también te proporciona ocultación. Un conjuro de *ver lo invisible* no niega esta sombría ocultación, pero uno de *visión verdadera* contrarresta el efecto.

Hallarse dentro del radio de un conjuro de *luz del día* o bajo la luz natural del sol anula temporalmente el efecto de ocultación.

Además, si tienes 5 rangos en Escapismo, puedes intentarte deslizarte a



través de un objeto o barrera sólidos de hasta 5' de grosor con una prueba de esta habilidad a CD 20, aunque hacerlo provoca la finalización del conjuro tan pronto como se complete el intento (tanto si tiene éxito como si no). De tener 10 rangos en Escapismo, puedes atravesar un objeto o barrera de hasta 10' de grosor, y si tienes 15 rangos, puedes pasar a través de una barrera compuesta de fuerza mágica (u obstáculos mágicos similares).

Componente material: un trozo pequeño de tela de una mortaja.

GEMIDO MORTAL

Nigromancia [enajenador, miedo, sónico]

Nivel: Brd 5

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: explosión en forma de cono

Duración:

instantánea y 1 asalto/nivel ó 1 asalto; ver texto

Tiro de salvación:

Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Cualquiera que se encuentre en el área de este conjuro sufre un dolor atroz y queda desmoralizado. Todas las criaturas sufren 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 15d4) y quedan despavoridas durante 1 asalto por

nivel de lanzador. Un TS de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad, el efecto de despavorido a estremecido, y la duración de este estado a 1 asalto.

GOLPE DE ENREDADERA

Adivinación

Nivel: Drd 1, Exp 1

Componentes: V, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Mientras este conjuro esté en efecto, tienes una conexión especial con las

fuerzas de la naturaleza que te permite infligir ataques furtivos contra criaturas vegetales como si no fueran inmunes a éstos. Para atacar a una criatura vegetal de esta manera, no obstante, debes cumplir con el resto de requisitos para realizar un ataque furtivo.

Este conjuro se aplica sólo al daño por ataque furtivo. No te proporciona ninguna capacidad para afectar a las criaturas vegetales con golpes críticos, ni confiere ninguna aptitud especial para superar la reducción del daño u otras defensas de este tipo de seres.

GOLPE DE GÓLEM

Adivinación

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Mientras este conjuro esté en efecto, tienes una conexión especial con las fuerzas arcanas que animan a los constructos. Durante 1 asalto, puedes infligir ataques furtivos contra constructos como si no fueran inmunes a éstos. Para atacar a un constructo de esta manera, no obstante, debes cumplir con el resto de requisitos para realizar un ataque furtivo.

Este conjuro sólo se aplica al daño por ataque furtivo. No te proporciona ninguna capacidad para afectar a los constructos con golpes críticos, ni confiere ninguna aptitud especial para superar la reducción del daño u otras defensas de este tipo de criaturas.

GOLPE INCORPORAL

Transmutación

Nivel: Asn 2,

Hcr/Mag 2



Golpe de gólem

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Cuando lanzas este conjuro, tus armas cuerpo a cuerpo, tanto las naturales como las que no lo son, se vuelven fantasmales y casi transparentes durante un breve tiempo. Mientras *golpe incorporal* esté en efecto, tus ataques cuerpo a cuerpo se resuelven como si fueran de toque cuerpo a cuerpo en vez de cuerpo a cuerpo normales.

GOLPE SEPULCRAL

Adivinación [bueno]

Nivel: Clr 1, Pal 1

Componentes: V, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Mientras este conjuro esté en efecto, tienes una conexión especial con las fuerzas de la luz y la energía positiva. Durante 1 asalto, puedes realizar ataques furtivos contra muertos vivos como si no fueran inmunes a éstos. Para atacar a una criatura muerta viviente de esta manera, no obstante, debes cumplir con el resto de requisitos para realizar un ataque furtivo.

Este conjuro sólo se aplica al daño por ataque furtivo. No te proporciona ninguna capacidad para afectar a los muertos vivos con golpes críticos, ni confiere ninguna aptitud especial para superar la RD u otras defensas de este tipo de criaturas.

GRITO DE GUERRA

Encantamiento (compulsión)

[enajenador, sónico]

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: ver texto

Atacas con un grito que refuerza tu valor e intimida a tus enemigos. Como consecuencia de este conjuro, obtienes un bonif. de moral de +2 a las tiradas de ataque y de daño, o uno de +4 a estas mismas tiradas realizadas como parte de una carga.

Si infliges daño con un ataque cuerpo a cuerpo, tu enemigo debe tener éxito en un TS de Voluntad o queda despavorido durante 1 asalto (la resistencia a conjuros se aplica a este efecto). Un oponente que consiga superar con éxito un TS contra este efecto no puede ser afectado de nuevo por el mismo lanzamiento de *grito de guerra*.

HIMNO DE ALABANZA

Evocación [bueno, sónico]

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: emanación de forma esférica con un radio igual al alcance, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Puedes entonar una inspiradora canción llena de vigor que aumenta temporalmente en 2 el nivel de lanzador efectivo de todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno que se hallen dentro del alcance. Este incremento no confiere acceso a conjuros adicionales, pero mejora todos los efectos de conjuros que dependan del nivel de lanzador. Además, *himno de alabanza* imita el efecto de un *sacralizar* en lo que respecta a expulsar o reprender muertos vivos. Dentro de su área, todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno ganan un bonificador sagrado de +4 a las pruebas de Carisma para expulsar muer-

tos vivos, y todos los de alineamiento maligno sufren un penalizador sagrado de -4 a las de Carisma para reprender muertos vivos.

IMPACTO CRÍTICO

Adivinación

Nivel: Asn 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Mientras este conjuro esté en efecto, tus ataques cuerpo a cuerpo tienen más probabilidades de alcanzar un punto vital de tu enemigo. Siempre que lleves a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo flanqueado o al que se le haya denegado su bonificador de Destreza, infliges 1d6 puntos de daño adicional, el rango de amenaza de tu arma se dobla (como si estuviera bajo el efecto de *afiladura*) y obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las tiradas realizadas para confirmar golpes críticos. El rango de amenaza aumentado que este conjuro confiere no se apila con cualquier otro efecto que incremente el de tu arma. Las criaturas inmunes a los ataques furtivos no son vulnerables al daño adicional infligido por tus ataques.

IMPROVISACIÓN

Transmutación

Nivel: Brd 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Ganas acceso a una "reserva" de suerte, la cual se manifiesta como puntos adicionales que puedes utilizar como deseos para aumentar tus probabilidades de éxito en diversas tareas. Esta reserva adicional consiste en 2 puntos por nivel

de lanzador, los cuales puedes gastar como quieras para mejorar tus tiradas de ataque y tus pruebas de habilidades y características, aunque ninguna prueba puede recibir un bonificador mayor a la mitad de tu nivel de lanzador. Debes anunciar cualquier uso de puntos adicionales antes de realizar la tirada apropiada. Los que hayas utilizado desaparecen de la reserva, y cualquiera que quede en ella cuando el conjuro finaliza se pierde. Estos puntos se consideran bonificadores de suerte a efectos de apilamiento.

Por ejemplo, un bardo de 14.^o nivel hace una pausa en su persecución de un cortabolsas para lanzar *improvisación*. En cualquier momento durante los siguientes 14 asaltos, podría utilizar los puntos para que le proporcionarán un bonif. de suerte de +7 a una prueba de Avistar, a una de Trepar y a dos de sus ataques.

Componente material: un par de dados.

IMPULSO INSPIRADOR

Encantamiento (compulsión)

[enajenador, sónico]

Nivel: Brd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto o especial; ver texto

Cuando tocas tu instrumento, cantas tu canción, recitas tu poema épico o pronuncias tus palabras de aliento, colmas a tus aliados de una confianza mayor de lo habitual. Mientras este conjuro esté en efecto, el bonificador de moral conferido por tu aptitud de música de bardo de infundir valor aumenta en 1.

Los efectos terminan al mismo tiempo que el de infundir valor. Si no comienzas a utilizar esta aptitud antes del inicio de tu siguiente turno, el efecto del conjuro termina.

INTUICIÓN DIVINA

Adivinación

Nivel: Clr 2, Pal 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel o hasta descarga (D)

Cuando lanzas este conjuro, invocas el poder de tu deidad para que guíe tus acciones. Mientras el conjuro esté activo, puedes elegir utilizar este efecto una vez. Éste te confiere un bonificador introspectivo igual a $5 + \text{tu nivel de lanzador}$ (bonificador máximo de +15) a una sola prueba de habilidad. Activar el efecto requiere una acción inmediata. Debes utilizar *intuición divina* antes de realizar la prueba que quieras modificar. Una vez usado, el conjuro termina.

No puedes tener más de un efecto de *intuición divina* activo sobre tu persona al mismo tiempo.

INVISIBILIDAD RÁPIDA

Ilusión (engaño)

Nivel: Asn 2, Brd 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Este conjuro funciona igual que *invisibilidad* (ver pág. 253 del *Manual del jugador*), salvo por lo anteriormente indicado.

LAMENTACIÓN INFERNAL

Evocación [maligno, sónico]

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: emanación de forma esférica con un radio igual al alcance, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Puedes entonar una rítmica y poderosa canción que aumenta temporalmente en 2 el nivel de lanzador efectivo de todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento maligno que se hallen dentro del alcance. Este incremento no confiere acceso a conjuros adicionales, pero mejora todos los efectos de conjuros que dependan del nivel de lanzador. Además, *lamentación infernal* imita el efecto de un *desacralizar* en lo que respecta a expulsar o reprender muertos vivientes. Dentro de su área, todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento maligno ganan un bonificador profano de +4 a las pruebas de Carisma para reprender muertos vivientes, y todos los de alineamiento bueno sufren un penalizador profano de -4 a las de Carisma para expulsar muertos vivientes (NdT: en el original inglés pone que el tiempo de lanzamiento es 1 asalto, pero teniendo en cuenta que este conjuro es simplemente la versión maligna de himno de alabanza, debería tener el mismo tiempo de lanzamiento [1 acción estándar] que éste, y no 1 asalto).

LLAMAMIENTO AL SABER AUDITIVO

Adivinación

Nivel: Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel

Ganas la capacidad de identificar y localizar con precisión y de manera instantánea el origen de incluso los sonidos más leves que detectes. Obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas de Escuchar.

Además, si tienes 5 o más rangos en Escuchar, ganas sentido ciego hasta 30'. De tener 10 o más rangos en esa habilidad, ganas, en vez de ello, vista ciega hasta 30'.

Un conjuro o efecto de silencio niegan el sentido ciego o la vista ciega conferidos por un llamamiento al saber auditivo.

LLAMAMIENTO AL SABER CURATIVO

Adivinación

Nivel: Clr 2, Drd 2, Exp 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Sacas el máximo partido de tu capacidad de curación para hacer que tus conjuros curativos sean más potentes. Un lanzador con 5 o más rangos en Sanar puede, cuando lanza un conjuro de conjuración (curación), eliminar uno de los siguientes estados adversos que afecten al objetivo de éste, además de los efectos normales de *llamamiento al saber curativo*: atontado, deslumbrado o fatigado. Uno con 10 o más rangos en Sanar puede elegir entre los siguientes estados además de los indicados anteriormente: exhausto, indispuerto o nauseado.

Asimismo, cuando calcules el daño curado por tus conjuros de conjuración (curación), puedes sustituir tus rangos totales en Sanar por tu nivel de lanzador. El límite habitual de nivel de lanzador para conjuros individuales se continúa aplicando; de este modo, un clérigo de 3.^{er} nivel con 6 rangos en Sanar cuando se halla bajo el efecto de *llamamiento al saber curativo* cura 1d8+5 puntos de daño con un conjuro de *curar heridas ligeras*.

Componente material: una hoja pequeña de menta.

LLAMAMIENTO AL SABER ESTABLE

Adivinación

Nivel: Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Intuyes la postura y el lugar exactos para mantenerte en pie incluso en el

más inestable de los terrenos. Obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas de Equilibrio. Si tienes los rangos suficientes en esta habilidad, puedes mantener el equilibrio incluso en una superficie impracticable que sería de cualquier otra manera con una prueba de Equilibrio a CD 20.

Si tienes 5 o más rangos en Equilibrio, puedes mantener el equilibrio sobre superficies verticales; el modificador habitual por superficies inclinadas o en pendiente ya no se te aplica, aunque otros modificadores a la CD (como por superficie resbaladiza), sí. De mantener el equilibrio en una superficie vertical, puedes moverte hacia arriba o hacia abajo como si estuvieras trepando. Sin embargo, no lo estás haciendo realmente, por lo que puedes llevar a cabo ataques de la forma habitual, conservas tu bonificador de Destreza a la CA, y en general sigues las reglas de Equilibrio en vez de las de Trepár.

Si tienes 10 o más rangos en Equilibrio, puedes mantenerlo sobre superficies líquidas y casi sólidas como barro o nieve u otras similares que normalmente no sostendrían tu peso. Por cada asalto consecutivo que inicies manteniendo el equilibrio en una superficie concreta de este tipo, la CD a tu prueba de esta habilidad aumenta en 5. Como sucede con todas las demás formas de utilizar Equilibrio, te mueves a la mitad de tu velocidad a menos que decidas utilizar la opción de movimiento acelerado (incrementando de ese modo la CD de las pruebas de esta habilidad en 5). Para más información referente a Equilibrio, ver pág. 73 del *Manual del jugador*.

Componente material arcano: un delgado espiche de madera de 3" de largo.

MENTE DE FLECHA

Adivinación

Nivel: Exp 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Agudizas tus sentidos y centras tu mente en el uso de un arco. Mientras este conjuro esté en efecto y empuñes un arco corto, arco corto compuesto, arco largo, arco largo compuesto, gran arco* o gran arco compuesto*, amenazas todas las casillas que se encuentren a tu alcance cuerpo a cuerpo normal (5' si eres Pequeño o Mediano, 10' si eres Grande) con tu arco, lo que te permite realizar ataques de oportunidad con flechas disparadas con éste. Además, no provocas ataques de oportunidad cuando disparas con una de estas armas mientras estás en una casilla amenazada de otra criatura.

Componente material: una punta de flecha de sílex.

*Consulta el *Combatiente completo*.

MEZCLARSE CON LOS BOSQUES

Transmutación

Nivel: Drd 4, Exp 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Cambias tu color y adaptas tus pisadas a un tipo de terreno específico (acuático, desierto, llanuras, bosque, colinas, montañas, marjal o subterráneo). Mientras estés en terreno de esa clase, ganas un bonificador de capacidad de +20 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente. Conservas estos bonificadores incluso si dejas el terreno indicado y regresas dentro de la duración del conjuro.

MONEDA ESCUCHA

Adivinación (escudriñamiento)

Nivel: Drd 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Efecto: sensor mágico
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes convertir dos monedas corrientes en dispositivos de escucha mágicos: una en un sensor y la otra en un receptor. Tras lanzar el conjuro, entrega la moneda, ya sea de manera subrepticia o abiertamente. Sujutando el receptor contra tu oreja, puedes oír lo que sucede cerca del sensor como si estuvieras allí (de manera semejante a un efecto de *clariaudiencia*). Si esta moneda está en un bolsillo, bolsa o saco, la CD de la prueba de Escuchar aumenta en 5.

Las monedas continúan funcionando sin importar la distancia que haya entre ellas, si bien se quedan en silencio si están en planos distintos.
Foco: un par de monedas.

MOVIMIENTO ACELERADO

Transmutación
Nivel: Brd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

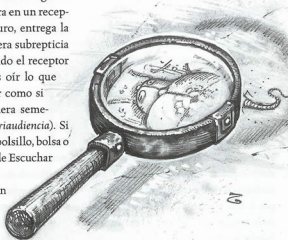
Mientras este conjuro esté en efecto, puedes moverte a tu velocidad normal cuando utilizas Equilibrio, Moverte sigilosamente o Preparar sin sufrir ningún penalizador a tu prueba. Sin embargo, este conjuro no afecta al penalizador que sufres por utilizar estas habilidades mientras corres o cargas.

Componente material: una cucaracha muerta.

OJO DE FRANCOTIRADOR

Transmutación
Nivel: Asn 4
Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)



Este conjuro mejora mágicamente tus sentidos, haciéndote mortífero con las armas a distancia. Cuando lanzas *ojo de francotirador*, obtienes los siguientes beneficios:

- Bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Avistar.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- La capacidad de realizar un ataque furtivo a distancia de hasta 60', en vez de hasta 30'.
- La aptitud de ejecutar un ataque mortal con un arma a distancia en vez de sólo con un cuerpo a cuerpo. El objetivo debe estar a 60' o menos.

Este conjuro no te confiere la aptitud de realizar un ataque furtivo o mortal si no la posees ya.

Ojo de francotirador te pone en sintonía con la posición estratégica que tenías cuando lanzaste el conjuro, por lo que comprendes los matices de la brisa, el ángulo y la sombra, desde ese sitio. Si te mueves incluso a 5' del lugar donde lanzaste el conjuro, pierdes los beneficios de *ojo de francotirador* hasta que no regreses a él.

Foco: una lupa.

OJO DE HALCÓN

Transmutación

Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel (D)

Este conjuro te proporciona la capacidad de ver con precisión a largas distancias. Tu incremento de distancia para armas a distancia aumenta en un 50%, y obtienes un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar.

POSTURA DE DAGACONJURO

Abjuración
Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Este conjuro, uno de los preferidos de los Guardianes dagaconjuro (ver pág. 170), mejora tu capacidad de defenderte cuando empuñas un par de dagas. Éste, como muchas de las técnicas dagaconjuro, depende del uso de las dagas para abatir a un enemigo. El efecto del conjuro no puede llevarse a cabo a menos que empuñes dos dagas, pero no finaliza si dejas caer, arrojas o dejas de sujetar una de ellas o ambas.

Mientras este conjuro esté en efecto, si realizas un ataque completo mientras empuñas una daga en cada mano, ganas un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con éstas en ese asalto.

La energía mágica que impregna tus dagas mientras *postura de dagaconjuro* está activo te permite desviar la de muchos conjuros. Cuando empuñes dos dagas y luches a la defensiva, ganas una resistencia a conjuros igual a 5 + tu nivel de lanzador.

El conjuro hace que te concentres de tal manera que cuando dedicas toda tu atención a la defensa, puedes apartar de tu cuerpo la fuerza de la mayoría de los golpes mediante tus dagas. Cuando empuñas dos dagas y utilices la acción de defensa total, ganas tanto el beneficio de RC anteriormente descrito como RD 5/magia.

Foco: un par de dagas.

PRECISIÓN TÁCTICA

Adivinación

[enajenador]

Nivel: Brd 2

Componentes:

V, S, M

Tiempo de

lanzamiento:

1 acción

estándar

Alcance: corto (25' +

5/2 niveles)

Objetivos: una criatura/nivel,

ninguna de ellas separada más

de 30' una de otra

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

(inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Cuando lanzas este conjuro, confieres a tus aliados una mayor comprensión de las acciones de todos ellos, lo que les permite coordinar mejor sus ataques. Si dos aliados afectados flanquean a la misma criatura, cada uno de ellos obtiene un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas de ataque contra ella. Este bonificador se aplica además del habitual de +2 a las tiradas de ataque a los flanqueadores.

Además, si un aliado afectado inflige daño con éxito a un oponente que está flanqueado por otro aliado también bajo el influjo de este conjuro, el primero inflige 1d6 puntos de daño adicional. Las criaturas inmunes a los ataques furtivos no son vulnerables a este daño adicional.

Componente material: un soldadito de juguete.



Ritmo insidioso

habitualmente no están disponibles para el recipiente. Para las pruebas de Interpretar y los prerequisites de música de bardo, la criatura utiliza sus propios rangos en esa habilidad o la mitad de los tuyos (modificados por su propio modificador de Carisma), lo que sea mejor.

RABIA DESCEREBRADA

Encantamiento

(compulsión) [enajenador, sónico]

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de

lanzamiento: 1

acción estándar

Alcance: corto (25' +

5/2 niveles)

Objetivo: una

criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad

niega

Resistencia a conjuros: sí

PROTEGIDO

Transmutación

Nivel: Brd 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

(inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

(inofensivo)

Confieres brevemente aptitudes de bardo a una criatura de tu elección. El recipiente del conjuro puede entonces actuar como un bardo de la mitad de tu nivel actual de esa misma clase en lo que respecta a música y conocimiento de bardo. Sin embargo, *protegido* no transmite la capacidad de lanzar conjuros ni tampoco concede acceso a los que

Colmas al receptor de una rabia tan grande que éste no puede hacer nada excepto concentrarse en enzarzarse contigo en combate físico. El objetivo debe ser capaz de verte cuando lanzas este conjuro y, si más tarde quedas fuera de su línea de visión, éste termina inmediatamente (un receptor no puede romper voluntariamente la línea visual hacia ti, por ejemplo cerrando los ojos, para hacer que el conjuro finalice antes de tiempo).

Si el receptor te amenaza, debe realizar un ataque completo contra ti utilizando sus armas o ataques naturales cuerpo a cuerpo. De no amenazarte, debe moverse hasta el doble de su velocidad, acabando su desplazamiento tan cerca de ti como le sea posible y, si con un solo movimiento se aproxima lo suficiente como para amenazarte, puede detenerse y realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ti de la forma habitual.

Mientras esté bajo los efectos de un conjuro de *rabia descerebrada*, el receptor puede utilizar todas sus habilidades, aptitudes y dotes normales de combate cuerpo a cuerpo, tanto las ofensivas como las defensivas. Sin embargo, no puede realizar ataques a distancia, lanzar conjuros o activar objetos mágicos que precisen de una palabra de mando, un desencadenante o una finalización de conjuro para funcionar. Tampoco puede llevar a cabo ningún ataque contra ninguna criatura que no seas tú.

El receptor de este conjuro, aunque dominado por la rabia, de ninguna manera se vuelve idiota o suicida. Por ejemplo, una criatura afectada no saltará por un precipicio para intentar alcanzarte.

Un interesante efecto secundario de *rabia descerebrada* se da cuando el conjuro afecta a cualquier personaje o criatura con la aptitud de furia (como un bárbaro). En estos casos, el conjuro la activa automáticamente (y cuenta como uno de los usos diarios de ésta del personaje).

Foco: un pañuelo escarlata o un trapo similar, agitado en dirección del objetivo mientras vocalizas el componente verbal.

RETIRADA EXPEDITIVA RÁPIDA

Transmutación

Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Este conjuro funciona igual que *retirada expeditiva* (ver pág. 285 del *Manual del jugador*), salvo por lo anteriormente indicado.

RETROSPECTIVA

Adivinación

Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 9

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: personal

Área: 60' de radio, centrado en ti

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes ver y oír en el pasado, echando un vistazo a acontecimientos que tuvieron lugar previamente en tu posición actual. El grado de detalle de lo que ves y oyes mediante este conjuro depende del lapso de tiempo que desees observar; concentrarse en un intervalo de días proporciona una perspectiva más detallada que, digamos, uno de siglos. Puedes ver únicamente un solo lapso de tiempo por lanzamiento, elegido de entre las siguientes opciones:

Días: percibes los acontecimientos del pasado, abarcando hasta un día en el pasado por nivel de lanzador. Obtienes conocimiento detallado sobre la gente, las conversaciones y los hechos que ocurrieron.

Semanas: obtienes un resumen de los acontecimientos pretéritos, alcanzando hasta una semana en el pasado por nivel de lanzador. Las palabras exactas y los detalles se pierden, pero conoces a todos los participantes y los puntos relevantes de las conversaciones y las ocurrencias que tuvieron lugar.

Años: ganas una idea general de los acontecimientos pretéritos, alcanzando hasta un año en el pasado por nivel de lanzador. Solamente adviertes hechos notables como muertes, batallas, escenas de gran emoción, descubrimientos importantes y sucesos significativos.

