



Libro de Obras Elevadas

James Wyatt, Christopher Perkins,
Darrin Drader



LIBRO DE OBRAS ELEVADAS

JAMES WYATT, CHRISTOPHER PERKINS, DARRIN DRADER

DESARROLLO
CHRISTOPHER PERKINS

EQUIPO DE DESARROLLO
ANDY COLLINS, ED STARK, JAMES WYATT
CONTRIBUIDORES DE DISEÑO
JESSE DECKER, ERIK MONA

EDICIÓN
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M. KESTREL
DIRECCIÓN CREATIVA

BILL McQUILLAN

DISEÑO GRÁFICO
ED STARK

DIRECCIÓN DE I+D JDR
BILL SLAVICSEK

VICEPRESIDENCIA EDITORIAL
MARY KIRCHOFF

DIRECCIÓN DE PROYECTO
MARTIN DURHAMZ

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACIONES INTERIORES
TOM BAXA, STEVE BELLADIN, MATT
CAVOTTA, BRENT CHUMLEY, REBECCA GUAY-
MITCHELL, JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS,
GINGER KUBIC, DAVID MARTIN, MATT
MITCHELL, MARK NELSON, WAYNE REYNOLDS,
RON SPENCER, ARNIE SWEKEL, BEN THOMPSON

TIPOGRAFÍA
DAWN MURIN

PRODUCCIÓN GRÁFICA
ANGELIKA LOKOTZ

DISEÑO INTERIOR ORIGINAL
SEAN GLENN

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
CHAS DeLONG

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
MARCOS GARCÍA [KUSHTAR]

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DnDTrad

NOTA: el *Libro de obras elevadas* está diseñado para lectores adultos. Se recomienda la supervisión paterna.

Pruebas de juego: F.M. Kestrel, Todd Meyer, Jon Pickens, Alex Weitz, Amy Wyatt.

Ulmo ["Elmo"] Dadordeluz aparece por cortesía de Rob Lightner.

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 reproducida de ninguna manera sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el sistema D20®, visita www.wizards.com/d20.

Inspirado por la maldad absoluta del *Libro de oscuridad vil* diseñado por Monte Cook. "La luz sólo tiene sentido en relación con la oscuridad, y la razón presupone el equívoco. Son estos opuestos combinados los que pueblan nuestra vida, los que la hacen vibrante, embriagadora. Sólo existimos en términos de este conflicto, en la zona donde el blanco y el negro colisionan". —Louis Aragon [1897-1982].

E.E.UU., CANADA, ASIA,
PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 2031
1600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77



Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, REINOS OLVIDADOS, d20 System, el logotipo de d20 System, WIZARDS OF THE COAST 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, d20 es una marca comercial propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas 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. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Book of Exalted Deeds*.



Introducción	4	Trovador de las estrellas	79	Apéndice: índice de celestiales	191
Capítulo 1: de la naturaleza del bien	5	Vasallo de Bahamut	80	Criaturas celestiales	191
Las obras elevadas	5	Capítulo 6: magia	83	Plantillas relacionadas con celestiales	191
El camino recto	9	Conjuros buenos	83	Celestiales por VD	191
Ley, caos y bien	12	Listas de conjuros	84	Barras laterales	
Cómo jugar a ser un héroe	12	Dominios de clérigo	86	Obras elevadas y Oscuridad vil	6
Personajes elevados	18	Descripciones de conjuros	89	Elevado frente a épico	8
Pecado y redención	20	Objetos mágicos	112	Clases de monstruo celestiales	19
Aventuras elevadas	20	Redención de objetos		Monturas del Señor celeste	77
Capítulo 2: reglas opcionales	23	mágicos malignos	119	Ejemplos de monturas	
Canalización	23	Objetos malignos irredimibles	120	del Señor celeste	77
Allegados elevados	24	Capítulo 7: arquetipos celestiales	121	Tablas de convocación ampliadas	190
Dioses elevados	24	Los arquetipos celestiales		Tablas	
Exorcismos	26	en tus partidas	121	Tabla 2-1: allegados especiales	
Héroes de la corte celestial	26	Arquetipos celestiales y clérigos	123	de ejemplo	25
Sacrificios heroicos		Los planos Superiores	123	Tabla 2-2: ajustes de nivel	
y martirio	27	Ley y caos		de semicelestiales	27
Clemencia, prisioneros		en los cielos	124	Tabla 2-3: pobreza voluntaria	31
y redención	28	El Septenario celestial	124	Tabla 3-1: armas no letales	34
Santidad	29	Tálsid y los Cinco compañeros	138	Tabla 3-2: estragos	35
Diezmos y ofrendas	29	La Corte estelar	150	Tabla 3-3: aflicciones	35
La pobreza voluntaria	29	Aliados celestiales		Tabla 3-4: componentes	
Luchar por la paz	31	de los planos	156	de conjuros buenos	37
Las palabras de la creación	31	Capítulo 8: monstruos	157	Tabla 4-1: dotes	40
Capítulo 3: equipo elevado	33	Tipo de criatura inmortal	157	Tabla 4-1: dotes (cont.)	41
Armas santificadas	33	Áleax	158	Tabla 4-2: reliquias ancestrales	45
Armas no letales	34	Arconte	159	Tabla 5-1: el acechador de Kharash	50
Trastornos y aflicciones	34	Buharconte	159	Tabla 5-2: la amada de Valarian	51
Reliquias	36	Guardarconte	160	Tabla 5-3: el apóstol de la paz	53
Componentes materiales opcionales	37	Hojarconte	162	Tabla 5-4: el arcanista elevado	55
Materiales especiales	38	Soliarconte	163	Tabla 5-5: el caballero ungido	56
Capítulo 4: dotes	39	Asura	164	Tabla 5-6: el campeón	
Dotes elevadas	39	Bariaur	165	de Gwynharwyf	58
Capítulo 5: clases de prestigio	49	Criatura santificada	167	Tabla 5-7: el centinela de Bharrai	59
Acechador de Kharash	49	Eladrín	169	Tabla 5-8: el defensor de Sealtiel	60
Amada de Valarian	51	Coure	169	Tabla 5-9: la doncella cisne	62
Apóstol de la paz	53	Firre	170	Tabla 5-10: el emisario de Baraquiel	64
Arcanista elevado	55	Shiradi	171	Tabla 5-11: conjuros conocidos	
Caballero ungido	56	Tulani	172	del emisario de Baraquiel	64
Campeón de Gwynharwyf	57	Guardián de la cripta	173	Tabla 5-12: la espada de la rectitud	65
Centinela de Bharrai	59	Guardinal	174	Tabla 5-13: el exterminador de Domiel	66
Defensor de Sealtiel	60	Equinal	175	Tabla 5-14: el iniciado de Pistis Sofía	68
Doncella cisne	62	Musteval	176	Tabla 5-15: el león de Tálsid	69
Emisario de Baraquiel	63	Ursinal	176	Tabla 5-16: el mártir revivido	70
Espada de la rectitud	65	Leskylor	177	Tabla 5-17: el místico celestial	71
Exterminador de Domiel	66	Perro lunar	179	Tabla 5-18: el profeta de Erathaol	73
Iniciado de Pistis Sofía	67	Plagas, Ira divina	180	Tabla 5-19: el puño de Raziel	75
León de Tálsid	68	Plaga de cuervos de la muerte	180	Tabla 5-20: el señor celeste	76
Mártir revivido	70	Plaga de insectos solares	181	Tabla 5-21: el taumaturgo	78
Místico celestial	71	Plaga de langostas de bronce	182	Tabla 5-22: el trovador de las estrellas	79
Profeta de Erathaol	72	Plaga de ranas del Apocalipsis	182	Tabla 5-23: el vasallo de Bahamut	81
Puño de Raziel	74	Quésar	183	Tabla 7-1: características conferidas	
Señor celeste	75	Rhek	184	por la canalización de un arquetipo	
Taumaturgo	78	Sacrofante	185	celestial	122
		Santo	187	Tabla 7-2: costes de la canalización	
		Vigilante sagrado	189	de un arquetipo	123

Introducción

Bienvenido al *Libro de obras elevadas*.

Existe un paralelismo obvio entre este libro y su predecesor, el *Libro de oscuridad vil*. Ambos reciben sus nombres de artefactos menores detallados en la *Guía del Dungeon Master*, artefactos que definen la marcada polaridad existente entre los más horrendos pozos del mal y las cumbres más elevadas de la rectitud. Mientras el *Libro de oscuridad vil* trata sobre todo lo que es maligno, detallando los temas más reprobables jamás tratados en el juego de DUNGEONS & DRAGONS, este libro aborda las cuestiones opuestas. Ambos libros comparten unos rasgos similares, y también hay semejanzas en su contenido, pero su función esencial es bastante diferente. El

Libro de oscuridad vil ofrece al *Dungeon Master* las herramientas que necesita para llevar a los villanos y monstruos de su campaña a nuevas simas de vileza y depravación. Armados con el *Libro de obras elevadas*, los jugadores acercan a sus personajes, los héroes de la campaña, a nuevas cotas de valor y probidad. En contraste con los villanos, malignos sin remedio, los héroes están llamados a realizar obras verdaderamente elevadas.

El *Libro de obras elevadas* es para jugadores que no se conforman con poner las siglas de un alineamiento bueno en su hoja de personaje para después no diferenciarse del resto de personajes neutrales del grupo. Este libro trata sobre cómo hacer que un alineamiento bueno signifique algo real, y cómo vivir de acuerdo con los ideales que dicho alineamiento implica.

No se trata de un libro sobre lo que no pueden hacer los personajes; no se trata de una lista de formas para evitar ser malos. En su lugar, trata más bien sobre lo que pueden hacer, el poder que obtienen como resultado directo de haberse adherido a un estándar elevado de entereza que la mayoría del mundo sólo puede aspirar a conseguir. Trata de cómo ser un agente del bien, tanto si el personaje sirve a un dios bondadoso como si simplemente abraza un código del bien más abstracto. Trata sobre cómo seguir una llamada por encima de la mera atracción del oro y los puntos de experiencia, luchando con elecciones más duras que a qué monstruo matar primero o qué objeto mágico comprar con el botín recién adquirido, y cómo realizar las heroicas hazañas que marcan la diferencia en el mundo de juego.

Al igual que el *Libro de oscuridad vil*, el *Libro de obras elevadas* está diseñado para lectores adultos. No es porque esté lleno de vívidas descripciones de depravación y tortura. El material incluido no debería impactar ni ofender a nadie (aunque algunos temas podrían hacerlo). En su lugar, este libro plantea las arduas cuestiones de la ética y la moral de forma seria. Pretende ayudar a los jugadores y *Dungeon Masters* a lidiar con los temas más controvertidos del

juego: ¿Está bien que mate a todo drow que vea, y que venda sus objetos en el mercado? ¿Cómo extraigo información a los prisioneros enemigos sin poner en peligro mi alineamiento? ¿Hay alguna esperanza de redención para los cachorros orcos de esta fortaleza, o deberíamos masacrarlos a ellos también?

Muchos jugadores se limitarían a pasar por alto estas cuestiones, con la creencia de que les distraen de la diversión del juego. No hay nada malo en eso. A los grupos de juego que quieran abordar estos temas, no obstante, el *Libro de obras elevadas* les abrirá el camino. Al mismo tiempo también presenta un nuevo abanico de posibilidades para los personajes de alineamiento bueno y convicciones altruistas: nuevas dotes, conjuros, clases de prestigio, objetos mágicos y mundanos, y reglas para ayudarlos a enfrentarse con las situaciones que se encuentren. Y este material no es únicamente para clérigos o paladines, quienes en muchas ocasiones son la única voz de la moralidad en una compañía aventurera. Aunque paladines y clérigos buenos

encontrarán sin duda mucho material útil, personajes de todas clases pueden beneficiarse del contenido del *Libro de obras elevadas*, si muestran la voluntad y capacidad para caminar por el recto y estrecho sendero de los elevados.

Hay otra razón por la que este libro está pensado para lectores adultos: trata con ciertos aspectos de las religiones del mundo real que pueden hacer que cierta gente se sienta incómoda.

En el *Libro de obras elevadas* encontrarás arcontes con nombres extraídos de la angelología judía, cristiana y gnóstica, paladines con estigmas o monjes que han jurado no tocar carne muerta o beber alcohol. Entre las reliquias sagradas que se presentan hay objetos de tortura y ejecución empleados contra santos y que aún portan el toque de la sangre santificada. Para mucha gente, estas cosas no entrarán ni mucho menos en la misma categoría que las aberrantes abominaciones del *Libro de oscuridad vil*. Para muchos de nosotros con profundas convicciones sobre tales materias, el tema es, cuando menos, delicado. Este libro es para adultos porque confiamos

en ti para que abordes tus reacciones ante él de una forma adulta: usa lo que te guste, adapta lo que no encaje e ignora sin más lo que no aprecies. Hemos intentado presentar todo el material con el tacto y la seriedad apropiados, y confiamos en que lo usaras de la misma forma.

Nota del autor: no esperaba que este libro necesitase la misma calificación que Monte puso en su *Libro de oscuridad vil*. Me gusta pensar que soy una buena persona, y animo fervientemente a los demás a que también lo sean. Sin embargo, siento la necesidad de señalar que este libro pretende definir la moralidad del bien en el contexto del mundo de D&D, no en el mundo real. Aunque he intentado explorar algunos puntos grises en este libro, el universo del D&D sigue siendo mucho más "en blanco y negro" que el mundo real. Por poner un ejemplo, jamás propugnaría que alguien matase a otra persona simplemente porque cree que es malvada.

— James Wyatt



Un arcanista
elevado y su
familiar celestial

Ilustración de D. Kozak

¿Qué es el bien?

Muchos personajes se contentan con recitar a la carrera la larga lista de pecados que **no** han cometido para demostrar que son buenos. Evitar a toda costa el mal, sin embargo, no convierte a un personaje en bueno; sólidamente neutral, en todo caso, pero no bueno.