Siglos: obtienes una idea general de los acontecimientos pretéritos, alcanzando hasta un siglo en el pasado más un siglo adicional por cada cuatro niveles de lanzador después del 1.º. Por ejemplo, un lanzador de 16.º nivel obtendrá una retrospectiva de los hechos acaecidos durante cuatro siglos, y uno de 17.º, vería el pasado transcurrido a lo largo de cinco siglos. Adviertes solamente los acontecimientos más extraordinarios: coronaciones, muertes de personajes

importantes, batallas de gran relevancia y otros sucesos realmente históricos.

Componente material: un diamante en forma de reloj de arena con un valor de al menos 1.000 po.

RITMO INSIDIOSO

Encantamiento (compulsión)

[enajenador]

Nivel: Brd 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Tocas una tonta tonadilla pegadiza que se queda metida en la mente del receptor a menos que tenga éxito en una salvación de Voluntad. Esta melodía que se repite sin fin le dificulta a éste el lanzamiento de conjuros o la realización de cualquier otra acción que precise de concentración. El receptor sufre un -4 a todas las pruebas de habilidades basadas en Inteligencia y a las de Concentración. Siempre que el objetivo intente lanzar, concentrarse en o dirigir un conjuro, debe tener éxito en una prueba de Concentración (CD igual a la CD de la salvación de *ritmo insidioso* + el nivel del conjuro) o no lo conseguirá.

RUIDO GOZOSO

Abjuración

Nivel: Brd 1

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti

Duración: Concentración; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Creas vibraciones sónicas que niegan cualquier efecto mágico de silencio en el área. Esta zona de negación se mueve

contigo y dura mientras continúes concentrándote.

Este conjuro no disipa el silencio, sino que lo suspende temporalmente; si bien éste sigue funcionando con normalidad fuera del área de efecto de ruido gozoso. De esta manera, suele utilizarse para que un grupo se mueva fuera del alcance de un efecto de silencio.

SABUESO

Adivinación

Nivel: Exp 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 24 horas (D)

Si fallas una prueba de Rastrear para seguir el rastro a una criatura mientras este conjuro esté en efecto, puedes realizar de inmediato otra tirada contra la misma CD para volver a encontrarlo. De fallar la nueva tirada, debes buscar el rastro durante 30 minutos (si es al aire libre) o 5 minutos (si es en espacios cerrados) antes de intentarlo de nuevo.

SILENCIO FÉRREO

Transmutación

Nivel: Asn 2, Brd 2, Clr 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una armadura tocada por cada tres niveles

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiempo de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Mientras este conjuro esté en efecto, el penalizador de armadura impuesto por la o las armaduras afectadas no se aplica a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Solamente los portadores que tengan competencia con ese tipo de

armadura obtienen este beneficio cuando la llevan puesta. El penalizador de armadura se continúa aplicando de la forma habitual a otras pruebas de habilidad.

TOQUE ATORMENTADOR

Nigromancia

Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantánea

Tiempo de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí

Tu toque provoca una horrible agonía en un punto vital de una criatura. Pones tu mano sobre ella y le infliges 1d6 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Además, si tienes la aptitud de ataque furtivo, también le infliges el daño de éste al objetivo a menos que éste sea inmune al daño adicional por golpes críticos. Incluso si no es vulnerable al daño del ataque furtivo, la criatura sufre el del conjuro. A diferencia de un uso habitual de ataque furtivo, no es necesario que tu objetivo esté flanqueado o se le haya denegado su bonif. de Destreza para sufrir el daño por este tipo de ataque causado por este conjuro.

TOQUE DEL MAESTRO

Adivinación

Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Toque del maestro es un conjuro que puede encontrarse con frecuencia en el repertorio de los aventureros especializados en el lanzamiento de conjuros arcanos. Ganas competencia con un arma o escudo que sostengas en tus manos cuando lo lances. La falta de componente somático significa que puede lanzarse en mitad de un

combate mientras mantienes preparados los objetos que se interponen entre ti y el peligro.

La competencia conferida es con un solo objeto en particular; si bien diversos lanzamientos dan ocasión a distintas competencias. Por ejemplo, si sostienes una espada corta y un estoque, con un broquel sujeto a tu mano torpe, podrías lanzar el conjuro tres veces, una vez por cada arma y una más por el escudo.

Este conjuro no confiere competencia con un tipo o categoría de objeto (como las espadas cortas) sino únicamente con uno específico que sostengas en tu mano en el momento en el que se lanza el conjuro (esta espada corta). Si dejasas el objeto o ya no lo empuñaras de cualquier otra manera, la competencia no se transfiere a otro distinto del mismo tipo que pudieras coger. Sin embargo, de recuperar el original antes de que se acabe el efecto del conjuro, continúas siendo competente con ese arma o escudo concretos hasta el fin de la duración.

TOQUE DE CUCHILLAS

Transmutación

Nivel: Exp 3

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puedes lanzar este conjuro únicamente al inicio de tu turno, antes de llevar a cabo cualquier otra acción. Después de lanzar *tormenta de cuchillas*, puedes utilizar una acción de asalto completo para realizar un ataque con cada arma cuerpo a cuerpo que estés blandiendo en ese momento contra cada enemigo que se encuentre dentro de tu alcance. Si empuñas dos armas, o una doble, puedes atacar a cada enemigo una vez con cada una o cada extremo, utilizando las reglas normales para el combate con dos armas. De esta manera, un explorador que empuñe una espada larga y una corta podría atacar a todos los oponentes que pudiera alcanzar con ambas

armas. Puedes atacar hasta un máximo de objetivos individuales igual a tu nivel de personaje. Si eliges no emplear una acción de asalto completo de esta manera tras lanzar el conjuro, éste no tiene efecto.

TORMENTA DE FLECHAS

Transmutación

Nivel: Exp 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puedes lanzar este conjuro únicamente al inicio de tu turno, antes de efectuar cualquier otra acción. Después de lanzar *tormenta de flechas*, puedes utilizar una acción de asalto completo para realizar un ataque a distancia con un arco con el que seas competente contra todos los enemigos que se encuentren a una distancia igual al incremento de distancia del arma. Puedes atacar hasta un máximo de objetivos individuales igual a tu nivel de personaje. Si eliges no emplear una acción de asalto completo de esta manera tras lanzar el conjuro, éste no tiene efecto.

TRANSFORMACIÓN DEL ACECHADOR NOCTURNO

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Te conviertes en un combatiente sigiloso y peligroso. Tu predisposición cambia de tal manera que pasas a preferir el sigilo, el engaño y los ataques por sorpresa a los mágicos.



Tormenta de flechas

Componente material: una poción de gracia felina, que te bebes (y cuyos efectos son subsumidos por los efectos del conjuro).

VOLAR RÁPIDO

Transmutación

Nivel: Brd 2, Drd 3, Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Este conjuro funciona igual que *volar* (ver pág. 303 del *Manual del jugador*), salvo por lo anteriormente indicado.

UNIR CONVER-SACIÓN

Adivinación

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: tú y una criatura tocada

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiempo de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Obtienes un +4 a Destreza; dos bonificadores de suerte, uno de +3 a la CA y otro de +5 a los TS de Reflejos; uno de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar, Escuchar, Esconderse y Moverse sigilosamente; y competencia con todas las armas simples, así como con ballesta de mano, estoque, cachiporra, arco corto y espada corta. También ganas la dote Sutileza con las armas y la aptitud de evasión (ver pág. 51 del *Manual del jugador*). Infliges 3d6 puntos de daño adicional siempre que ataques a un oponente al que flanquees o al que se le deniegue su bonificador de Destreza a la CA. Éste funciona como la aptitud de ataque furtivo del pícaro.

Pierdes tu capacidad para lanzar conjuros, incluyendo la de utilizar objetos mágicos de activación o finalización de conjuro, como si ya no los tuvieras en tu lista de clase.

Tú y un objetivo voluntario podéis comunicar verbalmente sin importar la distancia que haya entre vosotros mientras estéis en el mismo plano. Cada participante puede poner fin al conjuro en cualquier momento. *Unir conversación* os permite oír las vocalizaciones del otro, sea cual sea su volumen, pero no transfiere otros sonidos de los lugares en los que os halléis los participantes. Este conjuro funciona con cualquier criatura, incluso animales, aunque no transmite ninguna capacidad especial de comprensión de idiomas.

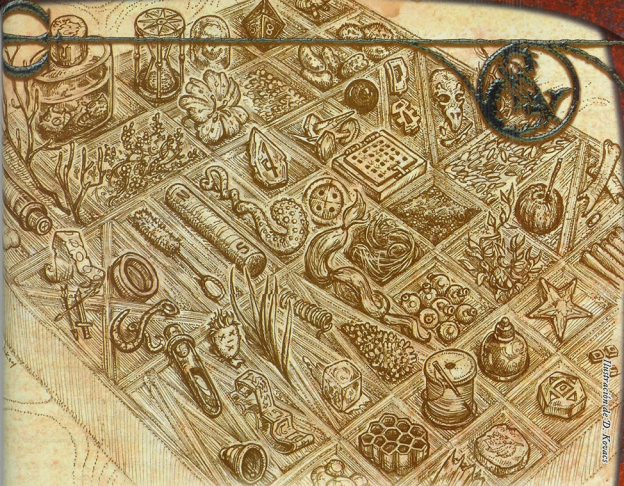


Ilustración de D. Kovacs

lanes, gremios y otras organizaciones proporcionan muchas oportunidades interesantes para personajes de cualquier clase. Definir los estilos de interpretación preferidos de un bardo por los preceptos de su escuela, elegir los conjuros de mago basándose en las preferencias de una academia de magia o elegir trabajos fundándose en las directivas de un gremio de ladrones, todo ello añade sabor a un mundo de campaña, y su amplitud sugiere la presencia de organizaciones para casi todas las clases. Las aquí descritas, no obstante, se centran en grupos cuyos miembros utilizan una gran variedad de habilidades o que alcanzan una pericia inusual en un grupo concreto de éstas. A menudo, estos conocimientos y experiencia se asocian con una organización criminal o su equivalente al servicio de la ley, pero también pueden aplicarse a muchos otros tipos de asociaciones y a los personajes que pertenecen a ellas.

Formar parte de una organización debe conllevar responsabilidades y beneficios, o un personaje no se sentirá vinculado a esta importante elección que toma respecto a su lealtad. Las descripciones de las organizaciones en este capítulo definen en términos generales la asociación a éstas, lo que permite a jugadores y DMs dar forma a los detalles específicos para hacerlas encajar en su mundo de campaña. Siempre que un jugador elija afiliarse a un personaje a una organización, los jugadores y

los DMs deberían plantear el papel del grupo en tu mundo. Esta discusión debería cubrir lo que el personaje busca conseguir perteneciendo a ésta, qué responsabilidades tendrá, la frecuencia con la que la organización aparecerá en una sesión de juego y cualquier otra cosa que tanto el jugador como el DM consideren relevante.

Las organizaciones en este capítulo se describen utilizando el siguiente formato.

NOMBRE DE LA ORGANIZACIÓN

Los párrafos iniciales ofrecen una descripción general de la organización, su propósito, sus motivos y sus actividades principales.

Cómo unirse a la organización: cómo se convierte un personaje en un miembro de confianza del grupo.

Beneficios de los personajes: los beneficios que un individuo obtiene por pertenecer a la organización. Si bien este apartado está dirigido a los jugadores, el DM es libre de cambiar los beneficios o imponer restricciones a éstos tal y como considere adecuado.

Sugerencias de interpretación: orientación (no reglas) para la interpretación de un personaje

afiliado a la organización. Estas sugerencias nunca deberían usurpar la sensación de elección de personaje, pero recuerda que es más probable que un personaje se sienta cómodo como parte de una de éstas si su personalidad se ajusta a la de la mayoría de sus miembros.

Miembro típico: una corta descripción de un miembro típico de la organización.

Clases de prestigio: las clases de prestigio que sus miembros poseen, su relativa frecuencia e importancia en el gremio y orientación sobre lo importante que es para un miembro de la organización unirse en el futuro a una en particular.

Saber del gremio: una faceta fuera de lo corriente del gremio, como una leyenda o historia sobre el grupo, un miembro famoso (o infame), sus orígenes o un concepto erróneo generalizado sobre ésta.

Una campaña del gremio: una breve descripción de cómo podría funcionar una campaña si la mayoría de los PJs fueran miembros del gremio en cuestión. Cuando procede, también plantea maneras en las que un grupo de aventureros puede actuar como una parte oficial de la organización y los requisitos y los beneficios de tal convenio.

CÓMO DAR ÉNFASIS A UNA ORGANIZACIÓN DENTRO DE UNA CAMPAÑA

Crear organizaciones interesantes y coherentes supone una gran adición a un mundo de campaña, pero un DM debe elegir con mucho cuidado cuándo y cómo presentarlas. Si se las menciona demasiado a menudo, podrían volverse más importantes a los ojos de los jugadores de lo que el DM pretende, pero si se las relega al trasfondo y no se les hace referencia lo suficiente, se olvidan de éstas deprisa y el trabajo del DM para incorporarlas al mundo se queda en nada. Aquí presentamos algunas maneras de incluir de forma elegante recordatorios de la importancia de una organización en una campaña y del efecto que le añade.

Rumores: completamente bajo el control del DM, los rumores de la actividad de un gremio pueden recordarles a los jugadores la importancia de éste, proporcionar oportunidades de aventura y hacerles presente a los personajes que pertenecen a ésta que tienen intereses además de las necesidades de su propio grupo de aventuras.

Dote de Liderazgo: cualquier personaje que pertenezca a una organización debería ganar allegados y seguidores también miembros de ésta.

Arquitectura y geografía: simplemente mencionar que los personajes están pasando por delante del complejo de la orden de la Iluminación mientras están atravesando una villa les recuerda que la organización tiene un papel importante en la comunidad y en la campaña. Tomarse tiempo para describir su tamaño o arquitectura les da a los jugadores más pistas sobre el grupo y este tipo de detalles hacen que sea más probable que la recuerden cuando se la encuentren en una aventura posterior.

PJs: los personajes no jugadores son la herramienta más útil para comunicar la importancia de una organización y pueden ayudar a un DM a describir o destacar un grupo de varias maneras.

Ejemplo de miembro de la organización

Cada descripción termina con un bloque de estadísticas de un miembro representativo de la organización

LOS BUSCADORES DEL CONOCIMIENTO DE LA CERRADURA NEGRA

Antiguamente un pequeño grupo de picaros y magos dedicados al descubrimiento de retazos de conocimiento perdidos, los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra se ha convertido en una organización de aventureros grande y poderosa. El gremio tiene casas capitulares en casi todas las ciudades importantes y en muchas de las grandes, así como en puestos avanzados más pequeños en comunidades remotas. Al ir creciendo, se ha ido concentrando en la faceta mercantil de la aventura, encontrando tumbas perdidas y artefactos de la antigüedad con vistas a los beneficios en vez de al conocimiento.

Los Buscadores toman su nombre del fundador del gremio, un aventurero enano llamado Kurgan Cerradura negra. Éste buscó durante largo tiempo pistas sobre el paradero de un artefacto considerado sagrado por su clan y, cuando fue demasiado viejo como para continuar yendo de aventuras, fundó los bus-

Pequeños favores: puesto que los PNJs son los representantes más visibles de una organización, los jugadores confiarán en un grupo de miembros PNJs para que les hagan pequeños favores a causa de esa asociación. Por ejemplo, un posadero que está claramente afiliado a los Guardianes dagacanjuro podría permitir a los PJs que se quedarán en su establecimiento con un descuento del 5% (incluso si no son miembros) si han ayudado a la organización o han hecho en el pasado buenas obras destacadas.

Pequeños obstáculos: al igual que aquellos que hacen pequeños favores al grupo, los PNJs que presentan pequeños obstáculos (que no sean de combate) a causa de su afiliación crean de manera rápida el ambiente y el aire de la organización.

Aspirantes a miembros: una de las mejores maneras de dar énfasis a una organización en una campaña es presentar un ejemplo visible del tipo de persona que querría unirse al grupo. El joven paladín entusiasta que desea unirse a la Orden de la Iluminación podría acentuar el enfado extremo de la organización en lo que respecta a la ley y la entereza y la perspectiva un tanto candorosa que acompaña a éste.

Antiguos miembros: otra manera excelente de destacar una organización es presentar a uno de aquellos que han sido excluidos de ella. Tanto si esto significa presentar a un exiliado que regresa para vengarse como a una figura más compleja cuya partida fue más amistosa, un PNJ que sea un antiguo miembro de una organización proporciona un medio excelente de poner en claro la postura del grupo respecto a temas delicados o recalcar cómo castiga éste a quienes traicionan sus ideales o infringen sus leyes.

Compradores del botín sobrante: una manera sutil de hacer sentir la presencia de una organización es hacer que sus miembros compren el botín sobrante de los PJs. Si el Gremio de la canción nocturna compra los 15 estokes de gran calidad que los aventureros se llevaron del último dungeon, esto le recuerda al grupo la presencia del gremio sin insistir demasiado en su importancia.

cadore para guiar en sus esfuerzos a mercenarios más jóvenes. Aunque Kurgarn siempre consideró que la organización debía concentrarse primordialmente en amasar conocimiento, en el largo tiempo transcurrido desde su muerte, el gremio se ha acabado interesando mucho más en la adquisición y reventa de tesoros valiosos y objetos mágicos.

Si bien la inclinación de los Buscadores hacia el beneficio hace sospechar a algunos de sus motivos, el grupo continúa siendo una organización orientada hacia la aventura y no se involucra en latrocinios u otras actividades criminales. El gremio ofrece a sus miembros acceso expedito a pistas de aventuras de todo tipo y sus requisitos de ingreso mínimos hacen de él un excelente medio mediante el cual jóvenes exploradores pueden encontrar a otros con ideas afines y enterarse de desafíos apropiados para su limitada experiencia.

Cómo unirse a los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra: los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra exigen a sus miembros el pago anual de 10 po y el registro del nombre de su grupo de aventureros. Los dos integrantes de este último deben estar afiliados al gremio para que cualquiera de ellos gane los beneficios descritos a continuación.

Beneficios de los personajes: los grupos de aventureros afiliados a los Buscadores obtienen un descuento del 5% en el alojamiento en cualquier ciudad con una casa capitular del gremio, acceso a muchas pequeñas bibliotecas en éstas, una fuente expedita de pistas de aventuras y, quizás lo más importante, mapas. Los Buscadores reúnen mapas activamente y sus miembros pueden copiar (pero no llevarse) con toda libertad aquellos archivados en las bibliotecas de las casas capitulares. Los pertenecientes a la organización también pueden tratar cualquier comunidad con una casa capitular como si fuera de un tamaño mayor a efectos de calcular el límite de piezas de oro de ésta (para más información referente al tamaño de una comunidad y los límites de gasto de po, ver pág. 137 de la *Guía del Dungeon Master*). Este beneficio permite a los miembros vender objetos más valiosos en comunidades más pequeñas y a menudo también les ofrece más opciones de compra.

El gremio es particularmente bueno en dar a conocer el heroico trabajo de sus afiliados entre la gente corriente y el

DM debería recompensar con pequeños bonificadores de circunstancia a las pruebas de Diplomacia e Intimidación realizadas por los miembros de la organización contra aquellos quienes han oído de sus proezas. Por lo general, estos bonificadores nunca deberían ser superiores a +2 ni otorgarse hasta que los miembros hayan avanzado hasta 6.º nivel o superior.

Sugerencias de interpretación: la mayoría de los buscadores del conocimiento de la

cerradura negra van de aventuras porque esperan hacerse ricos con el tesoro que encuentren y el gremio pone mucho énfasis en las facetas mercantiles de ésta. La mayoría de los adheridos a éste prefieren tener alguna clase de salario garantizado a cambio de su sudor y con frecuencia buscan patrones ricos o nobles. En situaciones de interpretación, es probable que uno de estos miembros busque maneras de sacar beneficio de los esfuerzos de un grupo de aventureros e insista en que los peligros de la aventura deben tener una recompensa.

Una pequeña porción del gremio, consistente en su mayoría parte de magos y bardos de nivel bajo, todavía centra sus esfuerzos en acumular conocimiento. Éstos son generalmente tipos silenciosos y ratones de biblioteca que viajan con otros miembros del gremio para que les proporcionen protección física durante las aventuras y por los beneficios que la organización proporciona.

Miembro típico: el buscador del conocimiento de la cerradura negra típico es un pícaro, guerrero o combatiente de nivel bajo que ha cumplido una o dos pequeñas metas de aventuras y ha decidido unirse al gremio. Entre los afiliados hay varios aventureros y grupos de éstos poderosos, muchos de los cuales ahora se concentran más en objetivos e intereses individuales que no en los del gremio. Aunque la mayoría de los miembros tienen un nivel o dos en las tres clases mencionadas, la organización incluye una amplia variedad de individuos con niveles en casi todas las clases de personaje. Muchos exploradores se unen para hacer de guías y obtener acceso a los excelentes mapas del gremio, si bien prácticamente ningún druida está afiliado.

Aunque el grupo lleva el nombre de un individuo, muchas casas capitulares han empezado a presentar cerraduras negras en sus puertas como señal de su lealtad hacia el gremio. Esta



Insignia de los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra.

tendencia reciente comenzó bastante después de la muerte de Kurgarn Cerradura negra y todavía no es un modo fiable de identificar una de estas casas.

Clases de prestigio: aunque ninguna clase de prestigio concreta está asociada con los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra, los miembros tienden hacia ciertas elecciones. Quizás de manera nada sorprendente, la clase de prestigio maestro del saber es popular entre los magos y los clérigos de nivel alto afiliados al gremio. Asimismo, muchos miembros con niveles en pícaro aspiran a la de fisgón de dungeons.

Saber del gremio: la *llave de la noche*, un artefacto durante largo tiempo buscado por el fundador Kurgarn Cerradura negra, fue antiguamente el centro de los esfuerzos del gremio y los nuevos miembros todavía sueñan con desenterrar su gran poder. La organización ha seguido muchos rumores sobre el paradero de la llave desde su fundación y ha experimentado muchos fracasos frustrantes. La mejor información que tiene actualmente sobre el artefacto apunta hacia uno de dos posibles emplazamientos: el tesoro del dragón negro Iyridelmirev (descrito en el *Draconomicon*) o las ruinas de la antigua ciudad drow Neggazoth. Ambas opciones son desafíos tan formidables que ningún aventurero afiliado a los Buscadores ha intentado verificar estas teorías.

Una campaña de los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra: los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra aceptan miembros de todas las clases y niveles, lo que convierte a la organización en un buen modo de encontrar y formar un grupo de aventureros. Por esta razón, los Buscadores proporcionan una manera excelente de comenzar una campaña y de unir a los personajes. Aunque el

gremio tiene unos objetivos relativamente simples (comprar y vender las ganancias obtenidas durante las aventuras de sus miembros), puede aportar un interesante telón de fondo para una campaña de cualquier nivel. Su capacidad para suministrar pistas de aventuras es ilimitada y las distintas motivaciones de los personajes para ir de aventuras deberían proporcionar un contraste con los intereses del gremio digno de atención a lo largo de la campaña.

Ejemplo de buscador del conocimiento de la cerradura negra

Fidran: humano Pcr 3; VD 3; humanoide Mediano; DG 3d6+3; pg 16; Inic +2; Vel 30; CA 17, toque 12, desprevénido 15; Atq base +2; Pre +3; Atq o Atq compl +5 c/c (1d6+1/19-20, espada corta de gran calidad) o +5 a distancia (1d6+1/x3, arco corto compuesto de gran calidad); AE ataque furtivo +2d6; CE encontrar trampas, evasión, sentido de las trampas +1; AL N; TS Fort +2, Ref +5; Vol +3; Fue 13, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +8, Artesanía (mampostería) +6, Avistar +10, Buscar +6, Esconderse +7, Escuchar +4, Inutilizar mecanismo +6, Moverse sigilosamente +7, Saber (dungeons) +3, Trepar +6; Alerta, Lucha a ciegas, Sutileza con las armas.

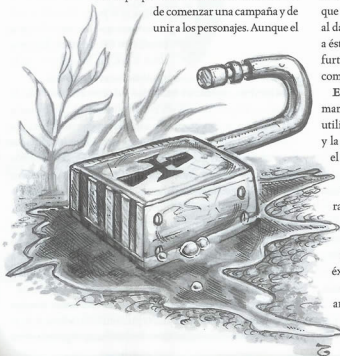
Idiomas: común.

Ataque furtivo (Ex): Fidran inflige 2d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Fidran puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Encontrar trampas (Ex): Fidran puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Fidran no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Posesiones: cota de mallas +1, espada corta de gran calidad, arco corto compuesto de gran calidad (bonificador por Fue +1) con 20 flechas, poción de curar heridas moderadas, 35 po.



EL CLAN NINJA DEL FILO DEL DRAGÓN

En tiempos pasados, una poderosa familia sufrió una gran traición a manos de un ambicioso príncipe. Tras esta villanía, pocos de entre los miembros de la familia o sus partidarios de más confianza quedaron en pie, y aquellos todavía vivos se enfrentaron a una dura elección: sacrificar su honor huyendo, o perecer contra las abrumadoras fuerzas aunadas de sus enemigos. Mientras la mayoría de la familia se quedó y luchó, a algunos de los guerreros restantes se les confió la misión de escoltar a unos pocos de los miembros más jóvenes hasta una hacienda secreta lejos en el norte.

La existencia de esta antigua propiedad se ocultó a todos excepto algunos de los miembros de más alto rango de la familia, ya que escondía un secreto mayor incluso que el honor de ésta. Un dragón de plata moribundo de gran poder había ordenado a la familia custodiar su última nidada, aunque debido a una terrible maldición lanzada sobre los huevos por un rival dracónico, éstos tardarían siglos en eclosionar. Cuando los miembros que quedaban de la familia llegaron a la hacienda, comprendieron que no podían fallar a esta confianza en ellos depositada a pesar de los reveses que habían sufrido, y de esta manera se resignaron a desvanecerse en la oscuridad en vez de acudir a otros rivales del pérfido príncipe en busca de ayuda.

Puesto que los principales guerreros de la familia habían caído en la traición, ésta se quedó sin enseñanzas marciales propias. Tras algunos siglos de tranquilidad, el nombre de la familia había sido olvidado por todos salvo unos pocos fatigados historiadores que se afanaban en las profundidades de las inmensas bibliotecas imperiales. Con el tiempo los huevos del dragón plateado eclosionaron, y al ir madurando, su prole supo de la gran deuda que había contraído con la familia. Los jóvenes dragones se marcharon y muchas generaciones humanas transcurrieron antes de que uno regresara con un obsequio. Ahora poseedor de un gran poder, el dragón Alaplateada ofreció el conocimiento de las técnicas de lucha de un grupo de guerreros que habían llegado a dominar con maestría sutiles habilidades, durante largo tiempo perdido.

Tras prolongados periodos de entrenamiento bajo la tutela de Alaplateada, los nuevos guerreros de la familia comenzaron a vengarse de crímenes largamente olvidados por el resto del Imperio. Se ganaron el nombre de ninjas del Filo del dragón

de los pocos testigos que les vieron combatir y vivieron para contarlos. En pocos años, mataron hasta el último de los descendientes del traicionero príncipe y la venganza de la familia se consumó.

Su deuda pagada, Alaplateada dejó a la familia para elegir por sí mismo su papel en el mundo. Generaciones más tarde, ésta continúa escondida, si bien ahora recluta a unos cuantos individuos de confianza para sus flictivas cada pocos años. No obstante, sin la guía del dragón o el impulso de la ardiente búsqueda de venganza, la voluntad de la familia se ha fragmentado y sus guerreros se dedican a diversas metas a veces conflictivas entre ellas. Algunos desean revelar su presencia y reclamar su derecho como familia prominente; otros, permanecer escondidos y utilizar sus habilidades para obtener beneficios y para la aventura. Con todo, hay algunos que eligen un camino incluso más siniestro, vendiendo su mortífera destreza como asesinos a cualquier que pueda pagar sus elevados honorarios.

Cómo unirse al clan ninja del Filo del dragón: la inmensa mayoría de los miembros del clan ninja del Filo del dragón nacieron dentro de la organización, pero el grupo no está cerrado a los que no lo hicieron. El clan continúa siendo muy protector en lo relativo a sus secretos y las identidades de los más poderosos de sus líderes, pero aun así invita a unirse ellos a los que demuestran ser aliados honorables y compañeros leales. Estos raros casos de acogida suponen a menudo que un guerrero del filo del dragón errante vaya de aventuras con compañeros de confianza y que, después de que éstos han demostrado su valía una y otra vez, les invite a formar parte del clan.

La pertenencia al clan ninja del Filo del dragón es un compromiso para toda la vida y nunca debe asumirse a la ligera.

Beneficios de los personajes: el clan ninja del Filo del dragón ofrece acceso a muchos objetos extraños y a técnicas de lucha no disponibles para otros personajes. Considera poner a disposición de los miembros una pequeña selección de clases de prestigio y objetos del complemento *Aventuras orientales* incluso si habitualmente no están permitidas en tu mundo de campaña. Entre todo esto podrías incluir la clase de ninja descrita en el Capítulo 1 de este mismo libro, si eliges que no esté a disposición de todos los personajes en la campaña.

Sugerencias de interpretación: la mayoría de los ninja del Filo del dragón continúan siendo honrados y honorables, a pesar de los reveses que su clan ha sufrido y del hecho que



Insignia del clan ninja del Filo del dragón.

su entrenamiento favorece el sigilo y el asesinato antes que la guerra abierta.

Miembro típico: muchos miembros del clan ninja del Filo del dragón tienen al menos un nivel de ninja, aunque una buena parte son pícaros, expertos o combatientes. Pasan la mayoría de su tiempo ocupándose de las actividades más silenciosas del clan, como vigilar sus fortalezas ocultas y llevar a cabo actos de espionaje fundamentales que permiten a éste conservar su secreto mientras permanece informado sobre el mundo.

Clases de prestigio: los miembros de mayor nivel del clan ninja del Filo del dragón con frecuencia adquieren niveles de las clases de prestigio asesino fantasma, asesino o danzarín sombrío. Estas clases representan tres enfoques muy distintos en lo que se refiere a las misiones, la aventura y el asesinato que los miembros del clan adoptan. Aquellos que siguen la senda del asesino fantasma ven sus aptitudes como una poderosa herramienta a usar con un propósito premeditado. Los que siguen la del asesino las consideran el producto perfecto para vender al mejor postor, sin dar la mínima importancia a las cuestiones morales. Por último, los que buscan alcanzar niveles de la clase de prestigio danzarín sombrío tienen un enfoque mucho más relajado del clan y su honor (si bien continúan cumpliendo escrupulosamente con sus juramentos de secreto) y prefieren las vidas de aventura a las de intriga.

Saber del gremio: la fundación del clan ninja del Filo del dragón forma parte de la leyenda, pero muchas hazañas recientes atribuidas a éste son dignas de debate. De hecho, los relatos sobre las actividades del clan son tan populares entre parte del populacho que los bardos ahora las relatan en canciones y narraciones y todos los pueblos tienen al menos un bravucón local que insinúa que sabe algo en especial sobre éste y sus actividades. Muchas de las historias recientes hacen referencia a la muerte de una joven semielfa llamada Krialla y la desaparición de su espada mágica *Flornocturna*. Por lo visto, Krialla, una aventurera que disfrutó de algunos éxitos de poca importancia, encontró la poderosa espada en manos de un guerrero gravemente herido cuando regresaba de una aventura. En vez de prestarle ayuda, la semielfa se aprovechó de su estado y se apoderó del arma para quedársela. Aunque el combatiente estaba demasiado débil para resistirse, prometió que transcurrido un año vendrían fantasmas a reclamar la espada y vengarle. Con Krialla ahora muerta y el arma desaparecida, mucha gente corriente ha concluido que el guerrero era un ninja del Filo del dragón y que quienquiera que esgrima ahora *Flornocturna* también debe ser un miembro del cacareado clan.

Una campaña del clan ninja del Filo del dragón: a causa de sus intereses variados y a veces conflictivos, el clan ninja del Filo del dragón ofrece un núcleo fascinante para una campaña. Los personajes pueden intentar dirigir los intereses de la familia, huir de ella para dedicarse a sus propias metas y

aventuras o incluso unirse a la organización más adelante en sus carreras y diluir las tensiones dentro del clan mediante sus propias experiencias.

Ejemplo de ninja del Filo del dragón

Li Fan: humano Nnj 3; VD 3; humanoide Mediano; DG 3d6+3; pg 16; Inic +6; Vel 30; CA 14; toque 14, desprevenido 12; Atq base +2; Pre +3; Atq o Atq compl +4 c/c (1d6+2/19-20, espada corta +1) o +4 a distancia (1d6/x3, arco corto de gran calidad); AE golpe súbito +2d6, poder del ki 3/día; CE empleo de venenos, encontrar trampas, paso fantasmal; AL N; TS Fort +2, Ref +5; Vol +3; Fue 12, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +7, Avistar +8, Buscar +4, Equilibrio +7, Esconderse +8, Inutilizar mecanismo +10, Moverse sigilosamente +8, Piruetas +8, Saltar +3, Trepar +5; Esquiva, Iniciativa mejorada, Trampero táctil.

†Nueva dote descrita en la pág. 112.

Idiomas: común.

Empleo de venenos (Ex): Li nunca corre el riesgo de envenenarse por accidente cuando aplica veneno a un arma.

Encontrar trampas (Ex): Li puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Golpe súbito (Ex): Li inflige 2d6 puntos de daño adicional en cualquier ataque con éxito contra objetivos desprevénidos o flanqueados, o que por cualquier razón no posean su bonificador de Destreza a la CA. Este daño también se aplica a los ataques a distancia contra objetivos a 30' o menos de distancia. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a los golpes súbitos.

Paso fantasmal (Sb): Li puede emplear un uso diario de su poder del ki para volverse invisible durante 1 asalto. La utilización de esta aptitud es una acción rápida (ver pág. 137) que no provoca ataques de oportunidad.

Poder del ki (Sb): Li puede utilizar su poder del ki 3 veces al día y sólo si no lleva armadura y está sin impedimento. Puesto que es un ninja de 3.^{er} nivel, su único poder del ki es paso fantasmal.

Siempre que la reserva ki no esté vacía (esto es, mientras le quede al menos un uso diario), gana un bonificador de +2 a sus TS de Voluntad.

Posiones: espada corta +1, arco corto de gran calidad con 20 flechas, herramientas de ladrón de gran calidad, 1 dosis de aceite de sangerverde.

EL COLEGIO DE LA SABIDURÍA CONCRESCENTE

Esta escuela de bardos, una de las más grandes que existen, se centra en la adquisición de saber oculto, en particular del tipo histórico o mágico. Sus miembros buscan con entusiasmo entre las páginas de tomos polvorientos, buscando descubrir secretos sobre sociedades largamente extintas, extraños rituales mágicos y otros temas inusuales. Un consejo formado por tres administradores dirige el Colegio. Todos ellos han sido miembros durante 10 o más años y han abarcado al menos tres campos de estudio durante ese tiempo. Estos tres ya no se dedican a la investigación activa y, en vez de ello, analizan los descubrimientos de otros, distribuyen informes y mantienen actualizada la lista de afiliados.

El saber histórico y mágico es el pan de cada día de esta escuela. Muchos de los mejores historiadores de todo el mundo son cuando menos miembros adjuntos y varios magos poderosos se han unido a ella para tener acceso a sus textos mágicos. El estudio de la historia aquitendiende hacia la arqueología, y los miembros se centran en la comprensión de idiomas, arquitectura, rituales y líderes de civilizaciones perdidas.

Todos los hallazgos significativos de sus miembros, desde nuevos descubrimientos hasta los resultados de estudios a largo plazo, se hacen llegar a colegas con las especialidades pertinentes. De este modo, un miembro especializado en historia kreindikana podría recibir apuntes de campo de una expedición a unas ruinas kreindikanas recientemente descubiertas, una traducción de un poema que menciona a un rey hechicero kreindikano y un fragmento del conjuro de fuente de sangre por el que los magos kreindikanos sentían predilección, todo en el mismo mes. Exactamente quién recibe los resultados de una investigación especialmente importante es objeto en la actualidad de un amargo debate, ya que algunos investigadores están furiosos porque no se les hacen llegar copias de los estudios que creen vitales para los suyos propios. El Colegio también tiene una política estricta que prohíbe compartir estos resultados con cualquiera que no pertenezca a éste. Siglos atrás, esta política de "para ningún ojo excepto

del del erudito" provocó una escisión en la organización que condujo a la formación de la Liga de los tejedores de historias (ver pág. 176).

"Hasta que acumulemos el infinito" es el lema del Colegio. Los colegiales visten túnicas oscuras con rayas rojas alrededor la parte superior de las mangas.

El Colegio de la sabiduría concresciente mantiene una rivalidad amistosa con un grupo similar, el Colegio de estudios arcanobiológicos y una rivalidad no tan amistosa con la Liga de los tejedores de historias. No obstante, los miembros dan de lado a los magos "que simplemente quieren copiar nuestros libros por los conjuros, no porque deseen aprender nada".

Cómo unirse al Colegio de la sabiduría concresciente: los candidatos a miembros deben aprobar una serie de exámenes para ser admitidos. Cada uno de éstos es único, compuesto de preguntas planteadas por colegiales con especialidades similares a las que aspirante ha solicitado. Puesto que los contribuyentes al examen tienden a estar ampliamente diseminados, preparar uno le puede llevar al Colegio meses, e incluso más tiempo para que lo corrijan. Aquellos que aportan las preguntas del examen tienen autoridad exclusiva para admitir a un candidato y se sabe de algunos particularmente mezquinos

que formulan preguntas inconcebiblemente difíciles simplemente para mantener a la savia nueva fuera de sus disciplinas favoritas.

Aprobar un examen típico precisa del éxito en las siguientes pruebas de habilidad: Saber (arcano) (CD 25), Saber (historia) (CD 25) y o bien Saber (arquitectura e ingeniería) (CD 15), o bien Saber (geografía) (CD 15). Además, el candidato debe ser capaz de leer y escribir por lo menos un idioma oscuro. Dependiendo de la especialidad deseada, las CD pueden ser mayores o menores. Puede repetirse el intento, pero sólo para presentarse a una especialidad distinta.

La cuota inicial por pertenencia al Colegio es de 500 po, con las cuales se paga la creación y la corrección del examen. La anual es de 250 po; los colegiales activos gastan mucho más



Insignia del Colegio de la sabiduría concresciente.

que esto en sus investigaciones, la correspondencia con otros miembros y las esporádicas reuniones regionales.

Beneficios de los personajes: la mayor ventaja para los integrantes de esta escuela es el acceso a los volúmenes que todos los años se compilan con las investigaciones de sus miembros. A menos que se hayan creado enemigos entre sus colegas, los asociados pueden contar con recibir aviso de todos los descubrimientos realizados en sus campos.

Aquellos con preguntas concretas también tienen derecho a consultar a miembros de fuera de su especialidad en busca de información. No obstante, responder a tales preguntas raramente se considera de alta prioridad, especialmente si no se da ninguna razón para la petición.

Sugerencias de interpretación: los miembros del Colegio tienden a ser inteligentes, concentrados en sus búsquedas académicas y extrañamente reservados. Prefieren preguntar a proporcionar respuestas y algunos no miembros consideran esto fastidioso. A pocos les desagrada la búsqueda de conocimiento, pero la naturaleza secretista del Colegio a veces enfurece a los que gustan de un intercambio de información más liberal. En particular, los miembros de la Liga de los tejedores de historias muestran resentimiento hacia los colegiales.

Miembro típico: la mayoría de los miembros del Colegio son bardos, magos y expertos de nivel medio con rangos al máximo en varias habilidades de Saber. Cada afiliado escoge un área de conocimiento (como "el segundo imperio de Qirtaya" o "magia muerta vorhavana") como especialidad al ingresar en el Colegio, pero esta elección puede cambiarla una vez al año. Los administradores actualizan la lista de afiliados y especialidades de manera anual y hacen circular ese documento, llamado "anuario", entre los miembros actuales.

Clases de prestigio: los magos y clérigos que se convierten en miembros del Colegio por lo general aspiran a adquirir niveles en la clase de prestigio maestro del saber. Los bardos a veces también se dedican a esa misma clase, pero los más apuntan a la de virtuoso con la esperanza de continuar desarrollando sus aptitudes musicales en tanto se concentran en sus talentos de conocimiento y magia.

Saber del gremio: el Colegio se centra en adquirir el conocimiento desarrollado por otros en vez de realizar actos concretos o llevar a cabo misiones heroicas. Si bien algunos de los miembros más jóvenes de la organización siguen siendo aventureros activos para buscar y recuperar tomos, rollos de pergaminos y otros depósitos de saber perdidos, la mayoría de los pertenecientes al gremio pasa gran parte de su tiempo estudiando con tranquilidad. Sin embargo, la famosa división entre la Liga de los tejedores de historias y el Colegio de cuando en cuando es objeto de debate en todos los niveles de la sociedad, especialmente entre aquellos preocupados por la distribución del saber mágico o las reliquias antiguas.

Una campaña del Colegio de la sabiduría concrescente: una campaña centrada en la adquisición de saber oculto y mágico ofrece un gran potencial para grupos de cualquier composición de nivel y de clases, especialmente si deben ocuparse de los conflictos internos y externos relativos a si comparten el conocimiento o no. En la mayoría de los casos, una campaña que incluya al Colegio debería también contener la rivalidad entre éste y la Liga de los tejedores de historias. Estas dos organizaciones podrían incluso tener representación en el mismo grupo, con los miembros del Colegio luchando por proteger cualquier saber que encuentren y los tejedores de historias presionando para compartirlo con cualquiera que exprese su interés por él.

Ejemplo de sabio concrescente

Pyrus: elfo Adv 5; VD 5; humanoide Mediano; DG 5d4; pg 14; Inic +1; Vel 30'; CA 11, toque 11, desprevenido 10; Atq base +2; Pre +1; Atq o Atq compl +1 c/c (1d6-1, bastón); AE conjuros; CE beneficios del familiar, familiar (gato), rasgos de elfo, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +1, Ref +2; Vol +6 (+8 contra encantamientos); Fue 8, Des 12, Con 10, Int 16, Sab 14, Car 13.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Buscar +5, Conocimiento de conjuros +13, Descifrar escritura +10, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4, Saber (arcano) +11, Saber (geografía) +8, Saber (historia) +11, Saber (los Planos) +11; Alerta, Fabricar objeto maravilloso^a, Inscribir rollo de pergamino^a, Mente abierta† (2).

†Nueva dote descrita en la pág. 110.

Idiomas: común, elfo; dracónico, gigante, silvano.

Familiar: el familiar de Pyrus es una gata llamada Pluma. Ésta utiliza la salvación base de Pyrus siempre que sea mejor que la suya. Las aptitudes y características de la criatura se resumen más adelante.

Beneficios del familiar: Pyrus obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Pluma le confiere un bonificador de +3 a las pruebas de Moverse sigilosamente (incluidos en las estadísticas de Pyrus). Pluma y Pyrus comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Alerta (Ex): Pluma proporciona a su amo Alerta siempre que cuando se encuentre a 5' o menos de él.

Compartir conjuros (Ex): Pyrus puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a Pluma si ésta está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su familiar.

Vínculo de empatía (Sb): Pyrus puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia de 1 milla. El amo posee la misma relación que tenga su familiar con los objetos o lugares.

Conjuros de adivinador preparados (5.ª nivel de lanzador; escuela prohibida evocación):

0: detectar magia, detectar veneno, leer magia, mano del mago, marca arcana; 1.º: alarma, comprensión idiomática, identificar, rociada de color (CD 14), sirviendo invisible; 2.º: astucia del zorro, detectar pensamientos, localizar objeto, partículas rutilantes (CD 15); 3.º: don de lenguas, sueño profundo (CD 16), vista arcana.

Libro de conjuros: todos los indicados anteriormente más 0: todos excepto los de evocación; 1.º: armadura de mago, borrar, montura, niebla de oscurecimiento; 2.º: cerradura arcana, imagen múltiple; 3.º: disipar magia, forma gaseosa.

Poseiones: anillo de protección +1, bastón, rollo de pergamino arcano de arma mágica mayor, rollo de pergamino arcano de disipar magia, libro de conjuros, bolsa para componentes de conjuros, 4 perlas (100 po cada una), 60 ppt.

Pluma, familiar gata: VD -; animal Menudo; DG 6; pg 23; Inic +2; Vel 30; CA 17, toque 14, desprevenida 15; Atq base +5; Pre -7; Atq +9 c/c (1d2-4, garra) Atq compl +9 c/c (1d2-4, 2 garras); AE transmitir conjuros de toque; CE comunicarse con su amo, evasión mejorada, olfato, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +3, Ref +5; Vol +9; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 7.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Equilibrio +10, Esconderse +16*, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +8, Saltar +10, Trepas +6; Sigiloso, Sutileza con las armas*.

Comunicarse con su amo (Ex): Pluma puede comunicarse verbalmente con Pyrus. Las demás criaturas no entenderán lo que digan si no es mediante ayuda mágica.

Evasión mejorada (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Pluma no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito, y la mitad si la falla.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Pluma puede transmitir los conjuros de toque de Pyrus (consulta Familiares, páginas 44 y 45 del Manual del jugador).

Habilidades: los gatos reciben un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Trepas y uno de +8 a las de Equilibrio. Utilizan su modificador de Destreza en vez el de Fuerza para las pruebas de Trepas y Saltar. *En

zonas de hierba alta o maleza densa, el bonificador a Esconderse aumenta a +8.

EL GREMIO DE LA CANCIÓN NOCTURNA

El Gremio de la canción nocturna lleva en la ciudad tanto tiempo como la mayoría de la gente puede recordar, y probablemente incluso mucho más. Sus miembros trafican con cuestiones no del todo legales, así como con las que son claramente ilícitas por completo: juego, contrabando, chantaje y robo. La reputación del gremio es de pericia y capacidad extremas y, más que ser temido, se le dispensa el respeto que se ha ganado. La mayoría alude al Gremio de la canción nocturna como uno de ladrones, pero en realidad es un grupo mucho más amplio. Entre sus miembros se incluyen pícaros, guerreros, bardos, magos y hechiceros.

Los integrantes del gremio no toman parte en actividades violentas como la extorsión o el asesinato, ya que sus dirigentes han mantenido durante mucho tiempo que si matas o intimidas a tu clientela, ésta deja de ganar dinero (y si no tienen dinero, el gremio no puede ganarlo tampoco). Por supuesto, si uno o más de sus miembros son objeto de ataques o amenazas con violencia, la organización es claramente capaz de encargarse de la situación.

Cómo unirse al Gremio de la canción nocturna: pausado en lo que se refiere a agregar nuevos miembros, el Gremio de la canción nocturna prefiere trabajar con los que considera reclutas potenciales durante varios años antes de invitarlos a unirse. Los candidatos hacen de informantes a sueldo, ladrones de casas *free lance*, o músculo de alquiler durante largos periodos mientras se juzgan su competencia y fiabilidad. Aunque a la mayoría de estos aspirantes nunca se les dice de manera explícita que están trabajando para el Gremio de la canción nocturna, el grupo es lo suficientemente poderoso y notorio como para que gran parte de los individuos adivinen correctamente la procedencia de su dinero.

A los miembros se les exige que contribuyan a la organización con el 10% de sus ganancias. A cambio, tienen acceso a cuantiosos recursos (ver a continuación).