Ser bueno requiere ciertas cualidades temperamentales, la presencia de virtudes que impulsen a un personaje; no es sólo ir evitando al mal o sus manifestaciones, sino además promover activamente el bien. Como se expresa en el *Manual del jugador*, "El 'bien' implica altruismo, respeto por la vida y preocupación por la dignidad de los seres vivos. Los personajes buenos realizan sacrificios personales para ayudar a otros".

El bien no es bonito, cortés, educado, orgulloso, moralmente superior o inocente, aunque algunos personajes de alineamiento bueno puedan ser alguna de esas cosas. El bien es la asombrosa energía sagrada que irradia de los planos Celestiales y aplasta al mal. El bien es desinteresado, justo, esperanzador, benévolo y recto.

LAS OBRAS ELEVADAS

Estos actos de bondad son medios concretos y positivos mediante los cuales los héroes del mundo luchan contra la oscuridad y el mal. Son el alimento del héroe elevado, y deberían servir como inspiración a la hora de interpretar un personaje de alineamiento bueno, sugiriendo no sólo simples acciones sino también motivaciones y rasgos de personalidad.

AYUDAR A LOS DEMÁS

Cuando el anciano de una villa se acerca a un personaje bueno y dice "Por favor, ayúdenos, un dragón amenaza nuestra villa", la respuesta del personaje no es "¿Cuánto podéis pagar?". Los personajes neutrales podrían llegar a ser tan mercenarios como eso, y los personajes malignos intentarían averiguar cómo sacar el mayor provecho personal de la situación. Para un personaje bueno, no obstante, ayudar a los demás es una prioridad mayor que las ganancias personales.

Un personaje bueno podría preguntar alguna otra cosa antes de saltar de su silla y cargar en defensa de la villa: los personajes buenos no tienen por qué ser estúpidos. Pueden ser cautelosos, y pararse a determinar el poder real del dragón para decidir si necesitan algún refuerzo adicional, pero nunca dirían "Lo siento, estoy fuera de mi jurisdicción. Busca a otro héroe". Es mero sentido común el aprender tanto como sea posible sobre un enemigo antes de entrar en combate. Más aún, un personaje bueno no tiene por qué ser ingenuamente confiado. Algunos pueden tomarse muchas molestias en comprobar que la historia del anciano de la villa es cierta, y no algún intento de un villano por conducirlo a una trampa.

Toda su cautela o recelo no mina la responsabilidad del personaje para con quienes estén en apuros. 'Altruismo' es la primera palabra en la definición del bien del *Manual del jugador*, y ayudar a otros sin esperar una recom-

piensa o siquiera un agradecimiento forma parte del trabajo diario de un personaje bueno.

¿Pero quienes son esos “otros” a los que se supone que un personaje bueno debe ayudar? De nuevo entra en juego la regla de “bueno no significa necesariamente estúpido”. Obviamente, un personaje bueno no está forzado por su alineamiento a ayudar a seres malignos o que estén trabajando en contra de las propias metas del personaje. Sin embargo, el altruismo se confunde con la clemencia en las situaciones en las que un villano pide cuartel o ayuda (consulta ‘La clemencia’, más adelante). En cualquier caso el altruismo se ve modificado por el respeto a la vida y la preocupación por la dignidad de los seres vivos, y los personajes buenos equilibran su deseo por ayudar a los demás con el deseo por impulsar la vida y la bondad.

LA CARIDAD

Un aspecto concreto de ayudar a los demás es la caridad: proporcionar ayuda material a los que la necesiten, particularmente en las situaciones en las que la vida los priva de estima y respeto. Ofrecer comida al hambriento, ropa al desnudo, cobijo al desamparado, cuidados a viudas y huérfanos, y esperanza a los desesperados se cuentan entre las obras bondadosas no por sencillas menos profundas. Los personajes buenos ofrecen este tipo de ayuda a la gente necesitada sin importarles su moral y con todo el respeto posible hacia su dignidad.

La idea de que las criaturas demasiado débiles para prosperar se merecen su penosa situación es una piedra angular de los dogmas malignos. Los personajes buenos rechazan esa idea por completo, reconociendo que la mayoría de la gente pobre y menesterosa es víctima de las circunstancias, no de sus propias debilidades o fallos.

LA CURACIÓN

Curar heridas, quitar enfermedades y neutralizar venenos son encarnaciones concretas del respeto por la vida de cualquier personaje bueno. Estas obras no son buenas en sí mismas, ya que pueden ser realizadas por motivos egoístas o en interés del mal. Incluso en esos casos, la magia curativa depende de la energía positiva, que está estrechamente vinculada a los poderes sagrados.

Muchos personajes buenos dedican sus vidas a la curación como expresión de su moralidad. Pelor es un dios de la curación, y sus clérigos que posean el Dominio de Curación asumen la misión de compartir la benevolencia de Pelor con los demás a través de la curación. Incluso los paladines, cuya principal misión es aplastar a los malignos, poseen la aptitud innata de curar heridas y eliminar enfermedades como reflejo de su impoluta bondad. Un personaje dedicado a la curación ve el poder de curar como un don de los poderes celestiales, y generalmente pone cuidado de no emplear dicho poder de forma que se degrade o

corrompa; por ejemplo, curando a personajes malignos. Por otra parte, algunos ven la curación como un instrumento de gracia, creyendo que cada *curar heridas leves* que se lance sobre un guardia negro no puede sino llevar al villano un paso más cerca de su arrepentimiento y redención.

EL SACRIFICIO PERSONAL

Un personaje bueno no se limita a ayudar a los demás o a combatir el mal sólo cuando a él le conviene. Incluso el altruismo más generoso, se considera como mucho un acto neutral cuando no es acompañado por un sacrificio personal o es en interés propio. Un personaje entregado a la causa del bien abandera dicha causa en cualquier momento, a menudo con gran riesgo o coste personal.

Renunciar a cualquier tipo de recompensa por las hazañas realizadas es sólo una forma de sacrificio personal, ya comentada más atrás. Donar dinero, bienes o incluso objetos mágicos a un templo, institución de caridad (un orfanato o sociedad de beneficencia) u otra organización es un tipo de sacrificio financiero practicado a menudo por los personajes buenos. Los personajes excepcionalmente virtuosos pueden incluso hacer votos sagrados, negándose para siempre el disfrute de los placeres terrenales (alcohol o estimulantes, sexo o posesiones materiales) o ciertos cursos de acción, incluida la violencia. Los verdaderos héroes de la rectitud, demasiado a menudo, sacrifican sus propias vidas para salvar las de otros.

ADORAR A DEIDADES BUENAS

Las deidades del bien son los ejemplos más encumbrados de los principios de la virtud, la rectitud y la pureza. Ofreciéndoles adoración, sacrificios y servidumbre, los personajes buenos cultivan su propia virtud, ayudan a la causa del bien de forma concreta (apoyando el trabajo de caridad de la iglesia y fortaleciendo a los clérigos y paladines que sirven como agentes de esa deidad), y extienden su influencia por el mundo.

No todos los personajes buenos adoran a deidades bondadosas. Algunos sirven a dioses neutrales como San Cuthbert, Obad-Hai u Olidammara, mientras que otros sitúan el dogma del bien por encima de cualquier deidad. Sea como fuere, casi todos los personajes buenos están dispuestos a cooperar con las iglesias de deidades bondadosas, reconociéndolas como aliadas en una causa común.

A diferencia de las deidades malignas, las deidades del bien suelen tener templos o capillas en lugares públicos y abiertos; a menudo en el centro de las ciudades más bulliciosas o cerca de él. De hecho, la adoración a alguna deidad buena es la fuerza que a menudo ayuda a cimentar la vida en comunidad entre humanoides, sirviendo para unir al pueblo llano con una actividad común y un grupo de ideales compartidos. Esto es particularmente común entre razas no humanas de alineamiento bueno, como enanos, medianos o elfos, donde

OBRAS ELEVADAS Y OSCURIDAD VIL

Tu grupo de juego podrá hacer el mejor uso de este libro si al menos tu DM posee un ejemplar del *Libro de oscuridad vil*. Nada de lo que se incluye aquí requiere que tengas ese otro libro, pero un personaje elevado brilla con más fuerza cuando se enfrenta a villanos realmente despreciables. Algunos de los conjuros, dotes, objetos y demás enseñanzas de este libro están diseñados específicamente para contrarrestar representaciones similares del mal; el conjuro *aliviar dolor* fue concebido con el conjuro *dolor furibundo* en mente, por ejemplo. Sin embargo, todos ellos tienen la suficiente aplicación potencial para poder emplearlos sin necesidad del otro libro (dado que, en el caso de *aliviar dolor*, hay otros varios conjuros y efectos que causan dolor).

El *Libro de oscuridad vil* incluye un apéndice sobre los personajes jugadores malignos. Si formas parte de una campaña con PJs malignos, la función de este libro puede variar un tanto. En dicho caso, el *Libro de obras elevadas* se convertirá en fuente de rivales y enemigos; criaturas bondadosas a las que combatir y conjuros benignos para que los personajes no jugadores (PNJs) buenos lancen contra tus jugadores. Ese sería un uso perfecto de este libro.

Por otro lado, si todos los nuevos trucos (conjuros, dotes, clases de prestigio) del *Libro de oscuridad vil* te han tentado a explorar personajes malignos, echa un vistazo al material incluido en este *Libro de obras elevadas*. ¡Quizá te inspire para regresar al bando del bien!

el alineamiento bondadoso es la norma y es frecuente que una sola deidad tenga la fidelidad de todo un asentamiento. Sin embargo es corriente que incluso las ciudades humanas se vinculen gracias a la adoración a Pelor, que cuenta con el respeto de los ciudadanos neutrales además de los bondadosos. Por supuesto, en culturas malignas la adoración de deidades buenas puede ser tanto un crimen como un acto de rebeldía.

LANZAR CONJUROS BUENOS

Los conjuros buenos alivian el sufrimiento, inspiran esperanza o alegría, emplean la energía o vitalidad del lanzador para curar a otro, convocan celestiales o canalizan el poder sagrado. Particularmente en el último caso, los conjuros buenos pueden ser tan destructivos (al menos para las criaturas malignas) como una *bola de fuego*. No todos los conjuros buenos conllevan dulzura y luz.

Los conjuros buenos no tienen ninguna influencia redentora sobre quienes los lanzan, para bien o para mal. Un mago maligno que chapurree un par de conjuros buenos, seguramente para que lo ayuden a conseguir algún fin egoísta, no suele decidir abandonar sus métodos malignos sólo porque se haya purificado por un toque sagrado. Por otra parte, hay ciertos conjuros cuya naturaleza sacra exige un sacrificio físico concreto del lanzador (consulta 'Magia santificada', en el Capítulo 6). Ningún personaje puede invocar semejante magia sagrada sin verse cambiado a mejor como consecuencia.

LA CLEMENCIA

Para los personajes buenos que dedican su vida a cazar y exterminar a las fuerzas del mal, la atracción más seductiva de la maldad puede ser la carencia de clemencia. La clemencia significa ofrecer cuartel a los enemigos que se rinden y tratar a los criminales y prisioneros con compasión e incluso gentileza. Se trata, de hecho, de la doctrina del respeto por la vida llevada a su lógico extremo: respetar y honrar incluso la vida de un enemigo. En un mundo lleno de rivales que no muestran respeto de ningún tipo por la vida, puede ser extremadamente tentador tratar a estos seres como ellos tratan a los demás, cobrarse la venganza por los camaradas o inocentes muertos, no ofrecer cuartel y volverse inmisericorde.

Un personaje bueno no debe sucumbir a semejante trampa. Los personajes buenos deben ofrecer clemencia y aceptar la rendición sin importar cuántas veces los villanos puedan traicionar esta amabilidad o escapar de su cautiverio para continuar con sus malignas obras. Si un enemigo se rinde, un personaje bueno está obligado a aceptar su capitulación, atarlo y tratarlo con la mayor corrección posible (consulta 'Clemencia, prisioneros y redención' en el Capítulo 2, para más detalles sobre el trato correcto a los prisioneros).

En general, sería buena idea que el DM se asegurase de que los personajes no sufren un castigo innecesario por mostrar clemencia con sus enemigos. Si todos y cada uno de los prisioneros planea traicionarles y escapar de prisión, los personajes se darán cuenta con rapidez de que ofrecer cuartel no merece la pena. Está bien que este

Un paladín debe elegir entre destruir el mal u honrar el amor.



tipo de frustraciones aparezca de cuando en cuando, pero si ocurre constantemente los personajes se hartarán, y con razón.

EL PERDÓN

Íntimamente relacionado con la clemencia, el perdón es aún así un acto independiente. La clemencia implica el respeto por la vida de un enemigo, y su trato como un ser merecedor de humanidad. El perdón es un acto de fe, la voluntad de creer que incluso el más vil de los malhechores es capaz de cambiar. Los personajes buenos no están obligados a “perdonar y olvidar” cada vez que alguien les haga daño. En su nivel más básico, el perdón significa renunciar al derecho a la venganza. A un nivel más profundo, si un personaje maligno realiza algún esfuerzo por arrepentirse, dar la espalda al mal y llevar una vida mejor, un personaje bueno debería apoyar al villano, dejar que el pasado sea pasado y no echarle en cara sus actos previos.

El perdón es esencial para la redención. Si aquellos a los que ha dañado se niegan a perdonarlo, un personaje que desee apartarse del mal no encontrará nada más que odio y resentimiento entre los que deberían ser sus nuevos aliados. Aislado entre sus antiguos compañeros y sus antiguos enemigos, ello alimentará su resentimiento y volverá con rapidez a sus hábitos malignos. Concediendo el perdón a quienes lo pidan, los personajes buenos extienden activamente el manto del bien, tanto animando a quienes quieran alejarse del mal como demostrando a los malhechores que el camino de la redención es asequible.