Beneficios de los personajes: dentro de los confines de su ciudad, el Gremio de la canción nocturna ofrece a sus miembros seguridad casi impenetrable, contactos políticos bien financiados y acceso a empleados o seguidores bien adiestrados y leales. Los afiliados también tienen a su disposición la vasta



Insignia del Gremio de la canción nocturna.

biblioteca, las instalaciones de entrenamiento y los talleres del gremio. Muchos negocios en la ciudad ofrecen descuentos del 10% en servicios, productos y equipo a los miembros del Gremio de la canción nocturna.

Estos recursos pueden ser increíblemente útiles, pero tienen un precio. Como organización criminal eficaz y de dilatada vida, el Gremio de la canción nocturna saca beneficio de todas las actividades que lleva a cabo. Si proporciona a un PJ acceso a un barón local y se asegura de que éste escucha sus peticiones, exige a su vez que el personaje lleve a cabo una peligrosa misión para cimentar más la buena disposición del noble a obedecer los deseos de la organización.

Sugerencias de interpretación: extremadamente entrenados y seguros de sí mismos, los miembros del Gremio de la canción nocturna permanecen tranquilos y profesionales incluso en las circunstancias más extremas. Trabajan mejor en equipos unificados y acostumbran a saber de los puntos fuertes y débiles de sus compañeros. Esperan de sus aliados acción rápida y competente, especialmente en combate o en una misión peligrosa. Esta combinación de pericia y confianza hace que la mayoría de los miembros sean individuos reservados y equilibrados, que raramente malgastan palabras en asuntos o debate triviales. Cuando un equipo del gremio o un grupo de aventureros toma una decisión, es probable que el afiliado se reserve su opinión hasta que haya escuchado los argumentos de parte del resto de integrantes, diga lo que piensa una vez y entonces siga rápidamente la decisión tomada por el líder o mediante consenso.

Miembro típico: la mayoría de los miembros del Gremio de la canción nocturna son pícaros, expertos, guerreros o combatientes de nivel bajo. Los pícaros y los expertos actúan como los ojos y oídos de la organización, y los mejores y más leales entre ellos con el tiempo avanzan para convertirse en miembros, bien de la clase de prestigio infiltrador de la canción nocturna, bien de la de ejecutor de la canción nocturna.

Clases de prestigio: el Gremio de la canción nocturna incluye a miembros con niveles en una ecléctica colección de clases de prestigio, si bien los más pertenecen a las de infiltrador de la canción nocturna o ejecutor de la canción nocturna. Éstas personifican la organización del gremio en sí mismo. 2/3 del grupo, dirigidos por los infiltradores, espían a los ricos y los nobles, desentrañan secretos para utilizarlos en chantajes, llevan a cabo arriesgados robos de casas e intentan desviar los esfuerzos de las fuerzas de la ley. El tercio restante de miembros del gremio, dirigidos por los ejecutores de la canción nocturna, proporciona al grupo la fuerza que necesita para protegerse.

Saber del gremio: Lenias D'Brule, una noble, aventurera y una de los pocos miembros poderosos del Gremio de la canción nocturna que admite abiertamente su pertenencia a éste, ha desaparecido recientemente. La organización querría que este problema desapareciera para siempre. O bien Lenias

debe ser encontrada y convencida de que modere su notorio estilo de vida, o bien el gremio debe tener la certeza de que nunca se deje ver de nuevo. Puesto que la organización está ocupada con sus propios intereses en la ciudad, algunos representantes están abordando discretamente a grupos de aventureros para que encuentren a la noble, se encarguen de los causantes de su desaparición y entonces hagan frente a la misma Lenias.

Una campaña del Gremio de la canción nocturna: aunque siempre hay excepciones, el Gremio de la canción nocturna no debería convertirse en un elemento importante de una campaña hasta que los PJs alcancen al menos el 3.^{er} o 4.^{er} nivel. La razón de esto es que, hasta que no hayan completado algunas aventuras o misiones, no es probable que llamen la atención de la organización. Una vez haya conseguido un poco de éxito, un grupo de aventureros podría encontrarse con que el Gremio de la canción nocturna es un benefactor poderoso y fascinante... o un enemigo peligroso e ingenioso.

Ejemplo de miembro del Gremio de la canción nocturna
Alyson Adair: mediana Pcr 1/Gue 2; VD 3; humanoide Pequeño; DG 1d6+1 más 2d10+1; pg 19; Inic +7; Vel 20; CA 18, toque 14, desprevénida 15; Atq base +2; Pre -1; Atq o Atq compl +7 c/c (1d4+1/18-20, estoque de gran calidad) o +7 a distancia (1d8/19-20, ballesta pesada de gran calidad); AE ataque furtivo +1d6; CE encontrar trampas; AL NM; TS Fort +4, Ref +5; Vol +3 (+5 contra miedo); Fue 12, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Equilibrio +7, Esconderse +11, Escuchar +9, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +7, Saltar +2, Trepar +9; Alerta, Iniciativa mejorada^a, Sutileza con las armas^b, Voluntad de hieiro.

Idiomas: común, mediano.

Ataque furtivo (Ex): Alyson inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Alyson puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Encontrar trampas (Ex): Alyson puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Poseiones: camisote de mallas de mithril, estoque de gran calidad, ballesta pesada de gran calidad con 20 virotes, 2 pociones de curar heridas ligeras, 30 po.

EL GREMIO DE LA MENTE SOMBRÍA

En los oscuros rincones de la ciudad, un esquivo grupo de espías psiónicos ejercen su profesión con asombrosa pericia. El Gremio de la mente sombría es una cuadrilla muy unida de pícaros/psiónicos de nivel alto que utilizan sus variados grupos de habilidades para mantener el anonimato mientras aceptan encargos de benefactores ricos e influyentes. El gremio no tiene una especialidad única; la mayoría de sus misiones implican robar algo de valor, utilizar el chantaje o poderes psiónicos para influir en las acciones de un individuo concreto o descubrir información preciada.

A pesar de que están dispuestos a tomar parte en actividades como el robo y el chantaje, las mentes sombrías no son todavía completamente malignas. Rehuyen el asesinato a menos que estén vengándose de un ataque deliberado y casi nunca trabajan directamente contra el bien del reino o la ciudad en los que residen. El gremio no profesa lealtad especial hacia ningún monarca o comunidad, pero los líderes de la organización son lo suficientemente listos como para ser conscientes de que un grupo tan pequeño como el suyo podría no sobrevivir a un ataque coordinado por un gobernante poderoso. Están dispuestos a correr el riesgo de ganarse la enemistad de nobles individuales o comerciantes acaudalados, pero no la ira de un reino o ciudad enteros.

A causa de la misteriosa reputación del gremio y la temible combinación de habilidades que poseen sus miembros, pocos están dispuestos a contrariar a las mentes sombrías y también pocos pueden permitirse sus tarifas. Por lo tanto, a menudo trabajan por iniciativa propia reuniendo información, llevan a cabo misiones especiales concebidas por ellas mismas e incluso van de aventuras fuera de su territorio para poner a punto sus habilidades en distintos entornos y en combate abierto.

Cómo unirse al Gremio de la mente sombría: el exclusivo Gremio de la mente sombría es lento en conceder la afiliación incluso a los candidatos de mayor confianza. Únicamente se puede ingresar mediante invitación y los miembros actuales del Gremio se toman su tiempo para estar seguros de las capacidades y la lealtad de cada aspirante. Puesto que aquellos con predilección tanto por el sigilo como por la psiónica son raros, la organización se cuida de controlar a cualquiera de estos individuos que se encuentren en la ciudad. Una vez que las variadas

aptitudes de un candidato se han desarrollado hasta el punto de estar capacitado para la clase de prestigio mente sombría, el Gremio decide si le invita a unirse o no. Estas decisiones son complejas y dependen en gran medida de las personalidades de los actuales miembros del gremio, por lo que el DM tiene mucha libertad a la hora de decidir sobre estas invitaciones.

Beneficios de los personajes: los personajes que pertenecen al Gremio de la mente sombría obtienen un bonificador de +4 a las pruebas de Reunir información cuando se hallan en la ciudad de la organización y acceso expedito a dos o tres viviendas clandestinas de aspecto corriente y bien escondidas dentro de ésta. Estos beneficios no deben tomarse a la ligera y dependen del concepto que tengan de ellos los otros integrantes del gremio.

Estos privilegios se le retiran instantáneamente a cualquier miembro que alguna vez hable de manera abierta del gremio con otros que no pertenezcan a éste, tanto si es de forma intencionada como por incompetencia.

Sugerencias de interpretación: los miembros del gremio raramente revelan su afiliación a éste y con frecuencia actúan disfrazados, lo que hace difícil clasificar sus personalidades o comportamiento general. Éstos deben ser circunspectos en su trato y también abstenerse de atraer la atención sobre sí mismos.

Miembro típico: puesto que sus integrantes son tan pocos y tan diestros, el Gremio de la mente sombría no tiene un miembro típico de bajo nivel como las otras organizaciones. Todos son de nivel alto, están extremadamente entrenados y poseen grupos únicos y variados de habilidades. Pocos miembros manifiestan siquiera los mismos poderes psiónicos, aunque las aptitudes que mejoran el sigilo o nublan las mentes de otros son comunes. Toma a Mysk, en la pág. 72, como ejemplo de miembro del Gremio de la mente sombría.

Clases de prestigio: sólo una clase de prestigio, la mente sombría, está directamente asociada con el gremio y todos los miembros deben tener al menos un nivel de ésta. Algunos también tienen niveles en otra clase de prestigio, por regla general la de danzarín sombrío o una psiónica, si bien la mayoría se dedican a la adquisición de niveles adicionales de mente sombría con la exclusión del resto.

Saber del gremio: a pesar del cuidado que los miembros individuales ponen en mantener secretas sus actividades, unos pocos rumores e historias sobre las proezas del Gremio de la mente sombría han llegado hasta el populacho. El más común de ellos describe el destino de un mezzquino señor que denunció públicamente a la organización y dedicó



Insignia del
Gremio de la
mente sombría.

gran parte de su fortuna personal a encontrar y destruir al grupo. El noble no sólo perdió ésta a manos de una misteriosa banda de ladrones, sino que también olvidó que alguna vez tuvo semejantes riquezas o poder. La historia sostiene que el noble todavía trabaja hoy en día de manera pacífica en su ciudad como modesto tendero, ignorante de que las memorias que cree propias son en realidad el resultado de una cuidadosa manipulación por parte de las mentes sombrías.

Una campaña del Gremio de la mente sombría: aunque el Gremio de la mente sombría es pequeño y exclusivo, sus miembros tienen un grupo increíblemente variado de habilidades, lo que convierte a la organización en una elección interesante como centro de una campaña orientada hacia la psiónica. Sin embargo, es mucho más probable que tan sólo un personaje en el grupo de aventureros pertenezca a éste, y quizás incluso oculte su relación con el Gremio a la mayoría o a todos sus compañeros. El miembro tendrá contactos misteriosos y una indudable ventaja cuando retúna información en la ciudad de la organización, lo cual puede ser una gran ayuda para un DM que busque maneras de presentar pistas de aventuras, rumores e información conflictiva a los PJs.

Puesto que sus integrantes son pocos y de alto nivel, el Gremio de la mente sombría no ofrece un desafío razonable para los PJs a lo largo de una campaña y el mejor modo de utilizarlo es como encuentro individual de alto nivel o como un pequeño grupo de expertos contratados por los verdaderos enemigos de los personajes.

LOS GUARDIANES DAGACONJURO

Exóticos lanzadores de conjuros que esgrimen parejas de dagas y mortíferos poderes mágicos, los guardianes dagaconjuro utilizan sus diversas aptitudes para fomentar su propio sentido imparcial de la justicia. Los miembros individuales capitanean grupos de aventureros, acaban con el mal que se oculta en comunidades civilizadas y actúan como autoproclamados investigadores y ejecutores de la ley cuando es necesario. Los grupos rara vez actúan juntos, concentrándose en vez de ello en adiestrar a nuevos miembros, investigar nuevos conjuros o perfeccionar nuevos aspectos de su inusual estilo de lucha.

Una de las facetas más interesantes de los Guardianes dagaconjuro es su énfasis tanto en el poder marcial como en el mágico. Aunque siguen centrándose en el lanzamiento de conjuros como medio principal para ocuparse de los enemigos, todos ellos esgrimen sus dagas gemelas con sorprendente habilidad. Algunos utilizan sus conjuros para mejorar sus capacidades físicas y entonces entrar en combate cuerpo a cuerpo, conjurando en medio de un torbellino de cuchillos destellantes. Otros se sirven de la magia para abatir a los enemigos y revelan sus mortíferas dagas únicamente cuando un adversario busca como objetivo a un lanzador de conjuros en apariencia físicamente débil.

Dos clases de prestigio están asociadas con el gremio. Los cambiantes dagaconjuro (ver la pág. 30) atraen a druidas y otros lanzadores de conjuros divinos, mientras que los magos dagaconjuro (ver la pág. 66) interesan a magos y otros lanzadores de conjuros arcanos. Estos dos grupos se diferencian dentro de la organización tan sólo por el tipo de conjuros que lanzan y el entrenamiento al que se someten. En todos los demás aspectos, ambos gozan de la misma influencia y número de miembros del gremio.

Cómo unirse a los Guardianes dagaconjuro: los Guardianes dagaconjuro nunca han sido muchos y, aunque siempre buscan nuevos miembros, sólo aceptan a un pequeño porcentaje de los que aspiran a formar parte de la organización. Si bien no es necesario que los candidatos sean de un nivel lo suficientemente alto como para unirse a una de las clases de prestigio dagaconjuro, normalmente necesitan tener alguna aptitud de lanzamiento de conjuros, una puntuación de Destreza suficiente como para en el futuro entrenarse en el uso de dos armas al mismo tiempo y, lo más importante, un afán sincero y compasivo por hacer el bien. Los que esperan unirse al gremio deben encontrar un padrino (habitualmente un miembro actual de la cofradía, aunque a veces otros aventureros o líderes de comunidades destacados de alineamiento bueno también respaldan a aspirantes) y dirigir una petición de afiliación a los líderes del gremio. Éstos por lo general envían a un representante para que hable con el candidato y mensione sus capacidades. Una vez aceptado, un aspirante habitualmente recibe entrenamiento por parte de otro miembro del los Guardianes dagaconjuro.

Beneficios de los personajes: los personajes pertenecientes a los Guardianes dagaconjuro se encuentran con que las opiniones respecto a sus actividades y la organización de la cual son miembros son muy variadas. En muchos lugares, un afiliado recibe un pequeño descuento (generalmente de un 5%) en servicios mundanos como alojamiento y comida, siempre y cuando haga saber que pertenece a la cofradía. Por otro lado, a algunos gobernantes locales no les hace gracia la idea de que un grupo de poderosos guerreros lanzadores de conjuros deambulen por el reino y sigan su propio código moral, por muy nobles que sean sus intenciones. Estos gobernantes, y los que les sirven, tienen fama de dar la espalda a las peticiones de un guardián e de ingeniar otras sutiles maneras de exhortarle a continuar su viaje hacia otro reino.

Muchas comunidades reciben bien la llegada de un guardián, pero también es probable que le aborden para pedirle ayuda. Tanto si la zona está siendo acosada por una poderosa tribu de osos, como si un granjero presenta una queja porque otro se ha apropiado de parte de sus tierras, un miembro de este gremio es alguien de fuera de la comunidad inmediata que puede prestar ayuda y juicio.

Sugerencias de interpretación: la mayoría de los guardianes dagaconjuro son tranquilos y reservados. Aunque confían

en su capacidad para decidir entre el bien y el mal, se reservan su opinión, en parte para estimar las reacciones de otros y para así conocer mejor a sus compañeros de aventuras. También lo hacen para asegurarse de que realizan una evaluación correcta de la situación. En la mayoría de situaciones de interpretación, un miembro debería preguntar más que responder y guardarse sus opiniones para sí mismo hasta que se le consulte. Otro buen enfoque para interpretar a un guardián es dar énfasis a su cautela cuando trata con otra gente sin dejar que esto se convierta en abierta suspicacia.

Miembro típico: el típico guardián dagaconjuro es un druida o mago de nivel bajo que ha elegido la alternativa poco convencional de aprender a luchar con dos armas, en concreto dos dagas. Una vez ha terminado su aprendizaje, un miembro a menudo se une a un grupo de aventureros. El gremio alienta a sus integrantes a combatir activamente el mal, a descubrir tesoros o fuentes de poder perdidas y a oponerse de manera diligente a criaturas monstruosas que amenazan zonas civilizadas. Cuando no está embarcado en aventuras, un miembro típico vive de las ganancias de las anteriores, aunque algunos encuentran trabajo como parte de los cuerpos encargados del cumplimiento de la ley o investigadores especiales en comunidades en las que el crimen supone un problema. Debido a que están tan centrados en el lanzamiento de conjuros, los guardianes pasan con frecuencia tiempo con otros miembros de la cofradía, aprendiendo conjuros más avanzados o practicando sus técnicas de lucha.

Clases de prestigio: la mayoría de los integrantes de los Guardianes dagaconjuro aspiran a convertirse bien en cambiantes dagaconjuro, bien en magos dagaconjuro, dependiendo de si presentan afinidad con la magia divina o arcana. Los miembros de las clases de prestigio dagaconjuro gozan de especial respecto en el gremio e incluso aquellos con pocas capacidades para lanzar conjuros se ven a sí mismos en el camino que lleva a unirse a una de ellas. Los asociados de mayor rango tienen niveles en una de estas dos clases, si bien miembros de otras clases poderosos e influyentes han forjado duraderas alianzas con los Guardianes sin adquirir niveles en ninguna de éstas o ser formalmente miembros de la organización.

Saber del gremio: muchos de los mayores tesoros de los Guardianes dagaconjuro son, de manera nada sorprendente, parejas de dagas mágicas de gran poder. Un cambiante dagaconjuro perdió hace tiempo una de las más preciadas, los

cuchillos esmeralda de las siete verdades, cuando cayó en una batalla contra un poderoso vampiro llamado Malkan Ry-Ul. Tanto los cuchillos como el vampiro han permanecido desaparecidos durante muchos años, pero hace poco viajeros procedentes del este han informado de una gran ciudad que está siendo rondada por un asesino que deja extraños cortes verdes en los cuerpos de sus víctimas: un efecto secundario característico de la magia de los cuchillos esmeralda.

Una campaña de dagaconjuros: una campaña centrada en los Guardianes dagaconjuro tan sólo necesita incluir a uno o dos PJs que pertenezcan a la cofradía. Los miembros con frecuencia van de aventuras con otros que no pertenecen a la organización y las actividades del grupo proporcionan una excelente serie de anzuelos para personajes buenos de cualquier clase. Puesto que el gremio cree en versiones muy nobles y abiertas del bien y

la justicia, una campaña con los Guardianes dagaconjuro como núcleo debería incluir aventuras que traten de sutiles problemas morales y hagan hincapié en que los personajes creen su propia definición de la palabra "bien". Una mezcla de aventura en dungeons e intriga política es la combinación perfecta para un grupo afiliado a la cofradía.

Ejemplo de guardián dagaconjuro

Serafina Trochaespinada:

mediana Drd 3; VD 3; humanoide Pequeño; DG 3d8; pg 17; Inic +3; Vel 20'; CA 17, toque 14, desprevenida 14; Atq base +2; Pre -2; Atq +6 c/c (1d3, daga de

Insignia de los Guardianes dagaconjuro.

gran calidad); Atq compl +4 c/c (1d3, 2 dagas de gran calidad); AE conjuros; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (águila), empatía salvaje +4 (+0 bestias salvajes), pisada sin rastro, zancada forestal; AL NB; TS Fort +4, Ref +5; Vol +6 (+8 contra miedo); Fue 10, Des 16, Con 10, Int 8, Sab 15, Car 13.

Habilidades y dotes: Concentración +6, Escondarse +6, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +5, Saber (naturaleza) +2, Saltar -2, Supervivencia +4, Trato con animales +6, Trepas +2; Combate con dos armas, Sutileza con las armas.

Idiomas: común, druidico, mediano.

Compañero animal (Ex): Serafina tiene un águila llamada Ojoagudo como compañero animal. Las aptitudes y características de Ojoagudo se resumen más adelante.

Beneficios del compañero animal: Serafina y Ojoagudo comparten las cualidades especiales vínculo y compartir conjuros.



Compartir conjuros (Ex): Serafina puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a su compañero animal si éste está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre Ojoagudo.

Vínculo (Ex): Serafina puede controlar a Ojoagudo como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de circunstancia de +4 a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su águila.

Pisada sin rastro (Ex): Serafina no deja huella cuando se mueve por entornos naturales, por lo que no puede ser rastreada.

Zancada forestal (Ex): Serafina puede atravesar terreno natural con arbustos espinosos, brezos, cubierto por maleza y similar a velocidad normal y sin sufrir daño, o verse perjudicada de otro modo. No obstante, los terrenos que hayan sido manipulados mágicamente para obstaculizar el movimiento sí que le afectarán.

Conjuros de druida preparados (3.º nivel de lanzador): 0: crear agua, detectar magia, luz, purificar comida y bebida; 1.º: colmillo mágico, curar heridas ligeras, zancada prodigiosa; 2.º: gracia felina, postura de dagaconjuro.

†Nuevo conjuro descrito en pág. 154.

Poseiones: armadura de cuero +1, 2 dagas de gran calidad, 2 pociones de curar heridas moderadas, bolsa para componentes de conjuros, 75 po.

Ojoagudo, compañero águila: VD -, animal Pequeño; DG 3d8+3; pg 16; Inic +3; Vel 10', V1 80' (regular); CA 17, toque 14, desprevenido 14; Atq base +2; Pre -2; Atq +7 c/c (1d4, garra); Atq compl +7 c/c (1d4, 2 garras) y +1 c/c (1d4, mordisco); AE -; CE evasión, trucos adicionales (2), visión en la penumbra; AL N; TS Fort +4, Ref +6; Vol +3; Fue 11, Des 16, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +16, Escuchar +2; Soltura con un arma (garras), Sutileza con las armas.

Evisión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Ojoagudo no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Trucos: Ojoagudo conoce los siguientes trucos (incluyendo los adicionales): ataca, atrás, ayudar en ataque†, ayudar en defensa†, busca, caza†, defiende, junta.

†Nuevo truco descrito en pág. 103.

LOS INVESTIGADORES APARECIDOS GRISES

Hace unos pocos años, un grupo de aventureros con bastante éxito pusieron sus habilidades al servicio de la investigación y la resolución privada de crímenes. Tras algunos buenos resultados rápidos, empezaron a recibir más trabajo de investigación del que nunca podrían encargarse ellos solos y vieron

el potencial para la expansión rentable a nuevas comunidades. El grupo concentró sus esfuerzos de inmediato en las facetas comerciales y organizativas del reclutamiento de aventureros de bajo y medio nivel con mentes analíticas y la combinación apropiada de habilidades.

En los breves años tras su fundación, el gremio de los Investigadores aparecidos grises se ha expandido a cinco ciudades importantes a lo largo de varias naciones y ahora coordina cientos de equipos operativos de investigación. Estos se asemejan a grupos de aventureros, pero acentúan la observación cuidadosa y el buen trabajo detectivesco (incluyendo la utilización de magia de adivinación) antes que la pura fuerza de combate.

El gremio lleva su inusitado nombre a causa de su buena disposición a llevar casos de asesinato y su alto nivel de pericia a la hora de descubrir y hacer frente a las maquinaciones de poderosas criaturas muertas vivientes.

Cómo unirse a los Investigadores aparecidos grises: los Investigadores aparecidos grises aceptan solicitudes de ingreso durante todo el año. Los candidatos deben demostrar sus habilidades de investigación resolviendo una serie de acertijos y trampas dispuestas por el gremio. A los aspirantes se les permite participar en grupo en esta prueba, ya que la organización anima a sus investigadores a trabajar en equipo en todo momento. Cada uno de éstos supera o falla la prueba de acceso como un grupo, si bien se sabe de que en los raros casos en los que uno de los candidatos es claramente superior al resto del equipo, el gremio ha hecho excepciones. No cuesta nada unirse a la organización, pero se espera que los miembros acepten a menos dos investigaciones aprobadas por ésta cada año y paguen un 5% de las comisiones ganadas en ellas.

Beneficios de los personajes: los personajes pertenecientes a los Investigadores aparecidos grises tienen acceso expedito a encargos y pistas de aventuras, así como la capacidad de encontrar rápidamente expertos en una amplia variedad de temas académicos. El gremio mantiene sólidas relaciones con expertos y sabios en casi todos los campos y sus miembros con frecuencia consultan a estos eruditos sin tener que pagar los honorarios habituales. En casos extremos o proyectos de investigación prolongados, los investigadores deben pagar sus propios honorarios, aunque el gremio se hace cargo del 10% de tales costes siempre y cuando el personaje sea un miembro activo y haya completado con éxito al menos una investigación en el último año.

Sugerencias de interpretación: los investigadores que trabajan para el gremio deben poseer una mente perspicaz y analítica, y su forma de hablar y sus gestos reflejan esto. Se expresan utilizando frases precisas, observan antes de actuar en la mayoría de las situaciones, y pasan mucho tiempo poniendo en duda conclusiones que a otros pueden parecerles ciertas.

Miembro típico: la mayoría de los investigadores tienen niveles de pícaro, mago o explorador, aunque el gremio también

permite que se le unan miembros de otras clases si trabajan bien con un equipo de investigación. Los integrantes de esta organización con frecuencia dedican sus puntos de habilidad a la mejora de Buscar, Avistar, Escuchar y Averiguar intenciones antes que destinarlos a otras. Los picaros en el gremio, en cambio, a menudo se concentran en las de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo.

Clases de prestigio: si bien no se asocia ninguna clase de prestigio con el gremio, muchas proporcionan aptitudes especiales que ayudan a los investigadores en sus misiones. Los lanzadores de conjuros aspiran a las clases que les aporten una excelente base de habilidades de Saber o poderes adivinatorios. En cambio, algunos picaros y exploradores dirigen sus esfuerzos hacia clases como el sabueso o el maestro de espías.

Saber del gremio: como gremio relativamente nuevo, los Investigadores aparecidos grises pueden presumir de pocas de las historias de las que otras cofradías de tamaño similar se jactan. No obstante, la organización ha probado ser muy efectiva en las misiones que ha escogido y las historias sobre su pericia continúan creciendo.

Una campaña de Investigadores aparecidos grises: puesto que el gremio anima a sus miembros a trabajar en equipo, los Investigadores aparecidos grises suponen una excelente fuerza unitaria e impulsora para una campaña que incluya una cantidad considerable de investigación o resolución de enigmas.



Insignia de los Investigadores aparecidos grises.

Ejemplo de investigador aparecido gris

Diesa Ungart: enana Pcr 5; VD 5; humanoide Mediano; DG 5d6; pg 20; Inic +2; Vel 20; CA 17; toque 12, desprevenida 17; Atq base +3; Pre +3; Atq o Atq compl +4 c/c (1d6 no letal, cachiporra de gran calidad) o +4 c/c (1d3 no letal, látigo de gran calidad); Espacio/Alcance 5'/5' (15' con el látigo); AE ataque furtivo +3d6; CE encontrar trampas, esquiva asombrosa, evasión, rasgos de enano, sentido de las trampas +1, visión en la oscuridad 60; AL LN; TS Fort +1* (+3 contra veneno), Ref +6*; Vol +3*; Fue 10, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 12.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +12, Averiguar intenciones +10, Avistar +10, Buscar +9 (+14 para encontrar puertas secretas, trampas y objetos ocultos similares), Descifrar escritura +9, Diplomacia +3, Escuchar +10, Inutilizar mecanismo +11, Reunir información +11, Saber (local) +9; Competencia

con arma exótica (látigo), Pericia en combate.

Idiomas: común, enano; gnom.

Ataque furtivo (Ex):

Diesa inflige 3d6 puntos de daño adicional cuando flaquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Diesa puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Encontrar trampas (Ex): Diesa puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): Diesa conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque la tomen desprevenida o sea atacada por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmovilizada).

Evasión (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Diesa no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Rasgos de enano: los enanos poseen afinidad con la piedra, lo que les confiere un bonificador racial de +2 a las pruebas de Buscar para advertir obras poco frecuentes de mampostería. Con sólo acercarse a 10' o menos de ellas, uno de ellos tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si estuviera buscando activamente

Cuando están de pie, los enanos son excepcionalmente estables y tienen un bonificador de +4 a las pruebas de característica para resistir el ser embestido o derribado. Los enanos poseen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides, y otro de +4 a la CA contra gigantes. Su raza también les proporciona un bonificador de +2 a las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con objetos de piedra o metal.

*Los enanos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra conjuros y efectos sortilegos.

Poseiones: *camisote de mallas* +1, *látigo* de gran calidad, *cachiporra* de gran calidad, *gafas de visión minuciosa*, 2 *pociones de gracia felina*, herramientas de ladrón de gran calidad, 2 *pociones de esconderse de los animales*, 400 po.

LA LIGA DE LA BOTA Y EL SENDERO

Los miembros de esta insólita organización consideran que cada camino es un aula y cada posada, un laboratorio. Consagrados al viaje en sí, acumulan poco saber pero ven mucho mundo, éste y también los de más allá. Cualquier cosa de interés para los viajeros también lo es para la Liga de la bota y el sendero. Aunque está organizado de manera semejante a una escuela, el gremio no ofrece estudios académicos formales; en vez de ello, sus miembros son guías y exploradores de renombre. Ellos conocen, por ejemplo, la última posición conocida de una isla flotante, el mejor camino para atravesar el desierto de la Medianoche y qué Iglesia gobierna en estos momentos la provincia de Aramador.

Puesto que sus miembros raramente están en el mismo lugar durante mucho tiempo, la Liga de la bota y el sendero carece prácticamente de organización formal y por completo de una dirección central. Casi cada ciudad de cualquier tamaño tiene un puesto de la Liga, donde los miembros pueden presentar los informes de sus expediciones, llevar a cabo investigaciones para sus futuras expediciones y compartir unas copas y relatos de viajes. Un miembro veterano actúa como jefe del puesto en cada lugar. Si una crisis afecta al gremio en su totalidad, tantos

de éstos como sea posible se reúnen en algún lugar y alcanzan una solución mediante consenso.

Todos los miembros de la Liga deben ayudar a dirigir uno de estos puestos durante un mes de cada año. El de mayor antigüedad de un grupo de trabajo de un mes determinado actúa como el jefe del puesto.

Cada miembro que se detenga en un puesto de la Liga debe presentar un informe describiendo sus viajes desde la última parada en una de estas bases. El informe debería incluir peligros, condiciones climatológicas, encuentros y cualquier otra información que pudiera resultar útil a otros viajeros.

Todos los puestos de la Liga ostentan una insignia con una bota roja que también aparece como tatuaje en el antebrazo izquierdo de cada uno de sus miembros. Aunque no se les exige realmente llevar botas rojas, la mayoría ellos ponen ribetes de ese color en su calzado. Además, todos hacen dos pequeñas muescas en ambos tacones para así dejar rastros característicos.

A veces, algunos miembros de la Liga se unen para llevar ante la justicia a cualquiera que muestre uno de estos tatuajes pero que no pertenezca a ella realmente. La organización paga generosamente de sus propias arcas por este tipo de servicio, si bien la mayoría de los afilados aceptarían estas tareas incluso sin recibir nada a cambio tan sólo para proteger la reputación de la Liga.

Por lo general, la Liga de la bota y el sendero tiene pocos tratos con otras organizaciones. Sin embargo, sus miembros intercambian de buena gana historias con cualquiera de los de la Liga de los tejedores de historias con el que se encuentren. Aquellos que se ganan la vida proveyendo a los viajeros tratan bien a los integrantes de la bota y el sendero con la esperanza de que más clientela con botas rojas pase por sus establecimientos.

Cómo unirse a la Liga de la bota y el sendero: para unirse a la Liga de la bota y el sendero, un aspirante debe hacer entrega de tres regalos a un jefe de puesto, todos ellos originarios de al menos 300 millas de allí. Uno de estos obsequios debe ser una

LOS AVENTUREROS Y LA LIGA

La Liga de la bota y el sendero incluye a muchos aventureros entre sus miembros. Algunos de los más legendarios del mundo reclutan gente para sus expediciones poniendo ofertas de empleo en las paredes de las salas comunes de puestos de la Liga. Después de todo, cualquiera que se dirija al otro lado del fin del mundo debería llevar consigo algunos viajeros curtidos. Un puesto de la Liga típico podría tener los siguientes anuncios:

- **Viaja** con Karil Minick a las cuevas espejadas de Suskana. Se contratan guardas, exploradores, curanderos y arcanistas experimentados. Paga de 10 po/día + una parte del tesoro conseguido, una vez descontados los gastos. Reunión aquí al final del verano.
- **DESAPARECIDO:** Ahn de Azath, en algún punto al noroeste del sendero del Afilido. 5.000 po de recompensa.

- ¿Tienes lo que hay que tener para entrar en el valle de Mostarek? Yo, Duncan Sameth, te ofrezco tu justa porción de gloria: la oportunidad de que tu nombre aparezca en las epopeyas cantadas por juglares todavía por nacer. Reúnete conmigo aquí el 13 de rebañero.
- **SUBASTA:** Los supervivientes de la expedición de Vinto Uredsky a Yezeli han regresado. Sus tesoros procedentes de esa maravillosa tierra serán subastados aquí el 18 de rebañero, junto con el equipo sobrante de la expedición. Los lotes pueden verse al amanecer y las pujas empezarán al mediodía.
- **Explorador** en misión Real busca guías y guardias para una exploración de un mes a un lugar por revelar. Paga excelente garantizada.

caja de licor por valor de como mínimo 250 po; otro, un objeto de arte de al menos 300 po; y el último, un caballo de monta o de guerra. Si todos ellos cumplen los requisitos, al candidato se le tatúa la bota roja y se le acepta como miembro tras una fiesta desenfadada.

La cuota anual es de 500 po, pagadera durante el mes en el que el afiliado sirve en un puesto.

Beneficios de los personajes: el beneficio más significativo de pertenecer a la Liga de la bota y el sendero es el acceso a los informes de anteriores viajeros. La información de un puesto de la Liga sobre los peligros del viaje, monstruos y acontecimientos actuales no está, por supuesto, completamente actualizada, pero es muy fiable.

Cualquier miembro puede utilizar de manera gratuita los alojamientos de un puesto de la Liga. Muchos de éstos disponen de tiendas que venden equipo de aventura a los que llevan el tatuaje rojo a un 20% menos del precio actual, así como caballos a la mitad de éste. Además, los mercaderes y posaderos a lo largo de rutas comerciales importantes con frecuencia ofrecen descuentos a los viajeros con tatuajes de botas rojas con la esperanza de buenas críticas en los siguientes informes de la Liga (*NdC: esto suena a Liga Michelin*).

Sugerencias de interpretación: los miembros de la Liga de la bota y el sendero se dividen en dos grupos sociales distintos: en primer lugar, los vagabundos solitarios que prefieren la vida viajera porque les proporciona el sentido del anonimato que les hace sentir cómodos y, en segundo, individuos más extrovertidos que disfrutan del viaje porque les ofrece una abundancia de nuevas experiencias y oportunidades de interacción social.

Los del primer grupo son reservados en la mayoría de las conversaciones, dándose por contentos con conocer a otros mediante la observación en vez de la interacción directa. Estos miembros ni son ermitaños y ni están faltos de habilidades sociales, simplemente prefieren la vida en el camino a las raíces más profundas que conlleva asentarse en un lugar. El mes al año durante el que deben trabajar en un puesto de la Liga y la sensación de pertenencia que les brinda la organización a menudo es la única del hogar y la familia que necesitan estos individuos.

La mayoría de los miembros de la Liga son mucho más extrovertidos, utilizando sus numerosos viajes para conocer a personas interesantes, intercambiar historias con nuevos amigos y enterarse de lugares distantes por boca de otros viajeros experimentados. Estos individuos con frecuencia inician conversaciones con completos desconocidos y su amplia variedad de experiencias personales les convierten en excelentes diplomáticos.

Miembro típico: la mayor parte de los miembros de la Liga de la bota y el sendero son bardos de nivel bajo, si bien

también se unen a ella bastantes batidores y exploradores. El resto de la afiliación la componen pequeñas cantidades de cada una de las otras clases de PJs y PNJs. La mayoría de los socios prefieren pasar gran parte de la primavera y el verano en el camino, aunque aquellos que deben servir en los puestos de la Liga durante estos meses principales de viaje lo hacen de buena gana.

Clases de prestigio: muchos de los miembros de la Liga no prefieren una clase de prestigio en particular, más bien ven su amor por el viaje y su participación en la Liga como algo distinto al desarrollo de sus habilidades de combate, mágicas o profesionales. La clase de prestigio más común, no obstante, entre los integrantes de la organización es el caminante del horizonte (ver pág. 182 de la *Guía del Dungeon Master*). Aquellos que establecen una afinidad con el viaje a lomos de una montura a veces se dedican a la de jinete escolta de las llanuras salvajes (ver pág. 48).

Saber del gremio: aunque la Liga está más interesada en reunir las historias de los viajes recientes de sus miembros que en desenterrar saber perdido o descubrir tesoros mágicos, muchas leyendas cuentan las proezas de éstos. Una de las afirmaciones más controvertidas es la de que Fharlanghn, la deidad del viaje, fue miembro de la organización cuando todavía era un mortal. Sin embargo, la mayoría de los afiliados, incluyendo a casi todos los seguidores de Fharlanghn, aseveran que en realidad fue fundada por un avatar suyo bien disfrazado.

Una campaña de la Liga de la bota y el sendero: el viaje es un excitante desafío del que muchos aventureros disfrutan, y la Liga de la bota y el sendero supone un excelente elemento en cualquier campaña caracterizada por mucho viaje por tierra. Incluso en aquellas con menos viaje, las políticas tolerantes de la Liga y su arraigado deseo de alcanzar nuevos lugares pueden proporcionar un magnífico fundamento para introducir opciones exóticas de personajes como los monstruosos, clases de prestigio originarias de tierras distantes e incluso nuevas clases estándar como el ninja o el samurai.

Ejemplo de miembro de la Liga de la bota y el sendero

Insignia de la Liga de la bota y el sendero.

Skirna Marchalarga: mujer gnomo Btd 4; VD 4; humanoide Pequeño; DG 4d8; pg 21; Inic +3; Vel 20'; CA 19, toque 14, desprevencia 19; Atq base +3; Pre +0; Atq o Atq compl +5 c/c (1d4+1, espada corta de gran calidad) o +7 a distancia (1d4+1, arco corto compuesto); AE aptitudes sortilegas, hostigar +1d6/+1 CA; CE encontrar trampas, esquiva



asombrosa, fortaleza en combate +1, pisada sin rastro, rasgos de gnomos, visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +2*, Ref +7*; Vol +2*; Fue 12, Des 16, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 13.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Diplomacia +3, Escapismo +10, Esconderse +14, Escuchar +10, Reunir información +7, Saber (geografía) +4, Saber (naturaleza) +6, Supervivencia +8, Trepar +8, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras); Esquiva, Movilidad^A, Soltura con una habilidad (Reunir información).

Idiomas: común, gnomos.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *hablar con los animales* (sólo mamíferos que vivan en madrigueras, duración 1 minuto), *luces danzantes*, *prestidigitación*, *sonido fantasma* (CD 11).

Encontrar trampas (Ex): Skirna puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): Skirna conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque la tomen desprevenida o sea atacada por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmovilizada).

Hostigar (Ex): Skirna gana un bonificador de capacidad +1 a la CA e inflige 1d6 puntos de daño adicional en todos los ataques que realice durante cualquier asalto en el que se mueva al menos 10', pero se aplica solamente a los llevados a cabo durante su turno. También se aplica a los ataques a distancia contra objetivos que se encuentren a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Skirna pierde esta aptitud cuando lleva armadura media o pesada o una carga mediana o pesada.

Pisada sin rastro (Ex): Skirna no deja huella cuando se mueve por entornos naturales, por lo que no puede ser rastreada.

Rasgos de gnomos: los gnomos tienen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides, y otro de +4 a la CA contra gigantes.

*Los gnomos tienen un bonificador racial de +2 a los TS contra ilusiones.

Poseiones: *camisote de mallas de mithril* +1, *espada corta de gran calidad*, *arco corto compuesto de gran calidad* (bonificador por Fue +1) con 20 flechas de gran calidad, *2 pociones de gracia felina*.

LA LIGA DE LOS TEJEDORES DE HISTORIAS

Siglos atrás, algunos miembros del Colegio de la sabiduría concrescente se opusieron, por razones filosóficas, al enfoque

secretista de la organización en lo relativo a la información. Su deseo de compartirla con personas ajenas al Colegio partió a éste literalmente en dos. Los miembros desafectos fundaron la Liga de los tejedores de historias, una escuela dedicada a la libre circulación de la información. Desde entonces, los miembros de la Liga han afinado sus habilidades interpretativas y ampliado su actividad más allá de los estudios históricos y arcanos de los que los sabios concrescentes son partidarios. Muchos tejedores son bardos, pero los lanzadores de conjuros arcanos esporádicos también son bienvenidos, especialmente si son miembros de la clase de prestigio virtuoso.

La Liga de los tejedores de historias recopila todo tipo de saber imaginable. No tan académicos como el Colegio del conocimiento concrescente, los Tejedores estudian temas realistas y prácticos como las tradiciones cotidianas de varias culturas. Los miembros pasan su tiempo reuniendo todo tipo de información. En vez de depender de informes académicos para difundirla, la Liga incluye su conocimiento dentro de relatos históricos o ficticios. Cualquier socio tiene libertad para especializarse si lo desea, pero puede cambiar de rama cuando quiera.

La Liga de los tejedores de historias se basa en la relación entre mentor y aprendiz. Los nuevos estudiantes aprenden los conocimientos de maestros y con el tiempo pasan a serlo ellos mismos. Los mentores en cada región se reúnen una o dos veces al año y toman cualquier decisión necesaria mediante una votación por mayoría simple (por lo general, no surgen muchas cuestiones urgentes, ya que los miembros de la Liga tienden a no implicarse en política). Una vez que esa parte de la reunión finaliza, llegan otros miembros invitados y ésta pasa a ser un grandioso intercambio de historias. Se espera que, como norma de cortesía, cada socio asistente comparta (mediante un relato) cualquier nuevo saber descubierto desde el último encuentro. Mantener secretos va contra el código de conducta de la Liga, si bien el único castigo por hacerlo es la falta de historias que explicar en la reunión regional. Raramente se expulsa a los tejedores secretistas o problemáticos, simplemente no se les invita a futuros encuentros y el resto de la escuela aprende a ignorarlos.

El lema de la Liga es "el corazón de la historia está en la narración". Los tejedores no llevan túnica, pero muchos añaden borlas azules y blancas a sus ropas.

Los Tejedores desprecian al Colegio del conocimiento concrescente por "querer guardar las cosas más interesantes del mundo bajo llave para su pequeño club privado". Puesto que viajan mucho, son por regla general cordiales con los miembros de la Liga de la bota y el sendero. Además, les encanta interrogar a los aventureros sobre los peligros a los que se han enfrentado.

Cómo unirse a la Liga de los tejedores de historias: puesto que la Liga de los tejedores de historias no es nada

más que una serie de cadenas de maestros y aprendices, el único prerrequisito para afiliarse es obtener un mentor. Para conseguirlo, un candidato debe contar tres historias al posible maestro, realizando con éxito una prueba de Interpretar a CD 25 para cada una de ellas. Una debe ser sobre el aspirante, otra sobre un extraño y la tercera sobre uno de los amigos del aspirante. Elegir relatos particularmente apropiados para el oyente proporciona un bonificador de circunstancia de +2 a la prueba. Un candidato que no logre impresionar a un mentor puede intentarlo de nuevo con otro si así lo desea.

Una vez que un aspirante es aceptado, su aprendizaje prosigue alantojo del mentor. El proceso generalmente dura varios meses y conlleva aprender cientos de nuevos relatos y técnicas de interpretación. El aprendiz se gana el título de Maestro tejedor de historias a discreción del mentor. Sólo un tejedor que ha sido maestro durante al menos cinco años puede aceptar aprendices.

La Liga de los tejedores de historias no tiene cuota de admisión oficial. Sin embargo, se sabe de mentores que dan a entender que un regalo apropiadamente caro acelera en gran manera el proceso de admisión.

Beneficios de los personajes: el mayor beneficio de la afiliación es el acceso al valioso tesoro de saber de la escuela. Está a disposición de cualquiera, ya que no hay nada que les guste más a los tejedores que intercambiar historias de tierras lejanas, enigmas arcanos y criaturas misteriosas. A diferencia de sus rivales académicos, no obstante, carecen de medios organizados para catalogar sus conocimientos. Por ello, una pregunta de un aprendiz sobre un objeto en particular podría dar lugar a la siguiente clase de respuesta: "Hace unos pocos años, alguien en la reunión del norte mencionó una estatua de jade justo de ese mismo tipo del que preguntas. Pero no puedo recordar quién era. Kardalius, allá en Baselton, podría acordarse de quién explicó la historia..."

Los tejedores viajan con frecuencia e intercambian con entusiasmo relatos con sus colegas de la escuela y les prestan ayuda, reconociéndolos por las borlas azules y blancas que llevan. Los posaderos listos también buscan las borlas y muchos ofrecen descuentos a los miembros que estén dispuestos a compartir historias junto al fuego.

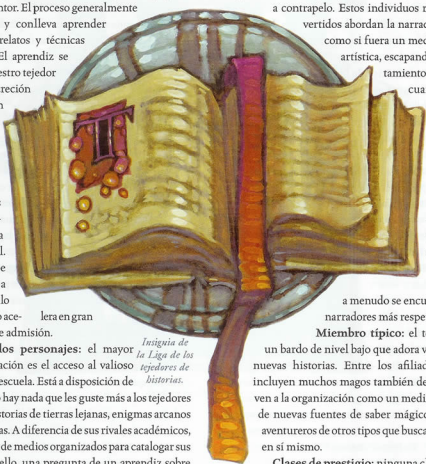
Sugerencias de interpretación: a los tejedores de historias les encanta hablar, especialmente si hacerlo conlleva sacarle a un individuo interesante un relato que no hayan escuchado antes. Son abiertos, curiosos y generalmente bastante simpáticos. Uno que pase a formar parte de un grupo de aventureros a menudo actúa como el negociador principal de éste, utilizando sus habilidades para allanarle el camino con las autoridades locales, dando con incontables pistas de aventuras a través de su asociación con la Liga y proporcionando abundante información mediante su variado conocimiento.

A pesar de este arquetipo común, algunos miembros van a contrapelo. Estos individuos raramente introvertidos abordan la narración de historias como si fuera un medio de expresión artística, escapando de su comportamiento tímido tan sólo cuando están preparados para contar una de manera adecuada. Ven el intercambio de información en forma de relatos como una oportunidad para crear e inspirar. Aunque son poco comunes, a menudo se encuentran entre los narradores más respetados de la Liga.

Miembro típico: el tejedor típico es un bardo de nivel bajo que adora viajar y aprender nuevas historias. Entre los afiliados también se incluyen muchos magos también de nivel bajo (que ven a la organización como un medio para enterarse de nuevas fuentes de saber mágico) y unos pocos aventureros de otros tipos que buscan conocimiento en sí mismo.

Clases de prestigio: ninguna clase de prestigio individual está asociada con la Liga de los tejedores de historias, aunque muchos de sus miembros se dedican a algunas relacionadas más con sus capacidades de combate que con su asociación con el grupo. Muchos integrantes orientados hacia el combate se esfuerzan por conseguir niveles en la clase de prestigio cantor de guerra (del *Combatiente completo*) y los lanzadores afiliados a la Liga con frecuencia buscan las que potencien sus poderes de adivinación u observación.