DAR ESPERANZA

Si los bellacos más malignos y despiadados disfrutan causando desesperación y eliminando los últimos vestigios de esperanza, es consecuencia natural que la causa del bien implique volver a avivar la esperanza frente a la desesperación. Esta puede ser la más imprecisa de todas las obras bondadosas, difícil de definir o medir, pero también puede ser el corazón y la esencia del bien. Todas las demás obras buenas descritas en esta sección, además de ofrecer beneficios físicos y concretos a la gente que los necesita, tienen el beneficio adicional e intangible de aumentar la esperanza. Un hombre cuyo cuerpo se está marchitando por una enfermedad sufre realmente dos males: la enfermedad física que consume su carne y la desesperación que se aferra a su alma. Curarle no sólo sana su cuerpo, también le devuelve la esperanza perdida. Una mujer que confía su vida a la clemencia de un paladín y reniega de sus actos malignos lucha en la difícil senda de la redención. La clemencia y el perdón del paladín ofrecen la ayuda más importante en ese duro camino: esperanza, una visión de la recompensa que la espera.

La esperanza en su forma más pura es algo más que un simple deseo de que las cosas vayan mejor; es el gusto por las cosas como deberían ser. Cuando un bardo elevado llega a una ciudad que gime bajo el opresivo yugo de un diablo de la sima, puede inspirar

esperanza cantando odas de liberación o haciendo una demostración de fuerza contra los diabólicos sicarios del ser. Pero la mejor esperanza posible para los oprimidos residentes de la ciudad será que el bardo les muestre simplemente amabilidad, haciéndoles recordar lo que significaba vivir bajo un gobierno más benigno. Les unirá en comunidad, allí donde los diablos han estado enfrentándolos entre sí para tejer desconfianza a la par que frustración. Al experimentar este toque de dulzura y libertad, por pequeño que sea, los ciudadanos se verán inspirados por la esperanza. Esa esperanza les dará fuerza para resistir a los diablos, con o sin la fuerza de las armas del bardo.

REDIMIR AL MAL

Quizá el mayor acto bondadoso que nadie pueda aspirar a lograr sea la redención de un alma corrupta. Hacer que un personaje maligno vea lo erróneo de sus métodos, no sólo evita que se cebe con las víctimas inocentes, sino que también lo ayuda a él, ganándole un lugar en la bendita otra vida de los planos Superiores en lugar de una eternidad de tormento y condenación en los Inferiores. Mientras que los actos de caridad y curación pueden ayudar al cuerpo de una persona, redimir a un personaje maligno ayuda a su alma.

Sostener una espada contra la garganta de un villano capturado y gritarle “¡Adora a Heironeous o muere!” no es un método válido de redención. La conversión a punta de espada puede ser una herramienta política útil, pero tendrá muy poco impacto real en las almas de los “convertidos”. Peor aún; apesta a maldad, al privar a la víctima de su libertad para elegir, e imitando el efecto de una tortura para lograr el comportamiento deseado. La verdadera redención es un proceso mucho más difícil y farragoso, pero los personajes virtuosos consideran que su resultado compensa el esfuerzo. El proceso de redención se detalla en el Capítulo 2: reglas opcionales.

Por supuesto los personajes buenos reconocen que algunas criaturas están más allá de cualquier redención posible. La mayoría de criaturas descritas en el *Manual de monstruos* como “siempre malignas” son totalmente irredimibles o están tan íntimamente ligadas al mal que están casi con seguridad perdidas. Es mejor destruir a ciertos tipos de diablos y demonios, o al menos desterrarlos, ya que sólo un simple trataría de convertirlos. Los dragones malignos pueden no haber cruzado la línea de la redención, pero desde luego sólo existe el más tenue brillo de esperanza.

Por otra parte, un personaje bueno debería afrontar cada encuentro con orcos, trasgoides o incluso los netamente malignos drow con el corazón y la mente abiertos a la posibilidad, por remota que sea, de que sus oponentes puedan convertirse algún día en aliados. Las criaturas descritas como “normalmente malignas” pueden ser redimidas. No quiere decir que el primer pensamiento de un personaje bueno en una emboscada sea “¿Cómo puedo redimir a estos pobres orcos?”. Sin embargo, si los asaltantes terminan rindiéndose, habrá bastantes oportunidades para lograr su redención.

ELEVADO FRENTE A ÉPICO

Las palabras “épico” y “elevado” son similares en significado, además de recordar la una a la otra en ideales. En el contexto del juego de D&D, sin embargo, sus significados no tienen ninguna relación. Los personajes épicos son aquellos que han superado el 20.º nivel y entrado en territorio no explorado por el *Manual del jugador*. Los personajes elevados son simplemente aquellos, de

cualquier nivel, devotos de los más altos ideales del bien (ya sea su tendencia legal, neutral o caótica). Los personajes elevados pueden llegar a ser épicos, igual que cualquier otro personaje. Las obras elevadas a menudo pueden tener un alcance épico, sin involucrar necesariamente a personajes de niveles épicos. Los términos son diferentes, y es importante recordar que el material de este libro es aplicable a personajes de cualquier nivel y a sus aventuras.

EL CAMINO RECTO

La elección de seguir la senda de las obras elevadas significa escoger el camino a seguir entre complicadas cuestiones morales y dolorosos dilemas. Significa cuestionar algunas de las presunciones comunes sobre lo que es aceptable o no en el contexto de una aventura de D&D. Mientras la sección anterior definía las acciones positivas que los personajes buenos pueden (y deben) llevar a cabo para mejorar el mundo y las vidas de sus habitantes, esta sección discute algunas de las difíciles elecciones y decisiones que deberán asumir los personajes que viven de acuerdo a tales parámetros cuando sus ideales entren en contacto con la realidad.

LOS FINES Y LOS MEDIOS

¿Cuándo un fin bueno justifica unos medios malignos para lograrlo? ¿Es moralmente aceptable, por ejemplo, torturar a un prisionero maligno para extraerle información vital que pueda evitar la muerte de miles de inocentes? Cualquier personaje bondadoso se estremece ante el mero pensamiento de cometer torturas, pero la meta de evitar miles de muertes es innegablemente virtuosa, y un personaje neutral podría pensar fácilmente en el uso de la tortura en tal circunstancia. Tratándose de actos malignos a pequeña escala, incluso los personajes más rectos podrían verse tentados a admitir que un fin muy bueno justifica unos medios moderadamente malignos. ¿Es aceptable contar una pequeña mentira para evitar una catástrofe menor? ¿Una gran catástrofe? ¿Una catástrofe a escala mundial?

En el universo del D&D, la respuesta fundamental es 'no': un acto maligno es un acto maligno sin importar el buen resultado que logre. Un paladín que cometa conscientemente un acto maligno en la consecución de cualquier fin, sin importar lo bondadoso que sea, pone en peligro su condición de paladín. Un personaje elevado se arriesga a perder sus dotes elevadas o cualquier otro favor celestial si comete cualquier acto maligno por cualquier razón. Tanto si los fines buenos justifican los medios malignos como si no, los medios no dejarán de ser malignos por ello.

Algunos personajes buenos podrían ver una situación en la que se requiere un acto maligno para evitar un mal catastrófico como una forma de martirio: "Puedo salvar miles de vidas inocentes si sacrifico mi pureza". Para algunos, sería un sacrificio digno de acometer, igual que no dudarían en sacrificar sus vidas por la misma causa. Después de todo, sería muy egoísta dejar morir a tantos inocentes únicamente para que el personaje pueda seguir disfrutando de sus dotes elevadas.

Por desgracia, ese enfoque es erróneo. Esa línea de pensamiento considera la pureza del alma del personaje bondadoso como una mercancía (al mismo nivel que sus dotes elevadas) que puede abandonar o sacrificar de la misma forma que cualquier otra posesión. De hecho, cuando un personaje por lo demás bueno decide cometer un acto maligno, los efectos son más amplios que el ámbito del propio personaje. Lo que él ve como un sacrificio personal es realmente un cambio en el equilibrio universal de poder entre el bien y el mal, en favor del mal. Las consecuencias de ese acto maligno, sin importar lo pequeño que sea, se extienden mucho más allá del mismo acto y significan una pérdida para muchos más aparte del personaje que lo comete (NdC: *el llamado "efecto mariposa"*). Por lo tanto no es un sacrificio personal, sino una concesión al mal, y por consiguiente impensable.

Los fines buenos pueden exigir en ocasiones el empleo de medios malignos. Estos medios siguen siendo malignos, y los personajes que se tomen en serio sus alineamientos buenos y su estatus elevado no pueden recurrir a ellos, sin importar lo grande que sea la necesidad existente.

A veces alguna situación puede exigir que un personaje bueno coopere con otro maligno para lograr una meta aceptable y virtuosa. Puede que incluso el personaje maligno no pretenda lograr ese mismo fin. Por ejemplo, una breve guerra civil ha colocado a una nueva casa reinante en el poder de una ciudad drow, y los nuevos gobernantes comienzan a realizar incursiones en el mundo de la superficie. Una compañía de aventureros buenos viaja a las profundidades de la tierra para detener los ataques de los drow. Al mismo tiempo, una compañía de drow malignos leales a la depuesta casa reinante quiere derrocar a los advenedizos y devolver a su casa al poder. Ambos grupos tienen metas distintas, aunque compatibles, y es posible que (con ciertos límites) cooperen entre sí. No obstante, los personajes buenos no deben tolerar ningún acto maligno cometido por un aliado maligno mientras dure su alianza, y no pueden simplemente volver la cabeza ante tales actos. Deben asegurarse de que ayudar a los drow detendrá las incursiones contra la superficie, lo cual podría requerir un nivel de confianza que los drow quizá no se merezcan. Y, por supuesto, no pueden volverse contra sus antiguos aliados una vez la victoria esté a su alcance, traicionando la confianza que los drow depositaron en ellos. Tal situación sería peligrosa física y moralmente, pero cooperar con criaturas malignas no tiene por qué ser maligno en sí mismo.

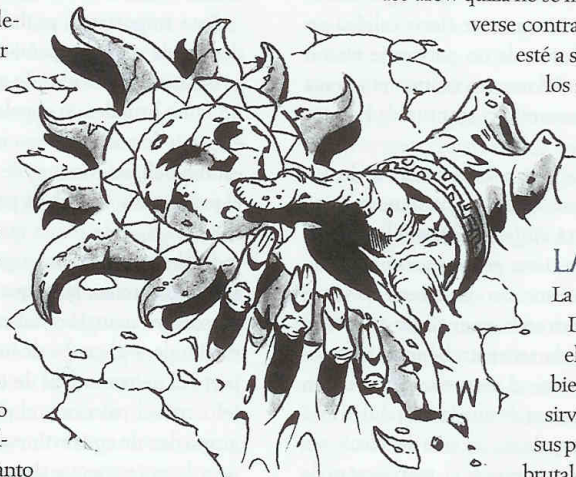
LA VIOLENCIA

La violencia forma parte del mundo del D&D, y no es inherentemente maligna en el contexto de ese mundo. Las deidades del bien equipan a sus héroes no para que sean sirvientes mansos y humildes, sino para ser sus puños y espadas, sus adalides en una guerra brutal contra las fuerzas del mal. Un paladín que aplasta a un guardia negro o a un dragón azul no

está cometiendo un acto maligno: la causa del bien espera, y a veces exige, que se recurra a la violencia para luchar contra sus enemigos.

Una vez dicho eso, existen límites sobre el uso de la violencia que los personajes buenos deben tener en cuenta. Primero, la violencia en nombre del bien debe tener una causa justa, lo cual en el mundo del D&D significa básicamente que debe estar dirigida contra el mal. Es posible, ciertamente, que una nación buena declare la guerra a otra nación buena, pero luchar en tal conflicto no es un acto bueno. De hecho, incluso empezar una guerra contra una tribu cercana de orcos malignos no tiene por qué ser necesariamente bueno, si el ataque se realiza sin provocación: la mera existencia de orcos malignos no es excusa para una guerra contra ellos, si éstos no han causado ningún daño. Una guerra a escala total provocaría que los orcos comenzasen a realizar actos reprobables, y llevaría un sufrimiento innecesario a ambos bandos del conflicto. De forma similar, la venganza no es una causa aceptable de violencia, aunque ésta sí es un método apropiado para evitar futuros actos malignos (a diferencia de devolver un mal ya cometido).

La segunda consideración es que la violencia debe tener buenas intenciones. Lanzar una incursión contra territorio orco no es un acto bueno si la motivación principal es el beneficio propio, venga este en forma de botín saqueado de las ruinas que habitan los orcos



o del territorio reclamado por sus recursos naturales. La violencia contra el mal es aceptable cuando se enfoca a frenar o evitar la comisión de actos malignos.

La tercera consideración es de distinción. La violencia no puede considerarse buena cuando se dirige contra no combatientes (incluidos niños y mujeres de al menos algunas razas y culturas). Lanzar una *bola de fuego* para que su área de efecto incluya mujeres y retoños orcos además de guerreros y bárbaros es maligno, ya que los no combatientes orcos no son una amenaza y están relativamente indefensos.

Finalmente, los medios empleados en la violencia deben ser tan buenos como las intenciones tras ella. El uso de conjuros malignos, evidentemente, no es bueno únicamente porque el objetivo sea maligno. De forma similar, el uso de la tortura o cualquier otra práctica que inflija sufrimiento innecesario a las víctimas se sale de las normas de lo que puede considerarse bueno.

Dentro de estos límites, la violencia en nombre del bien es una práctica aceptable en el universo de D&D.

RELACIONES

Implicito en la definición de 'bueno' del D&D (altruismo, respeto por la vida y la realización de sacrificios en beneficio de otros) subyace el sentido de que el bien tiene que ver con mantener cierta calidad en las relaciones con los demás. Las relaciones de un personaje bueno con otros personajes deberían basarse en el respeto mutuo, ya sea esa relación la compañía de una banda aventurera o la intimidad de un matrimonio.