Saber del gremio: la escisión de los tejedores de historias del Colegio del conocimiento concrescente es el acontecimiento más importante en la historia de la Liga. Fue la causa de su



Insiguita de la Liga de los tejedores de historias.

fundación y lo que definió su propósito y dio forma al punto de vista de sus miembros.

Debido su propia naturaleza, en la Liga de los tejedores de historias abundan noticias de acontecimientos recientes, rumores sobre cosas aún por venir y leyendas de días largamente pasados. Recientemente, no obstante, muchos miembros han comenzado a buscar información relativa a un libro de saber dorado escrito hace más de 1.000 años según cuentan los rumores. Este tomo, del que se dice contiene la historia completa de un imperio largo tiempo desaparecido, supuestamente puede hacer que la versión auténtica de cualquier historia que se narre cerca de él aparezca en sus páginas. Como buscadores de la verdad, los Tejedores de historias ansían localizar este poderoso objeto mágico... si es que en realidad existe.

Una campaña de la Liga de los tejedores de historias: aunque la Liga de los tejedores de historias probablemente sirva mejor a una campaña como una organización de trasfondo a la cual pertenezcan uno o dos PJs como mucho, puede hacer de núcleo de una. Si la mayoría de los PJs están afiliados a la ésta, la campaña debería presentar rumores y otras clases de información en abundancia y los personajes podrían tener que hacer malabarismos con media docena de pistas de aventuras, al menos hasta que completen con éxito algunas y se centren en una rama de conocimiento perdido o saber especial en particular. Una campaña de este tipo debería incluir bastante interacción social además de la exploración de tumbas olvidadas y búsquedas físicas de historias perdidas.

Ejemplo de tejedor de historias

Garret Barrilverde: mediano Brd 3; VD 3; humanoide Pequeño; DG 3d6+3; pg 16; Inic +2; Vel 20'; CA 17, toque 13, desprevénido 15; Atq base +2; Pre -3; Atq o Atq compl +3 c/c (1d6-1/19-20, espada larga de gran calidad) o +6 a distancia (1d6/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE conjuros; CE conocimiento de bardo +5, música de bardo 3/día (contraoda, fascinar, infundir valor, inspirar gran aptitud), rasgos de mediano; AL CB; TS Fort +2, Ref +5; Vol +3 (+5 contra miedo); Fue 8, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 15.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Descifrar escritura +8, Diplomacia +6, Engañar +8, Escuchar +8, Interpretar (oratoria) +8, Reunir información +8, Saber (geografía) +5, Saber (local) +5, Saltar -1, Trepar +1; Conocimiento oscuro† Hablar un idioma (draconico, gigante, gnom, orco, silvano, trasgo), Música adicional†

†Nueva dote descrita en el Capítulo 3.

Idiomas: común, mediano; enano, elfo.

Música de bardo: Garret puede utilizar música de bardo 3 veces al día. Consulta el rasgo de clase de bardo, pág. 29 del *Manual del jugador*.

Contraoda (Sb): usa música o poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido.

Fascinar (Sf): usa música o poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con él.

Infundir valor (Sb): usa música o poesía para fortalecer a sus aliados frente al miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Inspirar gran aptitud (Sb): usa música o poesía para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea.

Conjuros de bardo conocidos (3/2; 3.^{er} nivel de lanzador): 0: *cuchichear mensaje*, *luces danzantes*, *luz*, *nana* (CD 12), *sonido fantasma* (CD 12); 1.^{er}: *curar heridas ligeras*, *impulso inspirador†*, *retirada expeditiva rápida†*.

†Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 5.

Poseiones: camisote de mallas de mithril, espada larga de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes, *potión de esplendor de águila*, 3 ahumaderas, mochila, petate, odre, raciones de viaje para 3 días, mulo de carga, 24 ppt.

LOS SABUESOS

La organización conocida como los Sabuesos se dedica a encontrar gente y llevarla ante la justicia (o sea cual sea el destino que les guarde). Algunos de sus miembros se limitan a atrapar criminales; otros están dispuestos a dar caza a cualquiera para un cliente que pueda pagar el precio. Los líderes del grupo no se preocupan por estos asuntos, únicamente de mantener la reputación de la organización como el lugar al que acudir para encontrar a alguien.

Los Sabuesos pueden aceptar cualquier encargo. Algunos vienen directamente de clientes que se ponen en contacto con miembros individuales; otros, a través del boca a oreja, ya que los afiliados se pasan la información los unos a los otros. Todos ellos son ferozmente competitivos y si uno tiene éxito donde otro falla, el ganador se regodea en la victoria. De hecho, los miembros con frecuencia se explican los unos a los otros las misiones que han aceptado, a todos los efectos retando al resto a adelantarse a ellos a atrapar a la presa. Los socios pueden trabajar juntos, pero la mayoría de ellos lo hacen solos o con otros que no pertenezcan a la organización para que así se corra la voz de su fama personal. De esta manera, siempre que varios sabuesos formen un grupo para atrapar un enemigo particularmente escurridizo, la noticia se difunde por todas partes.

A pesar de su rivalidad, cuando una presa es demasiado importante como para que quede libre, un miembro puede hacer correr la voz de una recompensa "libre" entre los Sabuesos. Esto significa que cualquiera de ellos que traiga a la presa puede reclamarla. Los que anuncian estas recompensas no pierden prestigio en la organización por ello.

A los sabuesos les desagrada la idea de entregar sus ganancias a alguien. Por lo tanto, la organización no reclama una parte de los ingresos de sus miembros. No existen sedes del gremio o

fortalezas oficiales ya que ningún miembro con amor propio se limitaría a una base de operaciones.

Puesto que muchas de las presas del grupo son humanas, los exploradores que han elegido esta raza como enemigo predilecto tienen una ventaja en los encargos. Como consecuencia de ello, un gran porcentaje de los afiliados no son humanos, y las diferencias en alineamiento rara vez son un impedimento para formar un equipo. De hecho, se rumorea que una elfa de alineamiento bueno y un gnoll maligno trabajan juntos de manera regular, ya que los dos pueden desenvolverse en cualquier

sociedad. El abismo entre sus alineamientos lo cruza el puente de sus metas comunes.

Cómo unirse a los

Sabuesos: solamente se puede formar parte de los Sabuesos mediante invitación.

Los miembros informan sobre los rastreadores competentes con los que se encuentran durante sus viajes y de estos informes los líderes de la organización seleccionan a los candidatos a ser admitidos. Un afiliado al grupo sigue subrepticamente a cada candidato durante algún tiempo. Si el agente informa de que éste posee el fervor y el talento necesarios, los líderes le ofrecen una oportunidad de ponerse a prueba para unirse a ellos. Uno que realmente se dé cuenta de que un agente le está siguiendo casi tiene garantizada una oferta.

Para ser aceptado en la organización, el candidato debe seguir la pista a un miembro considerablemente más experimentado que él. La presa hace que el trabajo sea difícil dejando rastros falsos, explicando a los lugareños historias engañosas e incluso pagando a bandidos para que le embosquen en el camino. El miembro no puede ayudar al aspirante en esta tarea; de lo contrario, la prueba queda invalidada. Un candidato que consiga encontrar al objetivo, pasa la prueba y puede unirse a la organización.

Beneficios de los personajes: los PJs que pertenecen a los Sabuesos obtienen acceso a muchas pistas de aventuras,

encargos potencialmente lucrativos y una flexible red de rastreadores aliados. Aunque la organización de los Sabuesos en su conjunto no adopta una posición en lo que respecta a asuntos morales o políticos, el grupo aun así sirve de punto de encuentro para aventureros con ideas afines.

Sugerencias de interpretación: los sabuesos son directos pero precavidos en sus interacciones personales. Tienen la costumbre de evaluar a toda criatura con la que se topan, ya que cualquiera podría convertirse en una presa algún día. Esta actitud puede hacerles parecer distantes y las vidas solitarias que

la mayoría de ellos llevan refuerzan esta impresión.

Miembro típico: casi todos los sabuesos tienen al menos un nivel de explorador y la mayoría únicamente esa clase a nivel de 5.º a 8.º. La organización tiene pocos afiliados, pero cada uno de ellos es un superviviente y un rastreador capaz.

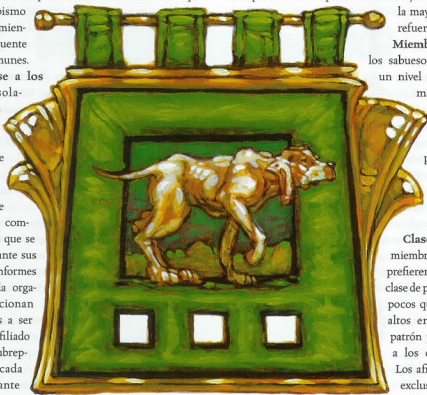
Clases de prestigio: los miembros de la organización prefieren en gran medida la clase de prestigio sabueso. Los pocos que alcanzan niveles altos en ésta sirven como patrón por el que se juzga a los otros rastreadores. Los afiliados que trabajan exclusivamente en zonas urbanas a veces se decan-

tan por la de vigilante, la cual ofrece unas

aptitudes excelentes para reunir información con frecuencia son más útiles en un escenario en el que los rastros físicos y similares pueden ocultarse con facilidad.

Saber del gremio: los Sabuesos tienen un historial prácticamente impecable, ya que han atrapado a todas las presas que han perseguido excepto a un hechicero semidragón llamado Zerín el Desollado. Éste ha utilizado una combinación de poderosos conjuros y fuerza física para eludir a tres sabuesos de alto nivel, a dos de los cuales consiguió matar en el transcurso de prolongadas y agotadoras batallas. Poco dispuestos a echar a perder vidas, los líderes del gremio continúan considerando modos de completar la peligrosa misión sin pedir ayuda externa, y así no mermar la reputación del gremio.

Una campaña de los Sabuesos: una organización tan orientada hacia los resultados como los Sabuesos se presta a



Insignia de los Sabuesos.

una campaña de muchas maneras. En una con uno o más PJs miembros del gremio, varias aventuras deberían comportar la persecución de presas en beneficio de la organización, aunque desviarse de esta fórmula también es importante. Puesto que nunca renuncian a una presa, los sabuesos también son excelentes antagonistas para aventureros de nivel medio a alto. La persecución constante por parte de rastreadores experimentados puede hacer que incluso el más poderoso de los grupos se sienta acosado e inquieto. Sin embargo, la mejor manera de utilizar a los Sabuesos es como amenaza menor recurrente en vez de como antagonista principal de una campaña.

Ejemplo de sabueso

Sharla Arcoorjo: semielfa Exp 5; VD 5; humanoide Mediano (elfo); DG 5d8+5; pg 31; Inic +3; Vel 30; CA 17, toque 13, desprevénido 14; Atq base +5; Pre +6; Atq +7 c/c (2d6+1/19–20, espadón de gran calidad) o +9 a distancia (1d8+1/×3, arco largo compuesto+1); Atq compl +7 c/c (2d6+1/19–20, espadón de gran calidad) o +7/+7 a distancia (1d8+1/×3, arco largo compuesto+1); AE enemigo predilecto humanos +4, enemigo predilecto orcos +2; CE beneficios del compañero animal, compañero animal (perro de monta), empatía salvaje +4 (+0 bestias mágicas), rasgos de semielfo, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +5, Ref +7; Vol +3 (+5 contra encantamientos); Fue 12, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +11, Buscar +8, Diplomacia +1, Esconderse +11, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +11, Reunir información +7, Supervivencia +10 (+12 siguiendo rastros); Aguantar⁴, Disparo a bocajarro, Disparo rápido⁴, Investigador, Rastrear⁴.

Idiomas: común, elfo.

Compañero animal (Ex): Sharla tiene un perro de monta entrenado para el combate llamado Intrépido como compañero animal. Las aptitudes y características de Intrépido se resumen más adelante.

Beneficios de compañero animal: Sharla e Intrépido comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Sharla puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a Intrépido si éste está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su compañero animal.

Vínculo (Ex): Sharla puede controlar a Intrépido como una acción gratuita. Además, gana un bonificador de circunstancia de +4 a todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su perro de monta.

Enemigo predilecto (Ex): Sharla gana un bonificador de +4 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades

contra humanos. También obtiene el mismo modificador en las tiradas de daño con armas.

Contra orcos, obtiene un bonificador de +2 en las pruebas de esas habilidades y las tiradas de daño con armas.

Rasgos de semielfo: los semielfos poseen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relacionados con la raza, los semielfos son considerados elfos.

Conjuros de explorador preparados (2.º nivel de lanzador): 1.º: *zancada prodigiosa*.

Poseiones: camisote de mallas de mithril, espadón de gran calidad, *arco largo compuesto* +1 (bonificador por Fue +1), 10 flechas de hierro frío, 9 flechas de plata, 1 flecha sagrada +1, 17 po.

Intrépido, compañero perro de monta: VD -; animal Mediano; DG 2d8+4; pg 13; Inic +2; Vel 40; CA 16, toque 12, desprevénido 14; Atq base +1; Pre +3; Atq o Atq compl +3 c/c (1d6+3, mordisco); AE derribera; CE olfato, trucos adicionales, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +5, Ref +5; Vol +1; Fue 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +5, Nadar +3, Saltar +8, Supervivencia +1 (+5 cuando rastrea olfateando); Alerta, Rastrear⁴.

Derribera (Ex): un perro de monta entrenado para la guerra que impacte con un ataque de mordisco puede derribar al oponente (modificador de prueba +1) como una acción gratuita sin realizar un ataque de toque o provocar ataques de oportunidad. Si falla el intento, el adversario no puede reaccionar para derribar al perro.

Olfato (Ex): Intrépido puede detectar individuos que se acercan, encontrar husmeando a enemigos ocultos y rastrear utilizando el sentido del olfato. Ver pág. 309 del *Manual de monstruos*.

Trucos: Intrépido conoce los siguientes trucos (incluyendo el adicional): ataca, atrás, ayuda en ataque†, ayuda en rastreo†, junta, quieto, rastrea.

†Nuevo truco descrito en pág. 102.

LOS OJOS DEL GRAN REY

Como uno de los principales grupos de obtención de información y espionaje, los Ojos del Gran rey son respetados e incluso temidos por los pocos que saben de su existencia. Nacido para servir a una leyenda, el gremio se consagra a la preparación del mundo para el regreso del Gran rey, una figura casi mítica que supuestamente mantuvo unidas a las gentes humanas, elfas y enanas como una sola nación durante cientos de años en tiempos remotos. Los Ojos se centran en el espionaje y la recopilación de información, porque sus enseñanzas sostienen que serán los responsables de ayudar al recién ascendido Gran rey a ver el mundo tal y como es y de mantenerle informado de los asuntos más

importantes mientras él levanta y protege un nuevo reino unido.

En términos prácticos, los Ojos del Gran rey se apartan bastante de estas raíces y son la más eficiente de las organizaciones de información para varios reinos vecinos. El gremio sostiene que estos últimos son los fragmentos perdidos del magno reino del Gran rey, pero ese hecho (de ser cierto) significa poco para sus portadores. Estos prudentemente pagan a la organización por su excelente trabajo de información y su postura en apariencia leal en lo relativo a cuestiones nacionales. Aunque los reinos a los que los Ojos sirven, a veces entran en conflicto los unos con los otros, la organización nunca revela confidencias de uno a otros y a menudo trabaja para mantener la relación amistosa entre las naciones (y así prepararlas mejor para su reunificación final).

Este enfoque hace de los Ojos una sutil pero poderosa fuerza del orden en gran parte del mundo. Con frecuencia utilizan su influencia y sus contactos para actuar directamente en contra de cultos y reinos malvados, e incluso individuos perversos poderosos. Si bien esta organización sigue centrada en la paz y la unidad, está lejos de ser completamente buena y sus agentes no dudan en recurrir al chantaje, la extorsión e incluso el asesinato para que las relaciones entre los diversos gobernantes a los que apoyan sigan siendo pacíficas.

Aunque muchos miembros se unen a la organización y la sirven por razones mucho más prácticas, su núcleo permanece dedicado al regreso del Gran rey.

Cómo unirse a los Ojos del Gran rey: los ojos del Gran rey trabajan constantemente para crear nuevos contactos, especialmente entre aventureros novatos. Entre éstos se incluyen aquellos con el potencial para unirse al gremio, los que más probabilidad tengan de obtener información excepcional o valiosa en el futuro y los merecedores de atención en caso de volverse hacia el crimen. Los ojos prefieren dirigirse a los miembros potenciales primero mediante intermediarios, mensurando sus habilidades e iniciativa mientras se aseguran de que es probable que sigan siendo dignos de confianza. Siempre que

sea posible, intentan reclutar a grupos enteros de aventureros, sabiendo que es más probable que cada uno de sus integrantes sea leal a la organización si sabe que sus amigos también se han comprometido con el gremio.

Beneficios de los personajes: los personajes que pertenecen a los Ojos del Gran rey tienen acceso a misiones e información secreta fuera del alcance de la mayoría del resto de personajes. El gremio trabaja incansablemente en seguir la pista a criminales, espiar a la nobleza y defender el reino mediante todo tipo de actos de espionaje. Estas actividades benefician a los PJs asociados a éste brindándoles interminables oportuni-

dades de aventura, pero, lo que es incluso más importante, también les proporcionan contactos entre la nobleza de más alto rango del reino. Dependiendo del nivel de personaje de un miembro y de sus éxitos pasados, la organización debería proporcionar una vía a través de la cual pueda acceder a aquellos con poder en una comunidad.

Sugerencias de interpretación: los Ojos del Gran rey mantienen su existencia en secreto incluso aunque el conocimiento de ésta se ha extendido de manera generalizada entre el populacho. Esta política impide a los personajes revelar su afiliación a la organización en cualquier circunstancia excepto las más difíciles o importantes. Por lo tanto, la pertenencia

a ella tiene poco efecto directo en la mayoría de los encuentros interpretados excepto para recalcar la necesidad de discreción. Por regla general, los miembros son observadores, eficientes y carismáticos. Un rasgo en el que los Ojos hacen hincapié es la capacidad de actuar con rapidez y decisión cuando sea necesario. Por esta razón, los miembros de la organización permanecen engañosamente tranquilos durante largos periodos para pasar entonces a arranques repentinos de actividad durante cortos espacios de tiempo. Una vez que un agente decide seguir un curso de acción, no se contiene y su rapidez a menudo pilla por sorpresa a los oponentes.

Miembro típico: el miembro típico de los Ojos del Gran rey es un pícaro, bardo o batidor de nivel bajo. Puesto que estos



*Insignia de los
Ojos del Gran
rey.*

individuos con frecuencia son diestros tanto en el disfraz como el combate cuerpo a cuerpo, trabajan de manera sutil para mantener informados a los líderes de la organización sobre los acontecimientos criminales y políticos acaecidos dentro del reino. De manera ocasional se suman a una incursión dirigida por uno de los miembros de mayor nivel del gremio y con frecuencia sirven como guardias en los refugios clandestinos y el cuartel general de la organización.

Clases de prestigio: los miembros de alto nivel de los Ojos del Gran rey son espías de habilidad consumada, pero pocos utilizan exactamente las mismas técnicas. La mayoría de los de nivel medio y alto son pícaros o ninja, aunque muchos también tienen niveles en una clase de prestigio. Si bien prefieren entrenarse como maestros de espías, mentes sombrías, vigilantes y sabuesos, también adquieren niveles de clases de prestigio asociadas de manera menos obvia con el espionaje, como la de maestro del saber.

Saber del gremio: aunque los Ojos del Gran rey sirven bien a muchos gobernantes de alineamiento bueno, su existencia se sustenta en la creencia de que el legítimo Gran rey se alzará de nuevo. Los miembros renuevan cada año su juramento de dedicar sus esfuerzos a la preparación del mundo para su regreso. La mayor parte de las leyendas de las proezas del gremio, por lo tanto, hablan de arriesgadas acciones en la búsqueda de la última morada del Gran rey o de medidas tomadas para preparar al mundo para su regreso.

Una campaña de los ojos del Gran rey: como una de las principales agencias de obtención de información y espionaje en el mundo, los Ojos del Gran rey ofrecen un gran potencial para ser usados como el centro de una campaña, como una faceta de un escenario complejo o incluso como un antagonista importante capaz de plantear un desafío para un grupo de cualquier nivel. Las campañas en las que los PJs están afiliados a los Ojos habitualmente ponen énfasis en temas nacionalistas y potencialmente tratan del regreso del mismísimo Gran rey. Aquellas que incluyen a la organización como un antagonista importante presentan enemigos que saben más que los PJs sobre los poderes políticos y criminales del mundo y sus miembros deberían ofrecer constantemente giros y estratagemas sorprendentes a los jugadores.

Si en la historia de tu mundo de campaña no existe una figura adecuada, no es necesario que los Ojos del Gran rey estén vinculados a un gobernante durante largo tiempo muerto. Simplemente sustitúyelo por una poderosa figura viva y cambia el nombre de la organización para que se corresponda.

Ejemplo de miembro de los Ojos del Gran rey

Shauna Edwit: semielfa Pcr 4; VD 4; humanoide Mediano (elfo); DG 4d6+4; pg 20; Inic +3; Vel 30'; CA 16, toque 13, desprevenida 16; Atq base +3; Pre +2; Atq o Atq compl +7 c/c

(1d6/18–20, *estoque* +1); AE ataque furtivo +2d6; CE encontrar trampas, esquivar asombrosa, evasión, rasgos de semielfo, sentido de las trampas +1, visión en la penumbra; AL LN; TS Fort +2, Ref +7; Vol +1 (+3 contra encantamientos); Fue 8, Des 16, Con 12, Int 13, Sab 10, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +1, Buscar +2, Diplomacia +14, Disfrazarse +11 (+13 caracterizada), Engañar +9, Escuchar +8, Intimidar +4, Juego de manos +12, Piruetas +10, Reunir información +4, Saber (nobleza y realeza) +6; Negociador, Sutiliza con las armas.

Idiomas: común, elfo; enano.

Ataque furtivo (Ex): Shauna inflige 2d6 puntos de daño adicional cuando flanquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Shauna puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Encontrar trampas (Ex): Shauna puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Esquivar asombrosa (Ex): Shauna conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque la tomen desprevenida o sea atacada por un enemigo invisible (a pesar de ello, seguirá perdiéndolo en el caso de quedar inmovilizada).

Evasión (Ex): de verse sometida a un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, Shauna no sufre ninguno si realiza la salvación con éxito.

Rasgos de semielfo: los semielfos poseen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relacionados con la raza, los semielfos son considerados elfos.

Poseiones: armadura de cuero tachonado de gran calidad, *estoque* +1, 2 *pociones de esplendor de aguja*, material de disfraz, 80 po.

LA ORDEN DE LA ILUMINACIÓN

El mal podría hallarse tras cualquier puerta, y la sombra ocultarse en cualquier corazón. La Orden de la Iluminación abraza con fuerza esta máxima mientras busca y destruye al mal dondequiera que sea necesario.

La organización tiene dos brazos principales, cada uno de ellos dedicado al cumplimiento de una de las dos funciones de la orden. La primera es dar con el mal allá donde se esconda,

y los acechadores azote de sombras son los que se consagran a encontrar males ocultos y atravesar las mentiras de los malvados. La segunda tarea es hacer frente directamente a estos males y los inquisidores azote de sombras son los que alzan la espada y el escudo, y llevan la lucha hasta las criaturas malignas.

Aunque muchos de sus miembros van de aventuras con sus camaradas (especialmente en asociaciones entre un acechador y un inquisidor) y con grupos de aventureros independientes, la Orden no es una organización orientada hacia este tipo de actividad. En lugar de ello, se preocupa más por encontrar y combatir los males que se esconden dentro de las comunidades civilizadas que por hallar tumbas perdidas o hacer incursiones en guaridas de dragones. Los camaradas no dudan en elogiar este tipo de acciones cuando claramente sirven a la causa del bien, pero se anima a los miembros a buscar al mal más cerca de casa siempre que sea posible.

Cómo unirse a la Orden de la Iluminación: convertirse en miembro de la Orden de la Iluminación no es tarea fácil. Un aspirante debe demostrar su dedicación, pureza y deseo de combatir al mal ayunando durante tres días. Durante esta prueba, paladines y clérigos pertenecientes a la Orden visitan al candidato para plantearle difíciles cuestiones morales, entablar combates de prueba y someterle repetidamente a conjuros de *detectar el mal*, *detectar el caos* y *discernir mentiras*. La pertenencia a la organización también requiere una ofrenda de 100 po.

No es necesario que un miembro potencial cumpla con ningún prerrequisito concreto de clase o nivel, pero no puede ser maligno o caótico. Aunque muy pocos personajes neutrales eligen unirse a ella, los estrictos requisitos y reglas de la orden implican que solamente los personajes legales la encuentran atractiva durante mucho tiempo. La mayoría de los miembros son legales buenos, si bien una parte considerable es legal neutral.

Beneficios de los personajes: los recursos de la Orden de la Iluminación son ingentes, pero la organización procura no poner demasiados en manos de una sola persona, por muy de confianza que parezca ser. Los PJs que sean miembros de ella pueden contar con los acechadores azote de sombras para que les proporcionen de manera regular rumores sobre actividad maligna o sospechosa, y pueden encontrar un lugar seguro para descansar y curarse en cualquier ciudad que tenga una catedral

dedicada a la orden. La intolerancia de ésta hacia el mal supone que está dispuesta a combatir cualquier amenaza real, pero no desperdiciará vidas de manera innecesaria simplemente por que los PJs lo digan. Si los PJs necesitan ayuda con un adversario o una fuerza enemiga particularmente malignos, es posible que pudieran apelar a un inquisidor individual, pero el DM tiene la última palabra en lo que respecta a cualquiera de estas actividades.

La Orden de la Iluminación codicia enormemente armas sagradas y pagará un 60% del valor de una si tiene la aptitud especial de sagrada. Asimismo, también desea la destrucción de objetos malignos y también pagará un 60% del valor de cualquiera de este tipo de objetos que un miembro entregue. La orden considera que la obtención de objetos sagrados y la destrucción de los sacrilegos está entre uno de sus deberes más importantes.

Sugerencias de interpretación: las personalidades varían mucho entre los miembros de las dos ramas de la Orden de la Iluminación.

Los afiliados a los acechadores azote de sombras prefieren métodos discretos para encontrar al mal. Añaden a su conversación preguntas sutiles, utilizan el engaño siempre que creen que el bien mayor justifica tal comportamiento, y a menudo ocultan su asociación a la orden para así descubrir mejor las verdaderas intenciones de aquellos con los que se encuentran. Los acechadores con frecuencia son individuos silenciosos que observan atentamente los efectos que sus palabras y acciones tienen en otros. Son tan recelosos y reaccionarios como los inquisidores, pero menos francos y elocuentes en lo que respecta a ambos rasgos.

Los miembros afiliados a los inquisidores azote de sombras, por otra parte, confían en la fuerza física y un sentido incondicional de lo que es correcto para librar batalla abiertamente contra el mal. Firmes en su devoción a lo que ellos definen como la ley y el bien, los inquisidores hablan de manera directa y dan por sentado la culpabilidad o los motivos ocultos en la mayoría de individuos. Son muy desconfiados de los demás y parecen moverse más por celo que por consideración a los hechos.

Miembro típico: la mayoría de miembros de la Orden de la Iluminación son clérigos y paladines de nivel bajo consagrados a una deidad de la ley, el bien, la destrucción o la guerra. Las enseñanzas de la orden combinan juntas estas doctrinas en una cruzada pura para librar al mundo del mal. Gran parte de los cofrades con más experiencia acaban adquiriendo uno o dos



Insignia de la Orden de la Iluminación

niveles de pícaro y luego se dedican a una de las dos clases de prestigio asociadas con la orden. Aunque miembros de otras clases se unen a la orden continuamente, el grupo anima a los nuevos camaradas a que comiencen a entrenarse o bien como clérigo, o bien como paladín (si es que no lo han hecho ya) para prepararse para el ingreso en una de las dos clases de prestigio azote de sombras. Si bien es posible que a un miembro típico le falte experiencia suficiente para unirse a éstas todos ellos, aun así, consideran que sirven a uno de los dos brazos. Por ejemplo, un paladín de 1.^{er} nivel al servicio de la orden probablemente piense en sí mismo como un inquisidor en proceso de adiestramiento aún cuando le falten varios niveles para reunir los prerrequisitos de la clase de prestigio, mientras que una clériga de 1.^{er} nivel/pícaro de 1.^{er} nivel que ha servido en los acechadores durante algunos años se considerará a sí misma una acechadora azote de sombras en potencia aunque nunca llegue a satisfacer los requisitos para la clase de prestigio.

Clases de prestigio: las dos clases de prestigio asociadas con la orden representan la cúspide de las dos ramas del grupo. Los acechadores azote de sombras dan con el mal y los inquisidores se enfrentan a él directamente. Ambas clases precisan de una mezcla de aptitudes de clérigo y pícaro (o paladín y pícaro) para reunir los requisitos de acceso, los cuales dan forma a las capacidades del grueso de la afiliación de la cofradía. La orden espera que todos sus miembros aspiren a una de las dos clases.

Para algunos personajes, el poder y la pureza del inquisidor son difíciles de mantener, y aquellos que dejan de cumplir con sus rigurosos estándares a menudo acaban convirtiéndose en los de los sirvientes más poderosos y dedicados del mal: los guardias negros. Estos traidores son una oscura plaga a la luz de la orden y son sus mayores enemigos. Para colmo de males, estos villanos con frecuencia mantienen la ilusión de que conservan su antigua condición y actúan desde el interior de la cofradía durante largos periodos antes de que su maldad sea finalmente descubierta.

Saber del gremio: uno de los enemigos más mortíferos de la orden, un guardia negro conocido tan sólo por rumores y reputación, supuestamente trabaja desde dentro de los rangos más altos de la misma organización. Este villano, según se dice, ha matado o subvertido a cualquier miembro que haya estado cerca de descubrir su verdadera identidad, a pesar de que los rumores de su existencia persisten. La cofradía niega oficialmente que tal individuo sea real y prohíbe terminantemente a sus miembros comentar tales hablurías. Sin embargo, los camaradas paladines utilizan *detectar el mal* sobre los cofrades con sorprendente frecuencia y es extremadamente raro que uno de los miembros se niegue a someterse a estos conjuros.

Una campaña de la Orden de la iluminación: la Orden de la iluminación mantiene una relación compleja con el mal que

combate y una campaña que tenga a uno o más miembros puede dar a los PJs la oportunidad de explorar su propia definición del bien en vista de la postura extremista adoptada por el grupo. Asimismo, surgen muchas oportunidades enriquecedoras de interpretación en una campaña que incluya a la cofradía como una colección de extremistas de alineamiento bueno que sirvan como antagonistas de personajes también buenos pero con un punto de vista más tolerante.

Ejemplo de miembro de la orden de la iluminación

Gabriel Cejaplateada: humano Pcr 1/Pal 2; VD 3; humanoide Mediano; DG 1d6 más 2d10; pg 17; Inic +1; Vel 30'; CA 16, toque 11, desprevénido 15; Atq base +2; Pre +4; Atq o Atq compl +5 c/c (2d6+3, espadón de gran calidad); AE castigar al mal 1/día, ataque furtivo +1d6; CE aura buena, *detectar el mal*, encontrar trampas, imposición de manos 4/día; AL LB; TS Fort +5, Ref +5; Vol +3; Fue 14, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 13, Car 15.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +7, Averiguar intenciones +7, Buscar +5, Diplomacia +4, Esconderse +2, Escuchar +5, Intimidar +6, Inutilizar mecanismo +5, Reunir información +8, Saber (religión) +1; Ataque poderoso, Hendedura, Investigador.

Idiomas: común.

Ataque furtivo (Ex): Gabriel inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flaquea a un oponente o siempre que su objetivo no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste. Gabriel puede elegir causar daño no letal con su ataque furtivo, pero sólo con un arma diseñada para este propósito, como una cachiporra.

Castigar al mal (Sb): 1 vez al día, Gabriel puede castigar al mal con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Añade +2 a su tirada de ataque e inflige 2 puntos de daño adicional.

Detectar el mal (St): Gabriel puede utilizar *detectar el mal* a voluntad. Consulta el conjuro, pág. 230 del *Manual del jugador*.

Encontrar trampas (Ex): Gabriel puede encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD de 20 o superior. Puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas mágicas y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlas (CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas). Si su resultado en Inutilizar mecanismo supera en 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.

Poseiones: cota de mallas +1, espadón de gran calidad, 2 *elixires de esconderse*, poción de curar heridas moderadas, herramientas de ladrón de gran calidad, 12 po.

CÓMO CREAR UNA ORGANIZACIÓN

En este apartado presentamos un sistema para ayudarte a crear organizaciones para tu campaña de DUNGEONS & DRAGONS. Utilizando un sistema similar a las reglas para creación de comunidades en la *Guía del Dungeon Master*, puedes diseñar cualquier cosa desde una diminuta asociación de barqueros en el pueblo local a un gremio de ladrones en expansión en tu metrópolis favorita, incluyendo el tipo y tamaño de la organización, el alineamiento dominante, los recursos disponibles, el liderazgo, la demografía racial y la composición de clases y niveles del grupo al completo.

Las organizaciones detalladas anteriormente en este capítulo no siguen necesariamente este formato, ya que la mayoría están extendidas a muchas comunidades. Cuando utilices una de éstas en tu juego, podrías querer utilizar las directrices que ofrecemos a continuación para crear una sección del gremio en un pueblo o ciudad en particular.

Tabla 6-1: TIPOS DE ORGANIZACIÓN

d%	Tipo de organización	Alineamiento típico*
01-40	Comercial (tira d% para el subtipo)	—
01-45	Gremio de artesanos	LB, NB, LN, N, LM, NM
46-90	Gremio de oficios	LB, NB, LN, N, LM, NM
91-00	Gremio de aventureros	Cualquiera
41-55	Religiosa (tira d% para el subtipo)	—
01-60	Orden sagrada	Cualquiera
61-80	Capilla druidica	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Culto marginal	Cualquiera
91-00	Orden de paladines	LB
56-70	De conocimientos (tira d% para el subtipo)	—
01-40	Universidad	LB, NB, LN, N, LM, NM
41-55	Escuela de bardos	LB, NB, CB, LN, N, CN
56-75	Monasterio	LB, LN, LM
76-85	Red de espionaje	Cualquiera
86-00	Liga de exploradores	LB, NB, CB, LN, N, CN
71-80	Mágica (tira d% para el subtipo)	—
01-50	Universidad de magia	NB, LN, N, CN, NM
51-70	Cónclave de alquimistas	NB, LN, N, CN, NM
71-90	Academia de arcanistas	NB, LN, N, CN, NM
91-00	Gremio de hechicería	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Criminal (tira d% para el subtipo)	—
01-30	Gremio de ladrones	N, CN, LM, NM, CM
31-40	Gremio de asesinos	LM, NM, CM
41-50	Gremio de mendigos	N, CN, NM, CM
51-70	Banda callejera	N, CN, NM, CM
71-80	Cuadrilla de bandidos	LN, N, CN, LM, NM, CM
81-90	Cartel de contrabandistas	Cualquiera
91-95	Pandilla de anarquistas	CB, CN, CM
96-00	Guerrilleros	CB, CN, CM
91-95	Tira de nuevo dos veces y combina los resultados	—
96-100	Otra (a elección del DM)	Cualquiera

*Ver Alineamiento, más adelante, y la tabla 6-2 para más detalles y opciones.

PASO 1: TIPO

El tipo de una organización describe su papel en la sociedad, desde un simple gremio de artesanos a una cuadrilla de bandidos en expansión. Si todavía no has decidido el tipo de la que quieres crear, utiliza la tabla 6-1: tipos de organización para generar de manera aleatoria esta información. La tabla no pretende ser una lista exhaustiva de la diversidad de posibilidades, sino un estímulo para tu creatividad.

PASO 2: ALINEAMIENTO

Todas las organizaciones tienen un alineamiento por defecto que describe la actitud general del grupo en lo relativo a cuestiones morales y éticas. El de todos los miembros no tiene por qué coincidir con éste, pero el de la mayoría probablemente esté muy cercano.

No es necesario que el alineamiento de una organización coincida con el dominante de su comunidad, aunque muchos lo hacen. Si todavía no has elegido el de la tuya, tira al azar en la tabla 6-2: alineamiento de la organización. La mayoría de éstas tienden a ser legales (los alineamientos más estables). No obstante, algunos alineamientos podrían no ajustarse bien a ciertos tipos de organizaciones (consulta la tabla 6-1: tipos de organización), si bien eso no significa que no puedas mezclar estos dos elementos de manera creativa para dar forma a una organización única, siempre y cuando ofrezcas un fundamento lo suficientemente convincente.

Tabla 6-2: ALINEAMIENTO DE LA ORGANIZACIÓN

d%	Alineamiento de la organización
01-25	El mismo del centro de poder principal de la comunidad
26-30	El opuesto al del centro de poder principal de la comunidad*
31-45	Legal bueno
46-55	Neutral bueno
56-60	Caótico bueno
61-73	Legal neutral
74-80	Neutral
81-83	Caótico neutral
84-93	Legal maligno
94-98	Neutral maligno
99-100	Caótico maligno

*Si el centro de poder principal de la comunidad es neutral, tira de nuevo.

Descripciones de alineamiento

Legal bueno: una organización legal buena se esfuerza por ayudar a otros, pero templa su benevolencia con la devoción a la letra de la ley y la atención al detalle y las normas. Muchos centros de conocimiento son legales buenos.

Neutral bueno: estas organizaciones buscan ayudar a aquellos que lo necesitan sin interesarse por la influencia que podrían ejercer sobre el centro de poder de una comunidad. Muchas organizaciones benéficas son neutrales buenas.

Caótico bueno: una organización de este alineamiento trabaja incansablemente para proteger a la gente de la tiranía.

TABLA 6-4: NÚMERO DE MIEMBROS SEGÚN EL TAMAÑO DE LA COMUNIDAD

Tamaño de la comunidad	Población de la comunidad	Miembros de la organización ¹			Límite de PO ²
		Menor	Intermedia	Importante	
Aldehuela	20-80	n/a	n/a	1-2	20 po
Villorrio	81-400	n/a	1-2	3-5	50 po
Pueblo	401-900	1-2	3-5	6-10	100 po
Villa pequeña	901-2.000	3-5	6-10	11-25	400 po
Villa grande	2.001-5.000	6-10	11-25	26-60	1.500 po
Ciudad pequeña	5.001-12.000	11-25	26-60	61-125	7.500 po
Ciudad grande	12.001-25.000	26-60	61-125	126-250	20.000 po
Metrópolis	≥25.001	61-125	126-250	≥251	50.000 po

1 Estas cifras pueden utilizarse para representar cuántos miembros hay en una comunidad determinada; no es necesario que supongan el número total de miembros de la organización.

2 Divide por dos el valor indicado para organizaciones menores, y dóblalo para las importantes.

Las caóticas buenas siempre intentan hacer lo correcto, si bien la falta de comunicación y de previsión a menudo hacen que los planes fallen o que miembros del grupo trabajen sin entenderse entre ellos. Un grupo así podría cumplir cualquier función, desde manifestantes pacíficos hasta guerrilleros.

Legal neutral: la mayoría de las organizaciones legales neutrales existen tanto para sus propios objetivos como para los de sus miembros. Tienden hacia la burocracia y los reglamentos codificados, e insisten en la necesidad del orden por encima de todo lo demás. Muchos gremios comerciales son legales neutrales.

Neutral: a las organizaciones realmente neutrales no les preocupa la comunidad que les rodea, invirtiendo en vez de ello su tiempo en actuar en beneficio de sus propias metas. Tienden a ser las que mejor reciben puntos de vista discrepantes. Muchos gremios arcanos son neutrales, respetando el derecho de cada mago a tener sus propias creencias.

Caótico neutral: aunque la mayoría de las organizaciones caóticas neutrales afirman que luchan por las libertades personales y contra el abuso de derecho del poder gubernamental, muchas existen simplemente para crear disensión. Una organización caótica neutral podría ser un grupo de vándalos, anarquistas o revolucionarios.

Legal maligno: una organización legal maligna utiliza las leyes y normas de la comunidad para su propio beneficio, persiguiendo sus propios objetivos a expensas de los que son menos capaces de explotar las reglas. Quizás irónicamente, las organizaciones legales malignas pueden existir bastante bien (y lo hacen) en sociedades legales buenas, simplemente porque están dispuestas a seguir las leyes (a menos que puedan salir impunes si las infringen). Los gremios expansionistas o monopolísticos podrían ser legales malignos.

Neutral maligno: una organización neutral maligna mira por las necesidades de sus miembros por encima de todo lo demás. La mayoría de gremios de ladrones son neutrales malignos.

Caótico maligno: una organización semejante existe únicamente para ayudar a sus miembros individuales a propagar

el odio, la destrucción y el caos. Un culto de asesinos es un ejemplo de organización caótica maligna.

PASO 3: TAMAÑO

Determina lo grande que es la organización y dónde está asentada. Si todavía no has elegido un tamaño basado en las necesidades de tu campaña, tira en la tabla 6-3: tamaño de la organización. El tamaño (menor, intermedio o importante) te ayudará a determinar el número de miembros que tiene.

TABLA 6-3: TAMAÑO DE LA ORGANIZACIÓN

d%	Tamaño de la organización
01-40	Menor ¹
41-90	Intermedio ¹
91-100	Importante

1 Las organizaciones menores no existen en aldehuelas o villorrios.

2 Las organizaciones intermedias no existen en aldehuelas.

PASO 4: MIEMBROS Y RECURSOS

Después de determinar el tamaño relativo de tu organización, utiliza la columna apropiada en la tabla 6-4: número de miembros, según el tamaño de la comunidad para calcular cuántos afiliados tiene. Si ya has decidido ambas cosas, puedes saltarte este paso.

Al igual que una comunidad, cada organización tiene un límite de piezas de oro a sus recursos basándose en su tamaño y número de miembros. Este límite es un indicador de la cantidad máxima de dinero que una organización puede permitirse gastar en una semana determinada, en un solo objeto cualquiera o en la búsqueda de un objetivo determinado.

El límite de piezas de oro indicado en la tabla 6-4 es para una organización intermedia. Una menor tiene un límite con la mitad de este valor, mientras que el de una importante es el doble.

Para determinar la cantidad de dinero en efectivo en una organización o el valor total de cualquier equipo a la venta

en cualquier momento, multiplica la mitad del límite de por 1/10 del número de miembros de la organización.

PASO 5: DEMOGRAFÍA

Para usar de manera eficaz una organización en el juego, debes conocer su composición. Las siguientes directrices te permiten determinar las clases y razas más comunes representadas y los niveles de los diversos miembros pertenecientes al grupo, desde el líder hasta los asociados de menor rango.

Demografía de las clases

La mezcla de clases presente en cualquier organización determinada depende de si el grupo es exclusivo (lo que limita su afiliación casi totalmente a una sola profesión), mixto (con una clase dominante y una pequeña representación de otras) o integrado (lo que incluye miembros de una amplia variedad de clases).

TABLA 6-5: MEZCLA DE CLASES

Exclusivo	
Clase principal	96%
Clase secundaria	2%
Clase terciaria	1%
Otras clases	1%
Mixto	
Clase principal	79%
Clase secundaria	9%
Clase terciaria	5%
Clase terciaria	3%
Clase terciaria	2%
Otras clases	2%
Integrado	
Clase principal	37%
Clase secundaria	20%
Clase terciaria	18%
Clase terciaria	10%
Clase terciaria	7%
Clase terciaria	5%
Otras clases	3%

Deberías decidir cuál es la clase principal basándose en el tipo, el alineamiento y la ubicación de tu organización. Por ejemplo, la mayoría de las basadas en el comercio cuentan con expertos como su clase principal, mientras que las religiosas tienen en su mayor parte adeptos, clérigos y otros lanzadores de conjuros divinos. La mayoría de gremios de ladrones son mixtos; de sus miembros, los más son pícaros pero también hay bastantes expertos, combatientes, guerreros, bardos y otros personajes.

Una academia de magos típica podría ser exclusiva (limitando su afiliación casi por completo a magos puros) o mixta (con hechiceros y otros lanzadores arcanos uniéndose al conjunto). Es probable que un gremio de aventureros sea muy integrado, con miembros de todas las profesiones y condiciones sociales. No te olvides de incluir una o más

clases de PNJs a tu demografía, especialmente combatientes y expertos.

Miembros de mayor nivel

Utiliza las tablas 6-6 y 6-7 para determinar el personaje de mayor nivel en la clase principal de tu organización. Tira el dado indicado para la clase que hayas decidido que es la principal y aplica el modificador basado en el tamaño de la comunidad que puedes encontrar en la tabla 6-9.

Por lo que respecta a las clases secundarias, terciarias y otras, utiliza la tabla 6-8 para determinar el personaje de mayor nivel basado en el tamaño de la comunidad. Por ejemplo, en una ciudad pequeña, el personaje de mayor nivel de la clase secundaria de la organización tendrá la mitad del resultado obtenido en la tabla 6-6 o la 6-7, mientras que el de la terciaria tendrá un cuarto del resultado normal. Los personajes de otras clases serán de 1.º nivel.

TABLA 6-6: MIEMBROS DE MAYOR NIVEL (CLASES DE PJ)

Clase de PJ	Nivel de personaje (clase principal)
Bárbaro	1d4 + modificador de la comunidad
Bardo	1d6 + modificador de la comunidad
Clérigo	1d6 + modificador de la comunidad
Druida	1d6 + modificador de la comunidad
Explorador	1d3 + modificador de la comunidad
Guerrero	1d8 + modificador de la comunidad
Hechicero	1d4 + modificador de la comunidad
Mago	1d4 + modificador de la comunidad
Monje	1d4 + modificador de la comunidad
Paladín	1d3 + modificador de la comunidad
Pícaro	1d8 + modificador de la comunidad

TABLA 6-7: MIEMBROS DE MAYOR NIVEL (CLASES DE PNJ)

Clase de PNJ	Nivel de personaje (clase principal)
Adepto	1d6 + modificador de la comunidad
Aristócrata	1d4 + modificador de la comunidad
Combatiente	2d4 + modificador de la comunidad
Experto	3d4 + modificador de la comunidad
Plebeyo	4d4 + modificador de la comunidad

En comunidades más grandes, existe una posibilidad de que el personaje de mayor nivel de la clase secundaria utilice el resultado normal de la tabla 6-6 o la 6-7, y otra de que el de la clase terciaria se determine de igual manera que el de la secundaria. El de todas las otras clases será de la mitad del resultado derivado del de la clase terciaria. Redondea los resultados fraccionarios hacia abajo, pero trata cualquiera inferior a 1.º nivel como éste.

En cualquier organización, existe una posibilidad de un 5% de que un solo miembro que no pertenece a las clases principal, secundaria o terciarias tenga un nivel igual (o superior) al del de mayor nivel de la principal de tu organización. Este personaje podría representar un "comodin" en ésta, un miembro único o simplemente un pez fuera del agua.