No hay nada intrínsecamente maligno en la sexualidad de los humanos (o humanoides), y ser un personaje bueno no tiene por qué significar necesariamente el permanecer virgen. Ciertas religiones y culturas del universo de D&D animan a cierta gente a hacer votos de castidad (o al menos lo permiten), pero éstos son similares a los votos de pobreza o abstinencia: están enraizados en la creencia de que evitar el disfrute de algo bueno y natural puede tener un beneficio espiritual, pero no derivan de la creencia de que el sexo sea maligno. Sin embargo, un personaje bueno se dará cuenta de que la sexualidad está oprimida por tradiciones de explotación y abuso, un área de relaciones personales donde las dinámicas de poder a menudo se manifiestan de forma desafortunada (y realmente maligna). Un personaje bueno, en principio, no se opone al sexo, pero no tolerará las relaciones explotadoras o coactivas como la prostitución, el uso de esclavos en los actos sexuales o el contacto sexual con niños u otras personas que no posean el poder de aceptar libre y voluntariamente una relación de mutuo respeto.

También dentro del contexto de las relaciones respetuosas, los personajes buenos deben actuar con cautela a la hora de emplear magia de compulsión para doblegar el comportamiento de otros. Conjuros como *dominar persona*, *geas/empeño* o *sugestión* permiten al lanzador controlar a otra persona, robándole su libre albedrío. Puede que esto no sea un acto maligno *per se*, pero ciertamente conlleva una tremenda carga ética. Forzar a alguien a que cometa un acto maligno es, por supuesto, maligno. Más aún, una criatura bajo los efectos de una compulsión debería ser tratada de la misma forma que un prisionero indefenso, ya que la criatura ya no representa una amenaza (al menos, durante la duración del conjuro). Una vez que un enemigo sea sojuzgado, por ejemplo, no debería matársele sino mostrársele clemencia y tratársele como a un prisionero que se ha rendido voluntariamente (y lo mismo se aplica para criaturas encantadas o subyugadas).

Quizá el área de relaciones más importante para los personajes jugadores sea la interacción con los demás miembros de la compañía.

Un personaje bueno respeta a los demás personajes, los trata con justicia y valora sus vidas como la suya propia. Dicho esto, está en su derecho de esperar el mismo trato de la otra parte. Los personajes neutrales a menudo se unen a las compañías aventureras por lazos de amistad o lealtad hacia otros personajes, y un personaje bueno respetará esos lazos y confiará en un amigo, incluso aunque éste no sea bueno. Los personajes malignos, por su parte, suelen unirse a las compañías aventureras por sus propias razones egoístas. Los paladines, por supuesto, tienen prohibido asociarse con personajes malignos, pero otros PJs elevados también pueden negarse a tener compañeros malignos, a menos que estén intentando reformarse y abrirse camino al menos hasta la neutralidad.

Los personajes buenos en grupos que también incluyan personajes neutrales soportan una pesada carga de responsabilidad. Deben servir de ejemplos de vida recta, demostrando la virtud y las recompensas de seguir el camino honrado. Deben apartar a sus compañeros neutrales de los actos malignos, y animarlos a acercarse al bien tan amable o tan tajantemente como la situación requiera. Los personajes buenos pueden ser culpables por asociación con personajes neutrales que cometan actos malignos, y limitarse a volver la cabeza antes los cuestionables actos de sus compañeros no es una opción válida.

Esta importante prohibición puede causar bastantes fricciones dentro de una compañía aventurera. Algunos jugadores crean sus personajes con la idea de que sean unos bellacos amorales, e incluso un tanto brutales. Si el paladín del grupo no deja de interponerse en el curso de acción de ese personaje, el placer de todos por la partida está en peligro. Muchos de estos problemas pueden eliminarse desde el principio si se trabaja para lograr un consenso entre los jugadores sobre el tipo de juego que van a desarrollar. Esto no significa que todo el mundo acepte jugar con personajes buenos que se adhieran al camino recto, sino que los personajes que deseen interpretar a personajes neutrales deberían saber por adelantado en qué se están metiendo, y el grupo de juego debe decidir hasta qué punto formará parte el debate moral de cada sesión de juego. Si todo el mundo es feliz con el paladín y el pícaro enfrentándose constantemente, y el grupo decide convertir esa tensión en parte central de su experiencia de rol, será correcto, siempre que los jugadores se traten con respeto y los personajes no dividan al grupo en dos facciones opuestas.

LEALTADES DIVIDIDAS

Para bien o para mal, un paladín no es simplemente bueno: es legal bueno. Ha jurado defender los principios del bien, pero también honrar un código de conducta, y está sujeto además a las leyes locales. Muchos paladines también son miembros de la iglesia de alguna deidad concreta, una orden caballeresca de algún tipo o ambas. En el mejor de los casos, estas distintas lealtades (su código de conducta, las exigencias de su orden, las leyes de la nación y la abstracción de su alineamiento) estarán en armonía y el curso de acción será claro ante sus ojos. Cuando las circunstancias no sean tan ideales se encontrará dividido entre las demandas en conflicto; por ejemplo: su superior en la orden de caballería le ordena matar a un brutal asesino que ha escapado del castigo del tribunal por un tecnicismo legal. Su código personal requiere que se castigue a quien daña a los inocentes, y este asesino ciertamente entra dentro de esa categoría. Sin embargo, ese mismo código ético personal le dice que debe respetar a la autoridad competente, lo cual incluye tanto a su superior en la orden como al tribunal que ha liberado al asesino. Las exigencias de su alineamiento bueno sugieren que podría decidirse por castigar al malhechor, pero su alineamiento legal le insiste en

obedecer el veredicto. Es completamente posible que su superior en la orden de caballería o el magistrado del caso estén corruptos o incluso poseídos. ¿A quién obedecer? ¿Cómo resolver las exigencias encontradas de ambas lealtades?

Los paladines no son los únicos, ni mucho menos, en sufrir situaciones así. Cualquier personaje que trate continuamente de hacer el bien llegará a encontrarse con alguna situación en la que entren en conflicto dos o más lealtades. Los personajes caóticos buenos pueden preocuparse bastante menos por el potencialmente corrupto o al menos ineficaz sistema judicial, pero pueden tener otros estándares personales u obligaciones que causen conflictos en situaciones similares o diferentes. Al final, sin embargo, muchos de estos dilemas se reducen a una cuestión de prioridades, y para un personaje que aspira a realizar obras elevadas el bien es la mayor prioridad. En el ejemplo anterior, el asesino debe ser detenido, si no eliminado, antes de que pueda matar de nuevo. Si el paladín tuviese una razón para sospechar algún tipo de corrupción, en el tribunal o su propia orden, debería tratar de desenmascararla aunque eso significase ser expulsado de la orden, castigado por el poder local o ambas cosas. Su carrera de paladín y su estatus elevado permanecerían intactos, ya que habría actuado por la causa del bien incluso aunque eso le hubiese hecho cuestionar la legitimidad de las autoridades. Los magistrados o caballeros de alto rango que sirven a la causa del mal mientras aparentan ser agentes del bien no representan a las autoridades legítimas, y el paladín actúa correctamente si revela su corrupción.

¿Qué hace un personaje bueno cuando se ve opuesto al bien? Puede que dos naciones buenas vayan a la guerra, dos compañías aventureras buenas pueden estar trabajando para lograr metas opuestas, o dos personajes buenos pueden convertirse en feroces enemigos. Como ya se ha debatido antes en el apartado correspondiente, la violencia contra criaturas buenas no es un acto bueno. Cuando se presente este dilema, como ciertamente pasará en alguna ocasión, los personajes buenos deben emplear todos los medios diplomáticos a su alcance para evitar el estallido de la violencia, sea entre naciones, grupos más reducidos o individuos. En el universo de D&D, si los fines de una de las facciones son marcadamente malignos, un simple conjuro de *comunidad* puede dejarlo bastante claro. La diplomacia no tiene por qué dar sus frutos siempre, pero el estallido de la violencia no es un simple fracaso de la diplomacia; es el fracaso del bien, y una victoria para el mal.

CRIMEN Y CASTIGO

Cuando se esté tratando con malhechores que sean ciudadanos de algún reino concreto, o miembros de alguna raza humanoide civilizada (enanos, elfos, gnomos, semielfos, semiorcos, medianos o humanos), es preferible llevar a tales forajidos ante la justicia de la autoridad legítima que tomarse la justicia por la propia mano. Cuando se esté luchando en medio de un dungeon, los personajes no necesitan planear tácticas para apresar a sus enemigos cuando se encuentren con agentes de los enanos malignos. Pero si esos acólitos se rindiesen, sería mejor llevar a los prisioneros a la ciudad para someterlos a juicio por sus crímenes. Cuando la aventura tiene lugar en una ciudad y los rivales son ciudadanos de la misma (en lugar de violentos monstruos de las cloacas o más abajo aún), es preferible apresar a estos rivales y entregarlos a la Guardia de la ciudad en vez de matarlos y verse posiblemente obligados a someterse a un juicio por asesinato.

Los principios del bien albergan ciertas exigencias sobre cómo tratar a los criminales. La pena de muerte para los crímenes más graves es práctica común y aceptada, y no se tilda de maligna, incluso

aunque bastantes personajes buenos (firmes en su creencia de que la redención siempre es posible) preferirían que se ofreciese una oportunidad incluso a los criminales más depravados para que hallasen el camino de la rectitud durante su cautiverio. Torturar prisioneros, bien para sacarles información o simplemente como forma de castigo, es inequívocamente maligno.

Esto lleva a los personajes buenos (especialmente a los legales buenos) a un dilema: ¿Está mal llevar a un prisionero ante las autoridades legítimas, sabiendo que dicho prisionero va a ser torturado y maltratado en su cautiverio? Afortunadamente, la respuesta es directa, aunque a veces difícil de poner en práctica: sí, llevar a una persona a un lugar donde será torturada, incluso si la persona es rematadamente maligna y los torturadores trabajan para la autoridad legítima, es un acto maligno. Cómo evitar verse en esa situación es una pregunta más compleja, cuya respuesta depende enormemente de las circunstancias.

ESTAR ADELANTADO A TU TIEMPO

Los personajes heroicos a menudo terminan reñidos con su propia cultura y sociedad. Los estándares que se esperan de los personajes buenos en el D&D, especialmente de los que aspiran a un estatus elevado, guardan mucha más similitud con las inquietudes modernas sobre la justicia, la igualdad y el respeto por la vida que el mundo medieval real en el que se basa aproximadamente el D&D, y eso es algo intencionado. Es posible que tu mundo de campaña sea un lugar más progresista que la Europa medieval: un lugar donde hombres y mujeres sean considerados iguales, la esclavitud no se practique bajo ninguna forma, la tortura y la pena capital hayan sido abolidas y las diversas razas humanas y humanoides vivan juntas en armonía. En tal caso, un personaje elevado puede vivir en relativa paz con su cultura, y enfocar su atención en la destrucción de criaturas malignas en ruinas y dungeons, o naciones malignas rivales.

Por otro lado, tu mundo de campaña podría reflejar más fielmente la realidad de la Edad Oscura o la Edad Media de la Tierra. Quizá las mujeres no sean consideradas iguales a los hombres, o siquiera seres racionales por derecho propio, la esclavitud esté generalizada, el testimonio de los siervos sea aceptable sólo si se extrae mediante torturas, y los humanos de determinado color de piel (por no mencionar a los semihumanos) sean vistos como criaturas demoníacas. Es de vital importancia recordar una cosa: estos factores no cambian nada de lo dicho en este capítulo (o en el *Libro de oscuridad vil*) sobre lo que es una obra buena o mala. Incluso si la esclavitud, la tortura o la discriminación son aceptadas por la sociedad, siguen siendo malignas. Esto significa, simplemente, que un personaje elevado tiene ante sí un camino aún más duro. No sólo debe preocuparse por los males externos como los demonios conjurados o las hordas de orcos incursores, sino que también debe luchar contra el mal interior de su propia sociedad.

Con toda probabilidad, la mayoría de sociedades humanas (y medianas) entrarán dentro de los extremos descritos anteriormente. En términos de juego los humanos tienden a ser neutrales, ni buenos ni malos. Las sociedades humanas pueden tolerar cierto número de prácticas malignas, incluso aunque algunos las encuentren desagradables. En tales circunstancias, un personaje elevado estará enfrentado a las normas de su sociedad y puede encontrarse ocasionalmente en conflicto con ella, pero podrá dedicar su tiempo y atención a detener actos malignos, tanto dentro como fuera de su sociedad, en lugar de tener que esforzarse por redimir a una nación o cultura al completo.

En situaciones en que las prácticas de una sociedad pongan a los personajes buenos en conflicto con ella, el alineamiento del personaje bueno será el mejor indicador de cómo enfocará dicha situación.

LEY, CAOS Y BIEN

Los personajes legales buenos no tienen, ni mucho menos, el monopolio de la bondad. Aunque todos los paladines son legales buenos, muchos personajes elevados de las demás clases son caóticos buenos o neutrales buenos, y no por ello ejemplifican menos los ideales del bien en el universo de D&D que el paladín. Hay diferencias entre la bondad de un personaje legal bueno y la de un colega caótico bueno, igual que hay marcadas diferencias entre los arcontes y los eladrines que personifican dichos alineamientos en los reinos celestiales.

Los personajes **legales buenos** poseen un sentido de la disciplina, el honor y la comunidad que no tienen por qué compartir los demás personajes buenos. Los personajes legales buenos son miembros de órdenes monásticas o de caballería, jerarquías eclesiásticas u organizaciones dedicadas a las causas justas. Creen que la moralidad puede ser legislada, y promueven el establecimiento de sociedades equitativas cuyas leyes y costumbres inculquen un comportamiento bueno en sus ciudadanos. Los aventureros legales buenos combaten al mal sabiendo que tienen el apoyo de los sistemas legales tras ellos: llevan a los criminales ante la justicia y se oponen a todo mal.

En una cultura maligna, o una que tolere al mal, los personajes legales buenos se encuentran en una situación difícil. Por un lado, aborrecen al mal y no pueden soportar verlo institucionalizado. Por otro lado, creen en la autoridad legítima y no derrocarán un reino sólo por las prácticas malignas que en él acontezcan. Los personajes legales buenos suelen tratar de trabajar para cambiar los fallos en las estructuras sociales desde dentro, empleando cualquier poder político disponible, en lugar de derrocar dichas estructuras por la fuerza.

Los personajes **caóticos buenos** son fuertes individualistas que no toleran ningún tipo de opresión, ni siquiera en nombre del bien común. Suelen trabajar en solitario o en grupos poco cohesionados, en lugar de formar parte de alguna organización o jerarquía. No tienen confianza en la capacidad de las leyes y la urbanidad para acostumbrar a la gente a comportarse correctamente. De hecho, han visto demasiado a menudo cómo la gente se ampara tras reglas y leyes para cometer actos viles o como mínimo irresponsables. A la vez que promueven un sistema legal que ponga pocas restricciones a la libertad individual, los individuos caóticos buenos buscan que otras fuerzas (la religión, la filosofía o la propia comunidad, por ejemplo) promuevan el buen comportamiento y castiguen el mal. Los aventureros caóticos buenos luchan contra el mal porque es malo, no porque sea ilegal.

En sociedades donde se toleren las prácticas malignas, los personajes caóticos buenos serán con toda seguridad rebeldes, y tendrán pocas dudas a la hora de derrocar el orden establecido si eso conlleva la eliminación de esos males.

Los personajes **neutrales buenos** ocupan un borroso término medio. Adoptan el ideal del bien, pero ningún otro. Como regla general, no les importa si el bien es impuesto por medio de leyes y costumbres o aplicado por templos y filósofos; lo único que desean es que el bien prospere. Legislar la moralidad a veces da buenos resultados, y es bueno que siempre sea así. No obstante, cuando las sociedades legales buenas comienzan a legislar cada detalle de las vidas de sus ciudadanos, creando leyes sobre temas que no tienen impacto sobre el bien y el mal, los ciudadanos neutrales buenos comienzan a impacientarse. Apoyan la ley cuando promueve el bien, pero no la ley en sí misma. De forma similar, les gusta la idea de la libertad personal, pero no están seguros de que todo el mundo debiera disfrutarla. Una libertad excesiva ofrece a los malhechores demasiado espacio de maniobra. Al igual que los aventureros caóticos buenos, los neutrales buenos luchan contra el mal porque es malo, pero no hace daño tener el apoyo de las autoridades locales cuando sea posible.

Los personajes neutrales buenos en sociedades que toleren el mal se resisten a él todo lo que pueden, sin trabajar activamente por derrocar al gobierno. Protestan contra la injusticia, involucrándose a veces en actos de desobediencia civil, ya que a su entender las leyes injustas son inútiles y no vinculantes.

CÓMO JUGAR A SER UN HEROE

Los argumentos previos sobre las obras buenas y el cuidadoso equilibrio de los actos son más útiles cuando se sitúan dentro de un contexto con la personalidad general y la carrera de un héroe. Los siguientes ejemplos presentan varios arquetipos heroicos que ejemplifican diversos aspectos de la virtud, la moralidad y el bien.

Pueden ser empleados como ideas para PNJs que sirvan como aliados o compañeros de los personajes jugadores, como desencadenantes de aventuras o contratantes, o como el foco central de la aventura. Además pueden servir como inspiración para que los jugadores den forma al trasfondo y personalidad de sus propios personajes elevados. No obstante, los jugadores deben recordar que estos personajes tienen equipo apropiado a su nivel considerando que son PNJs. Empleados como personajes jugadores deberían (con la excepción de Veshann) tener más equipo.

EL RECTO CRUZADO

El recto cruzado está dedicado a combatir el mal: destruir monstruos malignos, derrocar a funcionarios corruptos o cambiar tradiciones y prácticas despreciables. Puede ser un paladín con coraza que lidera la carga en un campo de batalla, o un aristócrata vestido con finas sedas que predica en contra de la injusticia en los salones gubernamentales. En cualquier caso, es orgulloso, confiado (a menudo rayano en la arrogancia), vigoroso y puro.

Como aventurero, el recto cruzado es una figura quijotesca: un caballero con la misión de eliminar todo el mal del mundo. Castiga a los monstruos malignos, depone a tiranos malévolos, expulsa a demonios infames y santifica templos del mal. Es un desfacedor de entuertos, un campeón de los oprimidos y una figura heroica en todos los sentidos de la palabra.

El recto cruzado combate al mal y ayuda al oprimido.



Recto cruzado de ejemplo

De joven, Ulmo fue sorprendido robando en el bolsillo equivocado y apisionado "hasta el día en que haga las paces con la ley". Tras una conversión entre rejas a la fe de Heironeous, pidió su liberación para tomar parte en una cruzada y reclamar un territorio santo de las fuerzas del mal. Un paladín amable consintió en vigilar a Ulmo, instruirlo en la fe y evitar que se alejase mucho, y ambos se unieron a una banda de aventureros en la cruzada. Ulmo siguió los dictados de su dios, pero nunca sintió la profunda llamada de sus camaradas hasta que, en un momento de desesperación, intentó imitar la probidad de un clérigo para utilizar un pergamino de *revivir a los muertos*. A medida que el poder sagrado fluía a su través desde Heironeous para revivir a su amigo, sintió cómo su alma se elevaba por encima de sus dudas e inmediatamente dedicó su vida a seguir la voluntad del dios. Más dado a la contemplación que a la predicación, abandonó su armadura de cuero por la túnica de un monje. Ahora pasa su tiempo meditando y eliminando a los enemigos de Heironeous con precisión, disciplina y certeza.

Ulmo Dadordeluz: mediano Pcr10/Mnj5; VD 15; humanoide Pequeño; DG 10d6+10 más 5d8+5; pg 72; Inic +7; Vel. 40'; CA 24, toque 24, desprevenido 24; Atq base +10; Prs +11; Atq +19 en c/c (1d4+1, *kama* +1 pequeña) o +19 a distancia (1d4+1/×3, *arco corto* +1 pequeño); Atq completo +19/+14 en c/c (1d4+1, *kama* +1 pequeña) o +18/+18/+13 en c/c (1d4+1, *kama* +1 pequeña) o +19/+14 a distancia (1d4+1/×3, *arco corto* +1 pequeño); AE ataque furtivo +5d6, impacto *ki* (mágico), ráfaga de golpes; CE ralentizar caída 20', encontrar trampas, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, evasión, mente en calma, movimiento rápido, oportunismo, pureza corporal, rasgos de mediano, sentido de las trampas +3; AL LB; TS Fort +11, Ref +21, Vol +13; Fue 10, Des 24, Con 13, Int 10, Sab 16, Car 8.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +12, Avistar +16, Buscar +10, Descifrar escritura +5, Engañar +7, Equilibrio +14, Escapismo +17, Esconderse +11, Escuchar +18, Inutilizar mecanismo +13, Juego de manos +13, Moverse sigilosamente +12, Piruetas +14, Saber (religión) +2, Saltar +12, Trepas +10, Usar objeto mágico +12; Desviar flechas^B, Esquiva, Finta mejorada, Impacto sin arma mejorado^B, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia en combate, Puñetazo aturridor^B, Sutilidad con las armas.

Ataque furtivo (Ex): si Ulmo puede pillar a un oponente cuando éste sea incapaz de defenderse adecuadamente de su ataque, podrá golpear un punto vital causando 5d6 puntos de daño adicionales. Para obtener detalles completos sobre la aptitud de ataque furtivo, consulta la descripción del exterminador de Domiel en el Capítulo 5: clases de prestigio.

Ralentizar caída (Ex): cuando tenga un muro al alcance de la mano, Ulmo puede emplearlo para ralentizar su descenso en una caída. Sufrirá daño como si dicha caída fuese 20' más corta de lo real.

Encontrar trampas (Ex): Ulmo puede realizar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando la dificultad sea superior a CD 20.

Esquiva asombrosa (Ex): Ulmo puede reaccionar al peligro antes incluso de lo que le permitirían sus sentidos. Retendrá su bonificador de Destreza a su CA incluso cuando lo cojan desprevenido.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Ulmo no puede ser flanqueado, excepto por un pícaro de al menos nivel 14.

Evasión (Ex): si Ulmo queda expuesto a cualquier efecto que normalmente exigiría un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufrirá ningún daño si supera su tirada.

Impacto *ki* (Sb): los impactos sin arma de Ulmo pueden causar daño a una criatura con reducción de daño como si estuviesen realizados con un arma mágica.

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

Oportunismo (Ex): una vez por asalto, Ulmo puede realizar un ataque de oportunidad contra un oponente que acabe de sufrir daño en cuerpo a cuerpo a manos de otro personaje. Este ataque cuenta como su ataque de oportunidad de ese asalto.

Pureza corporal (Ex): Ulmo tiene inmunidad a todas las enfermedades, excepto a las mágicas del tipo putridez de momia o licantrópia.

Ráfaga de golpes (Ex): Ulmo puede usar una acción de ataque completo para realizar un ataque adicional por asalto con sus impactos sin armas o un arma especial de monje con su ataque base más alto, pero ese ataque y cualquier otro que realice ese asalto sufrirán una penalización de -1. Esta penalización se aplica durante 1 asalto, por lo que afectará a los ataques de oportunidad que Ulmo pueda realizar antes de su siguiente acción. Si está armado con un *kama*, *nunchaku*, o *siangham*, Ulmo puede realizar el ataque adicional con dicho arma o sin armas. Si está armado con dos de esas armas, empleará una para su(s) ataque(s) normal(es) y la otra para el adicional. En cualquier caso, su bonificador de ataque con su mano torpe no se verá reducido.

Rasgos de mediano (Ex): bonificador +2 de moral a las salvaciones contra miedo; bonificador +1 a las tiradas de ataque con armas arrojadizas u hondas.

Sentido de las trampas (Ex): contra los ataques provenientes de trampas, Ulmo obtiene un bonificador +3 a los TS de Reflejos y un bonificador +3 de esquiva a su CA.

Posesiones: *kama* +1 pequeña, *arco corto* +1 pequeño, 50 flechas de gran calidad, *anillo de protección* +2, *varita de invisibilidad mayor* (24 cargas), *varita de armadura de mago* (46 cargas), *botas de zancadas* y *brincos*, *capa de resistencia* +2, *guantes de destreza* +4, *presea de sabiduría* +2.

EL CAMPEÓN PREDESTINADO

El martirio es el destino fatal inevitable del campeón predestinado. Sabe que su pasión por las obras justas le llevará a la muerte, y por ello todo lo que hace está cubierto por cierto fatalismo melancólico. En ocasiones puede hablar ardientemente sobre la gran recompensa que les espera a él y a sus compañeros en los reinos celestiales, pero otras veces no puede evitar centrarse en lo ineludible de su final. No obstante, su heroísmo no se ve mermado por la certeza de su muerte, y es capaz de realizar actos de valor asombrosos sin ningún tipo de consideración por su propia seguridad.

El campeón predestinado sólo acepta las misiones más peligrosas. Si un artefacto o reliquia sagrada debe ser recuperada del plano prisión de Cárceri, el campeón predestinado lo intentará. Si hace falta, se rezagará para cubrir a sus amigos mientras estos llevan la reliquia a través de un *umbral* de vuelta a casa, asegurándose de que nadie los sigue antes de que se cierre el *umbral*, incluso si eso significa quedarse allí atrapado para siempre.

Campeón predestinado de ejemplo

Hija menor de una familia noble, Regina fue criada en una pacífica abadía dedicada a Pelor, pero ya en sus años mozos demostró mayor interés por la senda material. Los amables estudiosos de la abadía intentaron en un principio reprimir sus tendencias violentas, para más tarde enviarla a vivir con una orden de guerreros consagrados a Raziel. Allí escuchó su llamada en una guerra santa contra un culto demoníaco. Aunque obtiene gran satisfacción de los actos buenos que realiza, ha perdido a demasiados aliados y amigos para creer que a ella le espere otro destino que no sea la muerte. Su meta final es tener una buena muerte: que no sea gorjeando en el extremo de una espada

demoníaca con sus seguidores cayendo a su alrededor, sino heroica, recta y honorablemente. Si debe morir, y sabe que así será, quiere que su muerte lleve la salvación a otros.

Regina: humana Gue10/Ert†3; VD 13; humanoide Mediano; DG 10d10+20 más 3d8+6; pg 99; Inic +1; Vel 20; CA 25, toque 11, desprevenida 24; Atq +13; Prs +18; Atq +20 en c/c (1d10+8/17-20, *espada bastarda* +1 *sagrada*) o +15 a distancia (1d8+5, arco largo compuesto [bonif. +5] de gran calidad); Atq completo +20/+15/+10 en c/c (1d10+8/17-20, *espada bastarda* +1 *sagrada*) o +15/+10/+5 a distancia (1d8+5, arco largo compuesto [bonif. +5] de gran calidad); AE -; CE -; AL LB; TS Fort +13, Ref +6, Vol +7; Fue 20, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

†Ert: espada de la rectitud. Nueva clase de prestigio descrita en el Capítulo 5 de este libro.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Intimidar +15, Nadar +5, Saltar +13, Trepar +13; Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Crítico mejorado (espada bastarda), Daño atenuado sagrado*, Desenvainado rápido, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Impacto atenuado*, Especialización con un arma (espada bastarda), Esquiva, Sirviente de los cielos*, Soltura con un arma (espada bastarda), Voto de abstinencia*, Voto de pureza*, Voto sagrado*.

* Nueva dote descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Poseiones: cinturón de fuerza de gigante +2, espada bastarda +1 *sagrada*, armadura completa +2, escudo grande de acero +2, arco largo compuesto [bonif. Fue +5] de gran calidad, 50 flechas normales, 10 flechas argentadas, 10 flechas de hierro, 10 flechas de adamantita, *capa de resistencia* +1.

EL SANADOR BENÉVOLO

El sanador benévolo es un espíritu amable dedicado a ayudar a los demás; a menudo es un sanador en el sentido literal, un clérigo equipado con todo el repertorio de conjuros curativos. De forma alternativa, podría ser un bardo que emplease su música para inspirar y levantar el ánimo, un druida que cuidase las plantas y animales en una arboleda pacífica o un hechicero aventurero que se concentrara en conjuros protectores para mejorar las aptitudes de sus compañeros. Normalmente no se trata de un luchador de primera fila, y a menudo renuncia a participar en cualquier combate, a menos que sea para curar a sus camaradas y que puedan volver a unirse a la refriega. Presenta una actitud humilde y un comportamiento educado.