TABLA 6-8: MIEMBRO DE MAYOR NIVEL SEGÚN EL TAMAÑO DE LA COMUNIDAD

<i>Clase secundaria</i>		
Hasta ciudad pequeña	Ciudad grande	Metrópolis
Divide el resultado de la tabla 6-6 o la 6-7 entre 2	01-75: divide el resultado de la tabla 6-6 o la 6-7 entre 2 76-100: utiliza el resultado de la tabla 6-6 o la 6-7	01-50: divide el resultado de la tabla 6-6 o la 6-7 entre 2 51-100: utiliza el resultado de la tabla 6-6 o la 6-7
<i>Clase terciaria</i>		
Hasta ciudad pequeña	Ciudad grande	Metrópolis
Divide el resultado de la tabla 6-6 o la 6-7 entre 4	01-75: como en secundaria, pero divide entre 2 76-100: igual que en secundaria	01-50: como en secundaria, pero divide entre 2 51-100: igual que en secundaria
<i>Otra clase*</i>		
Hasta ciudad pequeña	Ciudad grande	Metrópolis
Nivel 1	Como en terciaria, pero divide entre 2	Como en terciaria, pero divide entre 2

*Existe una posibilidad de un 5% de que un único miembro de una clase varia se calcule como si fuera el personaje de mayor nivel de la clase principal.

TABLA 6-9: MODIFICADORES DE COMUNIDAD

Tamaño de la comunidad	Modificador de la comunidad
Aldehuela	-3*
Villorrio	-2*
Pueblo	-1
Villa pequeña	+0
Villa grande	+3
Ciudad pequeña	+6
Ciudad grande	+9
Metrópolis	+12

*Una aldehuela o un villorrio tienen una posibilidad de un 5% de sumar +10 al modificador del nivel de un explorador o un druida.

Total de personajes de cada clase

Utiliza el siguiente método para determinar los niveles de todos los personajes de una clase determinada en una organización.

Si el de mayor nivel de una clase concreta indicada es de 4.º nivel o superior, supón que hay un personaje adicional de esa clase de la mitad de ese nivel. Si este proceso resulta en un personaje de 4.º nivel o superior, supón que hay dos personajes de la mitad del nivel de éste. Continúa así hasta crear la cantidad de personajes de niveles 2.º y 3.º. No crees los de 1.º de esta manera.

Después de calcular la cantidad de personajes de 2.º y 3.º nivel de cada clase, divide el número de miembros restante

para que se ajuste a la demografía de la organización. Por ejemplo, si un 37% de una son pícaros, entonces el 37% restante de asociados son pícaros de 1.º nivel. Repite el proceso para cada clase incluida en ésta.

También puedes acabar de redondear cualquier organización con algunos personajes de clases no representadas en la mezcla típica de la organización. Por ejemplo, incluso si tu gremio de ladrones no tiene magos listados, aun así puedes añadir uno como miembro. No te olvides de incluir personajes multiclase o de clases de prestigio según sea apropiado.

Tus números finales de miembros (especialmente los personajes de 1.º nivel de las clases de PJs) podrían no ajustarse bien al esperado para esa clase en la comunidad, según lo indicado en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*. No te preocupes demasiado por ello. Es posible que el método para determinar la cantidad de personajes con niveles de clase de PJs en ese libro sea demasiado conservador para tu campaña, especialmente si tienes muchas ciudades y metrópolis (las cuales es probable que tengan organizaciones grandes y poderosas). Si necesitas una razón para esta discrepancia, piensa en la posibilidad de que la organización haya atraído a un gran número de miembros procedentes de pueblos y villas

OPCIÓN: CREAR UN BLOQUE DE ESTADÍSTICAS PARA ORGANIZACIONES

Una vez que has diseñado tu organización, puedes utilizar este ejemplo para crear un bloque de estadísticas para el grupo. Este paso no es necesario, pero te ayuda a resumir la organización para consultarla de manera rápida.

Nombre (tamaño): AL [abreviación de alineamiento]; límite de cursos XX po; aliados XX [mezcla racial: aislada, mixta o integrada] ([raza XX%; raza XX%, raza XX%, etc.]).

El número después de cada raza es un porcentaje de la afiliación completo, no el número exacto de individuos de esa raza.

Figura(s) de autoridad: [nombre, género, raza, clase y nivel de cada una].
Personajes importantes: [nombre, género, raza, clase y nivel (título o posición) de cada una].

Otros: [mezcla de clases: exclusiva, mixta o integrada]; [clase y nivel (XX), clase y nivel (XX), etc.]. Los números de esta anotación son el número exacto de personajes pertenecientes a cada clase.

Notas: pon aquí cualquier nota especial sobre la organización.

circundantes. Recuerda también que muchos personajes de nivel bajo podrían pertenecer a más de una.

El líder de la organización

El líder de una organización habitualmente es el personaje de mayor nivel de la clase principal. Tira en la tabla 6-10: el líder de la organización, o elige un personaje adecuado para dirigir al grupo.

TABLA 6-10: EL LÍDER DE LA ORGANIZACIÓN

d%	Líder
01-70	El personaje de mayor nivel de la clase principal
71-85	El segundo personaje de mayor nivel de la clase principal
86-95	El personaje de mayor nivel (sin importar la clase)
96-100	Otro (a elección del DM)

Demografía racial

La mayoría de organizaciones reflejan la mezcla racial local, si bien las excepciones son frecuentes. Utiliza la tabla 6-11: demografía racial o elige una mezcla racial apropiada para tu organización.

TABLA 6-11: DEMOGRAFÍA RACIAL

d%	Demografía
01-60	Igual que la de la comunidad ¹
61-90	Más aislada que la comunidad ²
91-100	Más integrada que la comunidad ³
1	Ver la tabla de Mezcla racial en las comunidades, pág. 139 de la Guía del Dungeon Master
2	Utiliza la mezcla racial a un nivel más cercano al de aislada. Si la comunidad ya usa ésta, trátala como aislada.
3	Utiliza la mezcla racial a un nivel más cercano al de integrada. Si la comunidad ya usa ésta, trátala como integrada.

PASO 6: DESARROLLO DE LOS DETALLES

Llegados a este punto, todo lo que queda por hacer es insuflar vida al almacén que has creado. Dale a la organización un nombre, conviértela a tus PNJs en personajes hechos y derechos (con personalidades y trasfondo según sea apropiado) y vincula al grupo a la historia de tu campaña.

Ahora es el momento de definir otros detalles cruciales sobre el grupo que has creado. ¿Es una organización secreta cuya existencia tan sólo conocen sus miembros? Incluso un gremio de artesanos podría enorgullecerse de su secretismo y misterio. ¿Cómo es de difícil o de fácil unirse al grupo? ¿Qué tipo de insignias, palabras en clave o apretones de manos secretos utiliza éste? ¿Coza del apoyo (ya sea público o privado) de las autoridades locales o es una asamblea disidente? ¿El pueblo respeta a la organización o sus miembros son parias de la sociedad?

Estos y otros detalles son los que transformarán a tu organización de una mera colección de números a una parte de tu campaña con todas las de la ley.

APÉNDICE: EL AVENTURERO ÉPICO

El *Manual del Jugador* establece el 20.º nivel como el límite del poder y la experiencia de un personaje. No obstante, la *Guía del Dungeon Master* proporciona reglas para sobrepasar ese límite hasta 21.º nivel y superior. A estos personajes se les denomina de nivel épico y utilizan reglas ligeramente modificadas para guiar sus interacciones.

Este apartado aborda algunas cuestiones concernientes a personajes que utilicen habilidades épicas, desde convertirse en un personaje épico, hasta alcanzar esos niveles en clases de prestigio, pasando por nuevas dotes épicas.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN AVENTURERO ÉPICO

El paso de héroe corriente a uno épico no es un hecho determinado ineludible en todos los juegos. Cada DM tiene su propia opinión sobre cómo (o si) incluir personajes de nivel épico en la campaña. Suponiendo que la tuya ofrezca a los personajes la oportunidad de alcanzar el 21.º nivel, este apartado proporciona consejos para el jugador y el DM de un pícaro, explorador, bardo o personaje similar para utilizarlos cuando ese momento se acerque.

Más que cualquier otro tipo de personaje, a los grandes aventureros del saber popular se les identifica con audaces actos de astucia, habilidad y puro descaro. Jasón condujo a una banda de héroes míticos en una gran búsqueda del vellocino de oro. Orfeo hizo frente a los horrores del inframundo con sólo su talento musical para rescatar a su amada Eurídice. El legendario cazador Orión afirmó que podía matar a cualquier animal en el mundo. Loki robó todo aquello a lo que pudiera echar mano, incluyendo las manzanas doradas de Idún y el collar Brisingamen. Para alcanzar el 21.º nivel, un aventurero podría tener que llevar a cabo una tarea tan audaz que incluso los dioses se fijaran en su habilidad.

Otro signo de un diestro personaje legendario es su talento en un tipo de pericia en particular. Si bien cualquiera con 23 rangos en una habilidad podría afirmar ser el mejor en todo el mundo, las contiendas épicas en las que se utilizan tales habilidades son la única manera de probar tal pretensión. Tanto si una de estas contiendas toma la forma de una serie de tareas cada vez más difíciles (como un conjunto de cerraduras con trampas diabólicas que deben abrirse sin activarlas) o un solo desafío de proporciones titánicas (como cruzar un océano a nado), debe ser realmente memorable en su alcance y dificultad.

Puedes, por supuesto, utilizar metas o búsquedas similares para personajes no épicos. La realización de una misión impresionante o la derrota de un gran adversario en una

prueba de habilidad son logros clásicos para aventureros de todos los niveles.

PERSONAJES DE CLASES DE PRESTIGIO ÉPICAS

La *Guía del Dungeon Master* tiene información sobre cómo hacer avanzar las clases estándar más allá de 20.^o nivel. También puedes elevar el nivel de clase de una de prestigio de 10 niveles más allá del 10.^o, pero sólo si tu nivel de personaje es ya de 20.^o o superior. En cambio, no puedes avanzar el nivel de clase de una con menos de 10 niveles más allá del máximo descrito para ésa, a pesar del de tu personaje.

Cuando tu personaje de nivel épico hace avanzar una clase de prestigio más allá del 10.^o, sigue todas las reglas presentadas en la *Guía del Dungeon Master*. Además, debes crear una progresión de nivel épico para ésa, tal como la *Guía del Dungeon Master* presenta las progresiones de nivel épico para las clases en el *Manual del jugador*. Muchos de los rasgos de clase, aunque no todos, continúan acumulándose después de 10.^o nivel. Las siguientes directrices describen cómo crear una progresión de clase épica, seguidas de un ejemplo para la clase de prestigio fisgón de dungeons (ver pág. 39).

• Tu salvación base y tu ataque base no aumentan tras haber alcanzado el 20.^o nivel de personaje. Como no puedes adquirir el 11.^o nivel o superior sin ser al menos un personaje de 21.^o, las salvaciones base y ataques base de estas clases más allá del 10.^o no están listadas. En vez de ello, utiliza la tabla 6-18: bonificadores de salvación y ataque épicos, pág. 206 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el bonificador épico a los TS y los ataques.

- Continúas ganando DG y puntos de habilidad de la forma habitual una vez superado el 10.^o nivel.
- En términos generales, cualquier rasgo de clase que utilice el nivel de ésa como parte de una fórmula matemática, como el daño por castigo de un inquisidor azote de sombras, conti-

núa aumentando normalmente. No obstante, cualquiera de éstos que calcule una CD de salvación utilizando el nivel de clase (como el ataque pavoroso del asesino fantasma) debería sumar tan sólo la mitad de los niveles de clase del personaje por encima del 10.^o. De este modo, el ataque pavoroso de un asesino fantasma de 14.^o nivel tendría una CD de 22 (10 + el nivel de clase hasta 10.^o nivel + 1/2 de los niveles de clase por encima del 10.^o) + el modificador de Carisma. Sin este ajuste, las CD de salvación de las aptitudes de las clases de prestigio de los personajes de nivel épico aumentarían a un ritmo superior al de las de las clases normales.

- Para los lanzadores de conjuros, el nivel de lanzador continúa aumentando después de 10.^o nivel al mismo ritmo que durante los primeros 10 niveles de la clase de prestigio. De este modo, un vigilante de 13.^o nivel suma 13 a su nivel de lanzador procedente de otra clase para calcular el nivel de lanzador total. Sin embargo, los conjuros diarios no aumentan tras alcanzar el 20.^o nivel de personaje.

- Los poderes de los familiares, monturas especiales y compañeros animales continúan aumentando al ganar niveles sus amos, si éstos están basados en una fórmula que incluye el nivel del personaje.

- *Cualquier rasgo de clase que aumente o se acumule como parte de una pauta repetida (como el ataque furtivo de un terror de los mares sin honor) continúa haciéndolo después del 10.^o nivel al mismo ritmo. Una excepción a esta regla es cualquier progresión de dotes adicionales conferidas por un rasgo de clase. Si obtienes dotes adicionales como parte de uno de éstos, éstas no aumentan con los niveles épicos. En vez de ello, estas clases obtienen una nueva progresión de dotes adicionales (las cuales varían según la clase; ver más adelante).

- Además de los rasgos de clase conservados de los niveles no épicos, cada clase gana una dote adicional cada dos, tres, cuatro o cinco niveles después del 10.^o. Esta dote adicional incrementa la progresión de rasgos de clase de cada clase, ya

TRAS EL TELÓN: NIVELES ÉPICOS Y CLASES DE PRESTIGIO

Las reglas épicas te permiten ir más allá del límite de nivel normal de una clase de prestigio, pero únicamente si ésa es de 10 niveles. ¿Por qué no puedes añadir niveles a una que tenga menos?

Es demasiado fácil: alcanzar el límite superior de una clase de prestigio de 10 niveles lleva mucho tiempo y esfuerzo, lo que te desvía de manera significativa de la dedicación a las clases principales. Sin embargo, incluso tras llegar al límite de una clase de prestigio de sólo cinco niveles, por ejemplo, no te apartas demasiado de tu clase o clases principales.

No es lo suficientemente importante: los personajes con 10 niveles en la clase de prestigio asesino sin duda se consideran a sí mismos asesinos, a pesar de que también tengan los mismos en una o más

clases. No obstante, si has adquirido menos de 10 en una clase de prestigio, éstos representan una fracción menor de la identidad de tu personaje.

Crear una progresión épica es difícil: con sólo unos pocos niveles como guía, es difícil determinar cuál sería la progresión de rasgos de clase adecuada. El ritmo de mejora de una aptitud especial podría ser demasiado rápido para extrapolarlo a un número infinito de niveles o los rasgos podrían ser demasiado pocos como para crear una progresión épica única.

Dicho esto, si tu DM desea permitir que un personaje adquiera niveles épicos en una clase de prestigio con menos de 10 niveles en su progresión, está bien. Trabaja junto con tu DM para crear la progresión épica para ésa (consulta Tras el telón: cómo crear una progresión épica, pág. 210 de la *Guía del Dungeon Master*).

que no todas mejoran de otra manera éstos rasgos después del 10.º nivel. Estas dotes adicionales se ganan además de la que todos los personajes obtienen cada tres niveles (de acuerdo con la tabla 6–19: experiencia y beneficios épicos según el nivel, pág. 206 de la *Guía del Dungeon Master*).

- No ganas ningún rasgo de clase nuevo, ya que no se han descrito para estos niveles. Los que tienen una progresión que se ralentiza o se detiene antes del 10.º nivel y aquellos con una lista limitada de opciones no mejoran cuando ganas niveles épicos, como tampoco lo hacen aquellos que se obtienen en un solo nivel.

EJEMPLO DE PROGRESIÓN DE UNA CLASE DE PRESTIGIO ÉPICA: FISCÓN DE DUNGEONS

Si planeas aventurarte a entrar en complejos de dungeons infestados de trampas, no hay nada mejor que llevar contigo al fiscón de dungeons épico.

Dado de golpe: d6.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 8 + modificador de Int.

Sentido de las trampas (Ex): el bonificador a las tiradas de Reflejos para evitar trampas de un fiscón de dungeons épico y su bonificador de esquiva a la CA contra trampas aumentan en 1 por cada tres niveles por encima del 10.º.

Augurio (St): un fiscón de dungeons épico puede utilizar augurio una vez adicional al día por cada tres niveles por encima del 9.º.

Maestría en habilidades (Ex): un fiscón de dungeons épico puede aplicar el efecto de maestría de habilidades a una habilidad de clase adicional cada vez que adquiere un nuevo nivel.

Sentido ciego (Ex): un fiscón de dungeons épico puede utilizar sentido ciego una vez al día adicional por cada cinco niveles por encima del 10.º.

Dotes adicionales: un fiscón de dungeons épico obtiene una dote adicional cada tres niveles por encima del 10.º.

Nivel de clase

Nivel de clase del fiscón de dungeons	Especial
11.º	Maestría en habilidades
12.º	Augurio 4/día
13.º	Dote adicional, sentido de las trampas +5
14.º	—
15.º	Augurio 5/día, sentido ciego 3/día
16.º	Dote adicional, sentido de las trampas +6
17.º	—
18.º	Augurio 6/día
19.º	Dote adicional, sentido de las trampas +7
20.º	Sentido ciego 4/día

DOTES ÉPICAS

Las dotes que ofrecemos a continuación están disponibles únicamente para personajes de nivel épico, es decir, aquellos de al menos 21.º nivel. Las versiones de estas dotes aquí presentadas reemplazan a cualesquiera otras anteriormente publicadas con el mismo nombre.

Acróbata legendario [épica]

Puedes mantener el equilibrio y hacer piruetas con más facilidad que una persona normal.

Prerrequisito: Des 21, Equilibrio 24 rangos, Piruetas 24 rangos.

Beneficio: puedes ignorar cualquier penalizador a las pruebas que se aplique por movimiento acelerado mientras mantienes el equilibrio (ver pág. 73 del *Manual del jugador*), por hacer piruetas aceleradamente (ver pág. 79 del *Manual del jugador*) o por correr mientras mantienes el equilibrio sobre una superficie estrecha o mientras piruetas (ver páginas 99 y 101 en este libro).

Normal: sin esta dote, sufres un penalizador de –5 a las pruebas de Equilibrio y uno de –10 a las de Piruetas cuando intentas moverte a tu velocidad completa como una acción de movimiento, o uno de –20 a las pruebas de ambas habilidades cuando corres mientras mantienes el equilibrio sobre una superficie estrecha o mientras haces piruetas.

Alquimia mejorada [épica]

Puedes crear objetos y sustancias alquímicos mucho más poderosos que los normales.

Prerrequisitos: Int 21, Artesanía (alquimia) 24 rangos.

Beneficio: siempre que crees un objeto o sustancia alquímicos (sin incluir venenos), puedes elegir hacerlo más poderoso de lo habitual sumando 20 a la CD necesaria para crearlo y multiplicando su precio por 5.

Un objeto o sustancia alquímico aumentado inflige el doble del daño habitual (de causar alguno), tiene el doble de duración (si tiene), suma 2 a la CD de la salvación (en caso de tener) y afecta a un área el doble de extensa de lo habitual (de tener área). Si el objeto o sustancia no se ajusta a ninguna de estas categorías, no puede ser afectado por esta dote.

Por ejemplo, un frasco de fuego de alquimista aumentado inflige 2d6 puntos de daño (o 2 puntos de daño por salpicadura a todos los blancos en un radio de 10') y arde durante 2 asaltos adicionales después de alcanzar al blanco (en vez de 1). La CD de salvación para extinguir las llamas es de 17.

Escalador legendario [épica]

Puedes trepar rápidamente con mucha más facilidad que una persona normal.

Prerrequisito: Des 21, Equilibrio 12 rangos, Trepar 24 rangos.

Beneficio: puedes ignorar cualquier penalizador a las pruebas que se aplique por escalada acelerada (ver pág. 84 del *Manual del jugador*), ascenso rápido o escalar en combate (ver pág. 103).

Normal: sin esta dote, sufres un penalizador de -5 a las pruebas de Tregar cuando intentas escalar a la mitad de tu velocidad como una acción de movimiento, o uno de -20 cuanto lo intentas a tu velocidad como una acción de movimiento o para conservar tu bonificador de Des a la CA mientras lo haces.

Esquiva épica [épica]

Eres capaz de evitar ataques con agilidad excepcional.

Prerrequisito: Des 25, Esquiva, Piruetas 30 rangos, rodar a la defensiva, evasión mejorada.

Beneficio: una vez por asalto, cuando te alcance un ataque de un oponente que has designado como el objetivo de tu dote de Esquiva, automáticamente evitas todo el daño de éste.

Golpe súbito mejorado [épica]

Tu capacidad para golpear a enemigos desprevenidos mejora.

Prerrequisito: impacto súbito +8d6.

Beneficio: suma 1d6 al daño de tu impacto súbito.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Hostigar mejorado [épica]

Tu movilidad en combate mejora.

Prerrequisito: hostigar +4d6/+4 CA

Beneficio: si el bonificador a la CA concedido cuanto utilizas tu aptitud de hostigar es igual o superior al número de dados de daño adicional conferido por esta misma habilidad, tu daño adicional por ataques de hostigar aumenta en 1d6.

Si el bonificador a la CA conferido por tu aptitud de hostigar es inferior al número de dados de daño adicional conferido por esta misma habilidad, en vez de ello, este bonificador aumenta en 1 cuando hostigas.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Inspiración de grupo [épica]

Tus poderes de bardo pueden inspirar a más aliados de lo habitual.

Prerrequisitos: Interpretar 30 rangos, música de bardo.

Beneficio: el número de aliados a los que puedes afectar con tu infundir heroicidad, inspirar gran aptitud o inspirar grandeza se dobla. Cuando inspiras gran aptitud a varios, puedes elegir infundir diferentes habilidades a distintos aliados.

Políglota [épica]

Puedes hablar, leer y escribir todos los idiomas.

Prerrequisito: Int 25, Hablar un idioma (cinco idiomas).

Beneficio: puedes hablar todos los lenguajes. Si sabes leer y escribir, también sabes leer y escribir todos los idiomas (excepto la escritura mágica).

Rastreador legendario [épica]

Puedes rastrear a una presa de un lado a otro o a través del agua o incluso a través del aire.

Prerrequisito: Sab 25, Saber (Naturaleza) 30 rangos, Supervivencia 30 rangos, Rastrear.

Beneficio: puedes rastrear criaturas por el agua, bajo el agua o por el aire mediante las alteraciones mínimas que hacen y los vestigios de su paso. Este beneficio añade las superficies de agua, bajo el agua y aire a la lista de superficies en la dote de Rastrear en el *Manual del jugador*.

Superficie	CD
Agua	60
Bajo el agua	80
Aire	120

Reputación épica [épica]

Tu reputación te proporciona grandes bonificadores a las interacciones con otros.

Beneficio: obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Diplomacia, Engañar, Interpretar, Intimidar y Reunir información.

Saltador legendario [épica]

Puedes cubrir grandes distancias con sólo una breve carrera inicial.

Prerrequisito: Saltar 24 rangos.

Beneficio: sólo necesitas moverte 5' en línea recta para saltar tomando carrerilla.

Soltura épica con una habilidad [épica]

Elige una habilidad, como Moverse sigilosamente. Tienes un don legendario con ella.

Prerrequisito: 20 rangos en la habilidad escogida.

Beneficio: obtienes un bonificador de +10 a todas las pruebas con la habilidad elegida.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la adquieres, se aplica a una habilidad distinta.

Especial: esta dote cuenta como Soltura con una habilidad a efectos de cumplir con los requisitos para otras dotes, clases de prestigio y similares.

Agudiza tus habilidades de supervivencia

Las tabernas están repletas de relatos acerca de héroes de talento y sus impresionantes hazañas. La habilidad y el ingenio de esos personajes memorables les proporcionan la ventaja necesaria para tener éxito allá donde otros fracasan.

Este suplemento para el juego D&D® proporciona todo lo que necesitas para poder progresar en las habilidades y mejorar las aptitudes de los personajes de cualquier clase. Junto con nuevas clases básicas, clases de prestigio, dotes, conjuros, monstruos y objetos mágicos, *el Aventurero completo* proporciona maneras alternativas para utilizar habilidades, y otras opciones que amplían las capacidades de los héroes más versátiles.

Para utilizar este suplemento, un Dungeon Master necesita también el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.

Un jugador necesita solamente el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96422-54-2



9 788496 422544

DD1037

Impreso en España Printed in Spain