El sanador benévolo corre aventuras, no para lograr gloria o amasar una fortuna, aunque el dinero tiene gran poder para ayudar y sanar. En lugar de ello, se ve empujado a la aventura por su sentido de la responsabilidad hacia los demás, a menudo sus compañeros de correrías, que son los principales beneficiados por su talento curativo.

También puede aceptar una misión para encontrar una cura mágica para alguna enfermedad sobrenatural que azote una ciudad, ayudar a cazar a un licántropo que está aterrorizando a una villa (para buscar su cura, no su muerte), o unirse a la búsqueda de una reliquia que revitalice una tierra echada a perder.

Sanador benévolo de ejemplo

Cuando era una jovencita, Tasthanian Sombradeplata perdió a su familia (de hecho, a toda su villa) ante una banda de orcos saqueadores. Estaba jugando sola en los bosques cercanos cuando los orcos cayeron sobre la villa y la arrasaron. Cuando regresó a su hogar descubrió a un unicornio moviéndose lentamente entre las humeantes ruinas, buscando a algún superviviente al que pudiese curar. El único superviviente al que Tasthanian y el unicornio pudieron hallar, sin embargo, fue a un joven guerrero orco. Tasthanian quiso matarlo, pero el unicornio retuvo su mano y curó las heridas del orco. La niña estaba furiosa, mientras el orco huía. Años después, a medida que Tasthanian alcanzaba la edad adulta y comenzaba a recorrer la senda del druida, fue emboscada en los bosques por otra banda de orcos. El líder del grupo, no obstante, reconoció a la joven y ordenó suspender el ataque, ya que se trataba del mismo guerrero al que ella y el unicornio habían curado y liberado. Habiendo jurado seguir la senda de la paz, hoy en día Tasthanian cuenta a cierto número de orcos entre sus amigos, y ve la redención de los orcos como su particular misión de curación en el mundo. También continúa trabajando codo con codo con el unicornio para sanar a las criaturas que habitan en el bosque.

Un sanador benévolo no tiene por qué ser un clérigo.

Tasthanian Sombradeplata: elfa

Drd7; VD 7; humanoide Mediano; DG 7d8+7; pg 38; Inic +2; Vel. 30; CA 20, toque 14, desprevenida 18; Atq base +5; Prs +4; Atq +4 en c/c toque (conjuro) o +6 a distancia toque (conjuro); AE -; CE aura tranquilizadora, compañero animal, compartir conjuros, destrozador armas, empatía salvaje, forma salvaje (animal Pequeño o Mediano, 3/día), pisada sin rastro, rasgos de elfo, resistir la atracción de la naturaleza, sentido de la naturaleza, vínculo con compañero animal, zancada forestal; AL NB; TS Fort +7, Ref +5, Vol +10; Fue 8, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 18, Car 13.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Buscar +2, Concentración +11, Diplomacia +15, Escuchar +6, Saber (naturaleza) +12, Sanar +14, Supervivencia +6; Voto sagrado*, Voto de obediencia*, Voto de paz*.

* Nueva dote descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Aura tranquilizadora (Sb): Tasthanian está rodeada constantemente de un aura de calma en un radio de 20'. Las criaturas dentro



del aura deben realizar una salvación de Voluntad contra CD 14 o verse afectadas por un conjuro de *calmar emociones*. Las criaturas que abandonen el aura y luego vuelvan a entrar en ella deberán repetir sus tiradas. Una criatura que realiza una salvación con éxito y permanece dentro de su zona de efecto no se verá afectada por él hasta que salga y vuelva a entrar en la zona.

Compartir conjuros (Ex): Tasthania puede hacer que cualquier conjuro que lance que le afecte a ella, también afecte a su compañero animal si éste permanece a 5' de ella en todo momento. También puede lanzar un conjuro que tenga como objetivo 'tú' sobre su compañero animal.

Destrozar armas (Sb): si una criatura impacta a Tasthania con un arma manufacturada, ésta deberá superar inmediatamente una salvación de Fortaleza contra CD 14 o destruirse contra su piel, dejando a la elfa sin daño alguno.

Empatía salvaje (Ex): Tasthania puede mejorar la actitud de un animal de la misma forma que una prueba de Diplomacia puede mejorar la actitud de un ser pensante. Tira 1d20+8, o 1d20+4 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Forma salvaje (Sb): Tasthania puede convertirse en un animal Pequeño o Mediano y volver de nuevo a su forma normal hasta tres veces al día, igual que mediante el conjuro *polimorfarse*.

Pisada sin rastro (Ex): Tasthania no deja ningún rastro en entornos naturales, y no se la puede rastrear.

Rasgos de elfo (Ex): inmunidad a efectos y conjuros de sueño mágico; bonificador +2 a las salvaciones contra encantamientos; se permite una prueba de Buscar cuando esté a 5' o menos de una puerta oculta o secreta.

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

Vínculo con compañero animal (Ex): Tasthania puede refrenar a su compañero animal como acción gratuita, o forzarle a realizar una acción como acción equivalente a moverse, con un bonificador +4 a sus pruebas de empatía salvaje y Trato con animales relacionadas con ese animal.

Zancada forestal (Ex): Tasthania puede moverse a través de vegetación natural a velocidad normal sin sufrir daño o cualquier otro impedimento.

Conjuros de druida preparados (6/5/4/3/2; salvación CD 14 + nivel de conjuro o CD 18 + nivel de conjuro para conjuros no dañinos): 0: *crear agua, curar heridas menores, detectar veneno, orientación divina, resistencia, virtud*; 1: *calmar animales, curar heridas leves, enmarañar, niebla de oscurecimiento, ojos del avoral**; 2: *deformar madera, hechizar persona o animal, lenticificar veneno, restablecimiento menor*; 3: *curar heridas moderadas, neutralizar veneno, quitar enfermedad*; 4: *belleza cegadora**, *curar heridas graves*.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Posesiones: *capa de resistencia +1, armadura de pieles +1, presea de sabiduría +2.*

Thuk, compañero animal de Tasthania: jabalí macho; VD -; animal Mediano; DG 5d8+18; pg 40; Inic +0; Vel 40'; CA 18, toque 10, desprevenido 18; Atq base +2; Prs +5; Atq +5 en c/c (1d8+4, cornada); Atq completo +5 en c/c (1d8+4, cornada); AE ferocidad; CE evasión, olfato; AL N; TS Fort +6, Ref +3, Vol +2; Fue 16, Des 11, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +7; Alerta, Dureza.

Ferocidad (Ex): Thuk es un combatiente tan tenaz que continua luchando sin penalizadores incluso si queda incapacitado o moribundo.

Evasión (Ex): si Thuk queda expuesto a cualquier efecto que normalmente exigiría un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño, no sufrirá ningún daño si supera su tirada.

Olfato (Ex): puede detectar a enemigos cercanos, olfatear a rivales escondidos o rastrear mediante su olfato.

EL MAESTRO SAGRADO

El maestro sagrado está dedicado a la práctica de compartir su virtud con los demás. Puede ser un maestro en el sentido tradicional: un erudito que imparte un saber fáctico a otros, instruyéndolos quizá en las doctrinas de una religión bondadosa o en los preceptos de una orden celestial. Puede ser un clérigo u otro individuo pío que enseñe en un sentido moral, exhortando a los demás a seguir el camino recto. O quizá sea un líder ejemplar, siendo la fuerza de su personalidad la que empuja a otros a seguir el camino que abre.

El maestro sagrado es empujado a aventuras que le ofrezcan la oportunidad de enseñar, incluso aunque sus únicos estudiantes sean sus compañeros de aventura. Puede ser reclutado como guía o consejero en una compañía embarcada en alguna misión importante para el bien, particularmente si dicha misión requiere ciertos conocimientos de leyendas antiguas que entren dentro de su especialidad, o haya tentaciones morales peligrosas en su curso. También acepta a menudo aventuras que le permitan ampliar su propio conocimiento.

Maestro sagrado de ejemplo

Cuando tenía seis años Veshann vio a un clangarconte, y esa visión cambió su vida. Quedó tan impresionado por la honesta majestuosidad del celestial, tan arrebatado por su belleza ultraterrena, y tan conmovido por la virtud que personificaba, que quedó fascinado sin remedio por los Siete cielos y el deseo de aprender todo lo que pudiese sobre los orígenes de tan impresionante criatura. Teniendo ya 21 años, Veshann no está menos obsesionado con los Cielos, y ya ha avanzado mucho en su camino para acceder a los misterios del Cielo iluminado, la más alta cota de Celestia. Mientras progresa por su senda personal hacia la iluminación, sin embargo, trata de vivir su vida como un modelo que los demás puedan seguir, particularmente el grupo de aventureros canalleros con los que viaja. Veshann no es brillantemente inteligente ni profundamente sabio, pero su personalidad lo convierte en un ejemplo y líder natural, y comparte su experiencia de vida virtuosa en lugar de transmitir algún conocimiento o revelación real. Se contenta con dejar la teología a los eruditos y la piedad a los sacerdotes, limitándose a guiar a otros hacia la rectitud y la perfección mediante el ejemplo.

Veshann: humano Hcr9/Mcl†4; VD 13; humanoide Mediano; DG 9d4+27 más 4d4+12; pg 73; Inic +0; Vel. 30'; CA 21, toque 12, desprevenido 21; Atq base +6; Prs +7; Atq +9 en c/c (1d6+3, bastón); Atq completo +9/+4 en c/c (1d6+3, bastón); AE impacto elevado +2; CE bendición del Cielo dorado, bendición del Cielo plateado, compartir conjuros, escudo mental, familiar lamparconte, reducción de daño 5/mágica, resistencia a los elementos 5, soportar los elementos, sustento, sustento mayor, vínculo de empatía; AL LB; TS Fort +9, Ref +6, Vol +13; Fue 12, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 22.

†Mcl: místico celestial. Nueva clase de prestigio descrita en el Capítulo 5 de este libro.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +8, Escuchar +3, Saber (arcano) +6, Saber (los planos) +6, Saber (religión) +8; Conjuros penetrantes, Estigmas^B, Familiar celestial^B, Halo de luz^B, Intensificar conjuro, Prolongar conjuro, Purificar conjuro*, Resplandor sagrado^B, Sirviente de los cielos^B, Voto de abstinencia^B, Voto de pobreza*, Voto sagrado*.

* Nueva dote descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Bendición del Cielo dorado (Sb): Veshann es inmune a los conjuros de muerte y a los efectos de muerte mágica.

Bendición del Cielo plateado (Sb): Veshann posee resistencia a la electricidad 10 y obtiene un bonificador +2 sagrado a sus TS contra enfermedad, veneno y petrificación. Además, siempre se ve rodeado por un efecto de *círculo mágico contra el mal* (nivel de lanzador 13).

Compartir conjuros (Ex): Veshann puede hacer que cualquier conjuro que lance que lo afecte a él, también afecte a su familiar si éste permanece a 5' de él en todo momento. También puede lanzar un conjuro que tenga como objetivo 'tú' sobre su compañero animal.

Escudo mental (Ex): Veshann es inmune a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y a cualquier intento de revelar su alineamiento.

Impacto elevado (Sb): Veshann recibe un bonificador +2 de mejora a todas las tiradas de ataque y daño, y cualquier arma que empuñe se considera tanto mágica como buena a efectos de superar reducciones de daño.

Soportar los elementos (Ex): Veshann es inmune a los efectos de permanecer en un entorno tórrido o gélido (condiciones entre -50 y 140 grados °F [-45 °C y 60°C]).

Sustento (Ex): Veshann no necesita comer ni beber.

Sustento mayor (Ex): Veshann no necesita respirar.

Vínculo de empatía (Sb): Veshann puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta una distancia máxima de 1 milla. Tendrá la misma conexión con un objeto o lugar que tenga su familiar.

Conjuros conocidos (6/8/8/7/7/6/4; CD de la salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *llamada*, *luz*, *marca arcana*, *perturbar muertos vivientes*, *rayo de escarcha*, *resistencia*; 1: *armadura de mago*, *detectar el mal*, *escudo*, *luz de linterna**, *proyector mágico*; 2: *contorno borroso*, *rayo abrasador*, *resistencia de oso*, *ver lo invisible*, *yugo de clemencia**; 3: *disipar magia*, *rayo relampagueante*, *sueño profundo*, *volar*; 4: *escudo radiante**, *esfera elástica de Otiluke*, *invisibilidad mayor*; 5: *convocar monstruo V*, *inmovilizar monstruo*; 6: *retribución del pecado**. Nivel de lanzador 12.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Posesiones: bastón, túnica sencilla.

Destello, familiar de Veshann: lamparconte; VD -; ajeno Pequeño (extraplanar, bueno, legal); DG 13; pg 36; Inic +4; Vel. VI 60' (perfecta); CA 20, toque 11, desprevenido 20; Atq base +7; Prs +2; Atq +7 toque a distancia (1d6, rayo de luz); Atq completo +7 toque a distancia (1d6, 2 rayos de luz); AE aptitudes sortilegas; CE aura amenazadora, conceder Alerta, don de lenguas, evasión mejorada, inmunidad a la electricidad y petrificación, reducción de daño 20/mal, teleportar, transmitir conjuros de toque; TS Fort +4, Ref +4, Vol +8; Fue 1, Des 11, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +4, Avistar +4, Concentración +4, Diplomacia +4, Escuchar +4, Saber (los Planos) +2; Iniciativa mejorada.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino*, *detectar el mal*, *llama continua*. Nivel de lanzador 3.

Aura amenazadora (Sb): cualquier criatura hostil en un radio de 20' de Destello deberá superar una salvación de Voluntad contra CD 18 o sufrir un penalizador -2 en sus tiradas de ataque, CA y salvaciones durante un día o hasta que impacte con éxito a Destello. Una criatura que haya resistido o roto el este efecto no podrá ser afectada de nuevo durante 24 horas.

Conceder Alerta (Ex): mientras Destello esté al alcance de su mano, Veshann obtiene la dote Alerta.

Don de lenguas (Sb): Destello puede hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si estuviese bajo el efecto de un

conjuro de *don de lenguas* (nivel de lanzador 14). Esta aptitud siempre está activa.

Evasión mejorada (Ex): si Destello queda expuesto a cualquier efecto que normalmente exigiría un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufrirá ningún daño si supera su tirada y sólo la mitad si la falla.

Teleportar (Sb): Destello puede emplear una *teleportación mayor* a voluntad igual que el conjuro homónimo (nivel de lanzador 14), excepto porque sólo puede teleportarse a sí mismo y un máximo de 50 lb. en objetos.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Destello puede transmitir los conjuros de toque de Veshann si ambos están en contacto cuando Veshann lance el conjuro.

EL HÉROE CAMPESINO

El héroe campesino es un campeón de la gente corriente que ha logrado grandes hazañas como resultado de su virtud. Puede ser un simple combatiente o experto, puede comenzar con una clase de PNJ y más tarde hacerse multiclasa, o quizá comience ya con una clase aventurera pero jamás ha olvidado sus raíces entre el campesinado. Continúa siendo humilde, pero desafía a las autoridades y no le gusta que le mangoneen.

Como aventurero, el héroe campesino protege a la gente corriente de monstruos errantes, tiranos crueles, nobles bravucones y bandidos sin escrúpulos. Libera esclavos y les ofrece cobijo. Es un protector, un adalid y un ídolo heroico para la gente por la que se preocupa.

Héroe campesino de ejemplo

Solarian Matatrasgos es un rudo pillo urbano, casi siempre a la defensiva, que ha visto demasiado del lado oscuro de la vida. Tras pasar su juventud haraganeando con violentas bandas callejeras, ha sido apartado de la vida criminal por el asesinato de su mentor. Cuando los amigos de su pandilla fueron eliminados por una banda rival, Sorian huyó de la ciudad llevándose consigo una fea cicatriz en el cuello y profundas heridas en su alma. Posee un fuerte sentido de la justicia, el honor y el bien, y no tolera a los abusones. Tras una serie de aventuras en las que se ganó su apodo de "Matatrasgos", descubrió un nuevo hogar y un nuevo rumbo para su vida en los templos de Pelor, aceptando una vida de paladín. Es cualquier cosa excepto un paladín típico, y prefiere su viejo estoque y la armadura de cuero tachonado antes que la tradicional coraza y espada del guerrero caballeresco.

Solarian Matatrasgos: humano Pcr3/Pld1; VD 4; humanoide Mediano; DG 3d6 más 1d10; pg 24; Inic +3; Vel. 30'; CA 18, toque 13, desprevenido 15; Atq base +4; Prs +5; Atq +7 en c/c (1d6+2, *estoque* +1) o +7 a distancia (1d6+1, arco corto compuesto [bonif. +1]); Atq completo +7 en c/c (1d6+2, *estoque* +1) o +7 a distancia (1d6+1, arco corto compuesto [bonif. +1]); AE ataque furtivo +2d6, castigar al mal 1/día; CE aura de bien, detectar el mal, encontrar trampas, evasión, sentido de las trampas +1; AL LB; TS Fort +3, Ref +6, Vol +2; Fue 13, Des 16, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 16.

Habilidades y dotes: Abrir cerradura +8, Avistar +5, Buscar +4, Diplomacia +7, Escapismo +7, Escondarse +7, Escuchar +5, Inutilizar mecanismo +5, Juego de manos +4, Montar +6, Moverse sigilosamente +7, Piruetas +8, Reunir información +7, Saber (religión) +1, Saltar +3, Trepar +7; Dureza, Impacto atenuado*, Sutileza con las armas.

* Nueva dote descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Ataque furtivo (Ex): si Solarian puede coger a un oponente cuando éste sea incapaz de defenderse adecuadamente de su ataque, podrá golpear un punto vital causando 2d6 puntos de daño adicionales. Para obtener detalles completos sobre la aptitud de ataque furtivo, consulta la descripción del exterminador de Dmiel en el Capítulo 5: Clases de prestigio.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Solarian (consulta el conjuro *detectar el bien*) es igual que la de un clérigo de nivel 1.

Castigar al mal (Sb): Solarian puede intentar castigar al mal con un ataque en cuerpo a cuerpo normal. Añadirá un +3 a su tirada de ataque y causará 1 punto de daño adicional. Castigar a una criatura que no sea maligna no tendrá efecto, pero gastará el uso diario de la aptitud.

Detectar el mal (St): a voluntad, igual que el conjuro homónimo.

Encontrar trampas (Ex): Solarian puede realizar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando la dificultad sea superior a CD 20.

Evasión (Ex): si Solarian queda expuesto a cualquier efecto que normalmente exigiría un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufrirá ningún daño si supera su tirada.

Sentido de las trampas (Ex): contra los ataques provenientes de trampas, Ulmo obtiene un bonificador +1 a los TS de Reflejos y un bonificador +1 de esquivar a su CA.

Poseiones: armadura de cuero tachonado +1, estoque +1, 4 dagas, herramientas de ladrón de gran calidad, arco corto compuesto [bonif. Fue +1], 20 flechas normales, broquel de gran calidad, 3 frascos de agua bendita, símbolo sagrado de plata.

EL VILLANO REDIMIDO

El villano redimido, como su propio nombre indica, fue antaño una criatura maligna, o al menos neutral y egoísta. De algún modo (mediante la acción directa de un personaje elevado que trabajó para lograr su conversión, o como resultado de circunstancias o acontecimientos concretos) renegó de sus actos pasados y adoptó un alineamiento bueno. Quizá comenzó realizando actos buenos por motivos egoístas. Incluso realizadas por razones equivocadas, las buenas obras mejoran a la persona que las hace, y finalmente acabaría haciéndolas únicamente porque sí, para acabar contándose entre los más virtuosos héroes. Más que ningún otro arquetipo heroico, el villano redimido es muy comprensivo con los que aún viven en el mal, y desea trabajar para lograr su redención a la vez que continúa su mejora. Puede que aún cargue con la culpa por sus actos pasados y esté buscando activamente el perdón, o quizá tienda a enfadarse rápidamente con cualquiera que ose echarle en cara su pasado.

A menudo se trata de personajes más rudos en los detalles que aquellos que han sido buenos toda su vida, pero no por ello están menos dedicados actualmente a sus obras elevadas.

En las aventuras, el villano redimido muestra el mayor interés por extender las buenas nuevas de lo que ha experimentado, ofreciendo redención a otros villanos, pero luchando con fiereza si sus intentos son respondidos con la fuerza. Algunos se parecen mucho a rectos cruzados, aplastando a los monstruos malignos allí donde los

encuentran, mientras otros centran más su atención en malhechores humanoides para arruinar sus malévolos planes, con la esperanza de guiarlos para que cambien sus métodos.

Villano redimido de ejemplo

Thaqualm es una villana redimida insólita: una azotamentes que se ha unido a la causa del bien. Cuando vivía bajo tierra, en los alrededores de una ciudad de los azotamentes, Thaqualm fue víctima de una rebelión de esclavos a pequeña escala: sus siervos duergar se liberaron de su control mental y la obligaron a sufrir tres años de penosa servidumbre, con sus poderes mentales anulados y su cuerpo al límite de la inanición. Finalmente fue liberada por una compañía aventurera de la superficie, que mató a sus amos duergar pero que perdonó la vida a la patética ilícida, mostrándole una benevolencia como nunca antes había experimentado. Con el tiempo se unió a los aventureros y viajó con ellos durante dos años. Después entró en una orden monástica, y ahora vive retirada en vida contemplativa. Ha hecho voto de no violencia y trabaja duro para redimir a cualquier humanoide maligno con el que se encuentre, esperando poder ponerlos en el mismo camino que ha resultado ser tan beneficioso para ella.

Thaqualm: hembra azotamentes Mnj8; VD 16; aberración Mediana; DG 8d8+16 más 8d8+16; pg 104; Inic +9; Vel. 50; CA 34, toque 25, desprevenida 29; Atq base +12; Prs +15; Atq +17 en c/c (1d4+3, tentáculos) o +15 en c/c (1d10+3, impacto sin armas); Atq completo +17 en c/c (1d4+3, 4 tentáculos) o +15/+10/+5 en c/c (1d10+3, impacto sin armas) o +14/+14/+10/+5 en c/c (1d10+3, impacto sin armas); AE agarrón mejorado, explosión mental, extracción, impacto ki (mágico, legal), psiónica; CE ralentizar caída (40'), evasión, mente en calma, movimiento rápido, plenitud corporal, pureza corporal, resistencia a conjuros 25, telepatía a 100', visión en la oscuridad 60'; AL LB; TS Fort +10, Ref +13, Vol +17; Fue 16, Des 20, Con 14, Int 18, Sab 20, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Concentración +21, Diplomacia +4, Engañar +7, Equilibrio +15, Escondarse +10, Escuchar +18, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +15, Saber (arcano) +17, Saber (religión) +13, Saltar +13; Conjurar en combate, Desarme mejorado^B, Esquivar, Iniciativa mejorada, Puñetazo aturridor^B, Reflejos de combate^B, Santificar impacto ki*, Sutileza con las armas, Voto de obediencia*, Voto de no violencia*, Voto sagrado*.

* Nueva dote descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, Thaqualm debe impactar a una criatura Pequeña, Mediana o Grande con su ataque de tentáculo. Podrá

intentar iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, podrá inmovilizar a su rival y adherir su tentáculo a su cabeza. Thaqualm puede apresar criaturas Enormes o mayores, pero sólo si de alguna forma puede alcanzar su cabeza. Si Thaqualm comienza su turno con al menos un tentáculo adherido a la presa, podrá intentar adherir los demás mediante una simple prueba de presa. El oponente podrá escapar mediante una



Un villano redimido comprende mejor que nadie que nadie está más allá de la salvación.

prueba de presa con éxito o una prueba de Escapismo, pero Thaqualm obtendrá un bonificador +2 de circunstancia por cada tentáculo que tenga adherido al inicio del turno de su oponente.

Ralentizar caída (Ex): cuando tenga un muro al alcance de la mano, Thaqualm puede emplearlo para ralentizar su descenso en una caída. Sufrirá daño como si dicha caída fuese 40' más corta de lo real.

Evasión (Ex): si Thaqualm queda expuesta a cualquier efecto que normalmente exigiría un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufrirá ningún daño si supera su tirada.

Explosión mental (St): este ataque es un cono de 60' de largo. Cualquiera que se vea atrapado en su área deberá realizar una salvación de Voluntad contra CD 16 o quedar aturrido durante 3d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de nivel 4.

Extracción (Ex): si Thaqualm comienza su turno con sus cuatro tentáculos adheridos a una presa y gana la prueba de presa, extraerá automáticamente el cerebro de su oponente, matándolo al instante. Este poder es inútil contra cienos, constructos, elementales, muertos vivientes y plantas. La extracción no resulta fatal para las criaturas con varias cabezas, como los ettin o las hidras.

Impacto ki (Sb): los impactos sin armas de Thaqualm pueden causar daño a una criatura con RD como si proviniesen de un arma mágica y legal.

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

Plenitud corporal (Sb): Thaqualm puede curarse hasta 16 pg de sus heridas cada día, pudiendo repartir esta curación entre varios usos.

Psiónica (St): a voluntad: *desplazamiento de plano*, *detectar pensamientos* (CD 14), *hechizar monstruo* (CD 16), *sugestión* (CD 15). Nivel de lanzador 8. Las CDs de las salvaciones se basan en el Carisma.

Pureza corporal (Ex): Thaqualm tiene inmunidad a todas las enfermedades, excepto a las mágicas del tipo putridez de momia o licantrópia.

Telepatía (Sb): Thaqualm puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que posea un lenguaje.

Posesiones: brazaletes de armadura +6, cinturón de monje, anillo de protección +4.

PERSONAJES ELEVADOS

Un bárbaro caótico bueno que esgrime una gran hacha sagrada es un personaje muy distinto a un hechicero caótico bueno que emplea un poder arcano sagrado. Los miembros de las distintas clases siguen la senda de los elevados de forma distinta. La siguiente sección describe algunas de esas formas, incluyendo las elecciones de dotes elevadas y opciones de clases de prestigio para cada clase básica.

EL BÁRBARO ELEVADO

Si llegar a ser el descerebrado que algunos podrían intuir, un bárbaro elevado es caótico bueno por necesidad. Se opone al mal de la decadente sociedad urbana, a la tiranía de los gobernantes malignos y a las maquinaciones de los diablos. La furia de un bárbaro elevado es la manifestación terrenal de la cólera celestial contra las fuerzas del mal. Su mayor desafío es asegurarse de que, en el calor de la furia, no cometa algún acto maligno por descuido.

Selección de dotes elevadas: Caballero de las estrellas, Doblegar al profano, Golpe resonante, Ira de los justos, Santificar impacto marcial.

Opciones de clases de prestigio: campeón de Gwynharwyf, espada de la rectitud, mártir revivido, señor celeste.

EL BARDO ELEVADO

Aunque muchos bardos son perillanes desvergonzados, el bardo exaltado es un artista en sintonía con la música de los cielos y la poesía de la creación. A menudo cercanos a los eladrines, los bardos elevados están perfectamente capacitados para subyugar a sus rivales sin matarlos, empleando sus poderosos encantamientos. También dominan el poder de las emociones humanas, inspirando confianza y valor en sus aliados. Los bardos elevados son quizá los diplomáticos definitivos, ya que con frecuencia combinan sus habilidades y Carisma naturales para evitar conflictos.

Selección de dotes elevadas: Beso de ninfa, Favorito de los Compañeros o Caballero de las estrellas, Halo de luz, Palabras de la creación, Resplandor sagrado, Santificar impacto marcial.

Opciones de clases de prestigio: acechador de Kharash, apóstol de la paz, arcanista elevado, mártir revivido, taumaturgo, trovador de las estrellas.

EL CLÉRIGO ELEVADO

Por necesidad, un clérigo elevado debe servir a una deidad buena (Heironeous, Ehlonna, Pelor, Kord, Moradin, Yondala, Garl del Oro luminoso, Bahamut, o quizá alguna de las deidades descritas en este libro). Aunque algunos clérigos de alineamiento bueno pueden adorar al legal neutral San Cuthbert o al caótico neutral Olidammara, los clérigos buenos de deidades neutrales no están firmemente comprometidos con el bien, y por lo tanto no se les permite obtener dotes elevadas.

Los clérigos elevados son los siervos perfectos de las deidades buenas, extensiones vivas de la voluntad de su dios. Su comprensión del bien está filtrada por el dogma y las prioridades de su dios: un clérigo de Heironeous está interesado principalmente en luchar contra el mal, mientras que un clérigo de Pelor pasaría mucho tiempo ayudando y curando a la gente corriente. Ambos son igual de buenos, igual de elevados e incluso puede que sean del mismo alineamiento, pero sus prioridades varían. Su fe es la lente a través de la cual ven el mundo y las exigencias de su vida elevada.

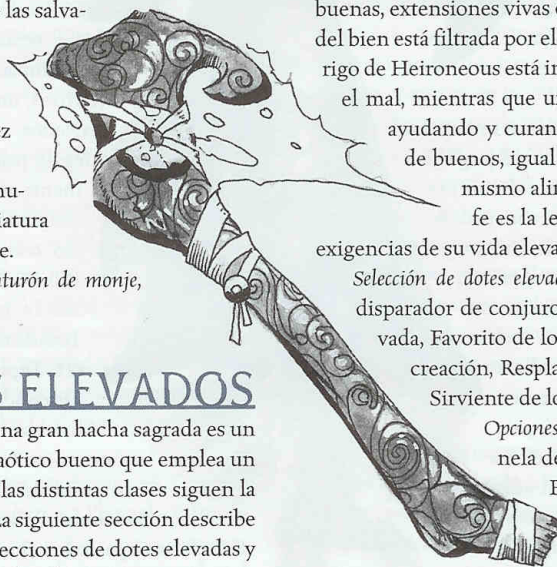
Selección de dotes elevadas: Caballero de las estrellas, Consagrar disparador de conjuros, Daño atenuado sagrado, Expulsión elevada, Favorito de los Compañeros, Halo de luz, Palabras de la creación, Resplandor sagrado, Santificar impacto marcial, Sirviente de los cielos.

Opciones de clases de prestigio: apóstol de la paz, centinela de Bharrai, defensor de Sealtiel, emisario de Baraquiél, mártir revivido, místico celestial, profeta de Erathaol, puño de Raziel, taumaturgo.

EL DRUIDA ELEVADO

Si los bardos elevados están relacionados de cerca con los eladrines, los druidas elevados están vinculados con los guardinales celestiales de aspecto bestial. Al igual que los guardinales, los druidas elevados son por igual devotos del bien y familiarizados íntimamente con el mundo natural. Valoran las amistades cercanas (ya sean aliados de aventuras, compañeros animales o fatas) y odian en particular a las criaturas malignas que destruyen la naturaleza.

Selección de dotes elevadas: Amigo animal, Beso de ninfa, Compañero elevado, Favorito de los Compañeros, Forma salvaje elevada, Halo de



luz, Resplandor sagrado, Santificar ataque natural, Santificar impacto marcial.

Opciones de clases de prestigio: amada de Valarian, apóstol de la paz, centinela de Bharrai, doncella cisne, león de Tálisid, mártir revivido, señor celeste, taumaturgo.

EL EXPLORADOR ELEVADO

Dependiendo de su alineamiento, los exploradores elevados pueden ser similares en diversos puntos a los paladines, druidas o bárbaros. Al igual que los druidas, se encuentran como en casa en los parajes naturales (más aún que en la ascética contemplación de los planos Celestiales), aunque también son muy prácticos en cierto sentido. Para un explorador elevado, el bien no es un principio cósmico abstracto, sino que se manifiesta de forma muy concreta en cómo una persona vive y trata a quienes le rodean, sean seres inteligentes o no. Los exploradores elevados eligen a enemigos predilectos malignos; pueden tener oponentes neutrales (como los hombres lagarto), pero no pueden dedicar un entrenamiento excesivo a luchar contra rivales que no sean realmente malignos.

Selección de dotes elevadas: Amigo animal, Compañero elevado, Doblegar al profano, Golpe resonante, Halo de luz, Némesis, Santificar impacto marcial.

Opciones de clases de prestigio: acechador de Kharash, amada de Valarian, defensor de Sealtiel, doncella cisne, espada de la rectitud, león de Tálisid, mártir consagrado, profeta de Erathaol, señor celeste.

EL GUERRERO ELEVADO

No todos los guerreros de la probidad son paladines. Muchos guerreros entran en combate en nombre del bien. Sin el poder divino de un paladín para ayudarlos, los guerreros elevados dependen principalmente de su habilidad marcial, reflejada en su amplia selección de dotes, y sólo secundariamente en alguna dote elevada sobrenatural que hayan podido obtener. La senda del guerrero posee ventajas concretas sobre la difícil senda del paladín, particularmente para los personajes neutrales o caóticos buenos.

Selección de dotes elevadas: Caballero de las estrellas, Daño atenuado sagrado, Doblegar al profano, Favorito de los Compañeros, Golpe resonante, Puño de los cielos, Santificar impacto marcial, Sirviente de los cielos, Voto sagrado.

Opciones de clases de prestigio: caballero ungido, defensor de Sealtiel, espada de la rectitud, mártir revivido, señor celeste, vasallo de Bahamut.

EL HECHICERO ELEVADO

Algunos hechiceros elevados anuncian con orgullo su descendencia de algún dragón metálico, mientras otros sugieren que sus poderes vienen más directamente del reino celestial. Al igual que los magos, los hechiceros elevados ponen su poder arcano al servicio de la lucha contra el mal, de forma muy similar a paladines que empuñan bastones en lugar de espadas. Generalmente aborrecen la nigromancia y evitan lanzar conjuros malignos a cualquier precio. Muchos hechiceros elevados aprenden a canalizar las energías celestiales con conjuros que van desde *luz de linterna* de nivel 1 hasta *gloria cegadora* de nivel 9 (descritos en el Capítulo 6: magia), y unos pocos (que adoptan la clase de prestigio de arcanista elevado) también aprenden a canalizar una cantidad limitada de poder divino como si fuesen clérigos.

Selección de dotes elevadas: Beso de ninfa, Caballero de las estrellas, Estigmas, Familiar celestial, Favorito de los Compañeros, Halo de luz, Palabras de la creación, Resplandor sagrado, Sirviente de los cielos, Voto sagrado.

Opciones de clases de prestigio: arcanista elevado, centinela de Bharrai, mártir revivido, místico celestial, profeta de Erathaol, taumaturgo, trovador de las estrellas.

EL MAGO ELEVADO

Un mago elevado se presenta como una imponente figura envuelta en ropajes blancos, brillante por la energía celestial y radiando justa cólera. Al diferencia de los hechiceros, muchos magos elevados aseguran haber recibido sus conjuros, no de sus antepasados celestiales, sino de las bibliotecas de los poderes celestes para que puedan emplear ese conocimiento en la lucha contra el mal. Sus preferencias de conjuros reflejan las de los hechiceros elevados.

Selección de dotes elevadas: Beso de ninfa, Caballero de las estrellas, Estigmas, Familiar celestial, Favorito de los Compañeros, Halo de luz, Palabras de la creación, Resplandor sagrado, Sirviente de los cielos, Voto sagrado.

Opciones de clases de prestigio: centinela de Bharrai, místico celestial, mártir revivido, profeta de Erathaol, taumaturgo.

EL MONJE ELEVADO

Como disciplinados ascetas que se consagran a la perfección espiritual, los monjes buenos son candidatos naturales para superar las duras exigencias de la senda del elevado. Hay un pequeño paso del estilo de lucha sin armas ni armaduras del monje al voto de pobreza que rechaza todo tipo de accesorio militar. De forma similar, muchos monjes practican costumbres espartanas que los llevan de forma natural hacia otros

CLASES DE MONSTRUO CELESTIALES

El suplemento *Especies salvajes* contiene reglas para tratar a los monstruos como clases de personaje; un sistema de avance alternativo al presentado en el *Manual de monstruos*.

A diferencia de otras clases, una clase de monstruo tiene un número máximo de niveles igual al NEP inicial de la criatura. Por ejemplo, el NEP de un canarconte es 11, por lo que la clase de monstruo de canarconte posee 11 niveles. Cuando un monstruo obtiene un nuevo nivel en su clase se vuelve más poderoso (igual que un miembro de cualquier otra clase) hasta que llegue al máximo nivel de su clase y por tanto obtenga todas las aptitudes de la criatura descrita en el *Manual de monstruos*.

Cuando se empleen las reglas del *Especies salvajes* para crear un personaje con uno o más niveles en una clase de monstruo, puedes

ignorar el ajuste de nivel. Éste se reemplazará por el nivel de clase de monstruo de tu personaje.

Un personaje monstruoso no podrá hacerse multiclasa hasta que complete toda la progresión de su clase de monstruo. Esta regla evita que los personajes obtengan los beneficios de un tipo de monstruo para después cambiar a la primera oportunidad a una clase estándar.

El Apéndice I del *Especies salvajes* incluye varias clases de monstruo de alineamiento bueno como centauros, djinn y ents, así como las siguientes clases de monstruos celestiales:

- | | |
|----------------|--------------------|
| • Canarconte | • Eladrín ghaele |
| • Clangarconte | • Guardinal avoral |
| • Deva astral | • Lilenda |

votos de por vida. Los monjes buenos pueden equipararse con facilidad a los paladines como ejemplos de personajes elevados.

Selección de dotes elevadas: Golpe resonante, Halo de luz, Impacto *ki* sagrado, Puño de los cielos, Santificar impacto *ki*, Santificar impacto marcial, Sirviente de los cielos, Toque de hielo áureo, Voto sagrado.

Opciones de clases de prestigio: defensor de Sealtiel, espada de la rectitud, iniciado de Pistis Sofia, mártir revivido, místico celestial.

EL PALADÍN ELEVADO

Si un bárbaro elevado suena a incongruencia, un "paladín elevado" probablemente parezca redundante. Todos los paladines, evidentemente, están llamados a ser ejemplos del alineamiento legal bueno y, en la medida en que tengan éxito, se encontrarán también entre los mejores ejemplos de personajes elevados.

Selección de dotes elevadas: Castigar al mal a distancia, Castigo elevado, Doblegar al profano, Don de gracia, Expulsión elevada, Golpe resonante, Halo de luz, Manos de curandero, Montura celestial, Resplandor sagrado, Santificar impacto marcial, Sirviente de los cielos, Voto sagrado.

Opciones de clases de prestigio: caballero ungido, defensor de Sealtiel, emisario de Baraquiel, espada de la rectitud, mártir revivido, profeta de Erathaol, puño de Raziel, vasallo de Bahamut.

EL PÍCARO ELEVADO

Los pícaros elevados, aunque comparten las mismas habilidades y aptitudes de clase que sus tocayos menos bondadosos, no son por regla general tan picarescos en el sentido más figurativo. Un pícaro legal bueno merece tanta confianza como un paladín, y uno caótico bueno podría cantar con los coros celestiales de los eladrines. Ni siquiera los pícaros legales buenos están limitados por un código de honor abstracto e impracticable que limitaría su uso de los ataques furtivos fuera de las limitaciones generales tratadas con anterioridad en este capítulo. El uso de los ataques furtivos no es más maligno que el de una embestida o una maniobra de piruetas: cuando se está luchando a vida o muerte contra las fuerzas del mal, hay que emplear las tácticas que te ayuden a lograr la victoria. Una vez dicho eso, la aptitud de causar daño en un ataque furtivo con un arma que cause daño atenuado (una cachiporra o un arma normal si dispone de la dote Impacto atenuado) lo capacita perfectamente para capturar vivos a sus enemigos, mostrándoles la clemencia que el bien exige.

Selección de dotes elevadas: Beso de ninfa, Caballero de las estrellas, Daño atenuado sagrado, Favorito de los Compañeros, Santificar impacto marcial, Sirviente de los cielos.

Opciones de clases de prestigio: acechador de Kharash, emisario de Baraquiel, espada de la rectitud, mártir revivido, exterminador de Domiel.

PECADO Y REDENCIÓN

Cuanto más altos sean los estándares de uno, más fácil será no llegar a ellos. Habrá veces en una campaña en las que los jugadores de personajes buenos harán malas elecciones o se verán forzados a elegir entre dos males, eligiendo el menor de ellos. Los peligros son grandes: los paladines y clérigos buenos pueden perder sus aptitudes de clase o el acceso a conjuros, y otros personajes pueden perder el uso de sus dotes elevadas. Dependiendo de la gravedad de la transgresión, los personajes buenos pueden convertirse en neutrales o incluso malignos, ya sea en una única caída cataclísmica o en el curso de una larga caída en picado.

Los poderes del bien serían hipócritas si exigiesen a los mortales que se ofrecieran el perdón mutuamente, para después negárselo a

quienes les disgustaran. En eso residen la bendición y la certeza a la que todas las criaturas buenas se pueden aferrar: no hay pecado tan grande que no pueda ser perdonado. Sin embargo, al igual que cuando los jugadores extienden el perdón a los villanos, éste sólo se puede basar en el arrepentimiento. Un personaje que haya cometido un acto maligno no puede limitarse a lanzar un conjuro de *expiación* y seguir con lo suyo como si nada hubiese pasado. Primero deberá enmendar sus acciones, tratando al menos de reparar el daño causado y ofreciendo sus sinceras disculpas a quienes puedan guardar resentimiento contra él. Debe demostrar una voluntad firme de evitar en el futuro cualquier acción similar, un compromiso real de evitar el mal a toda costa. En muchos casos también deberá realizar algún acto de penitencia: una obra buena que normalmente no tendrá nada que ver con las compensaciones a quienes hirió, sino que servirá únicamente para demostrar que ha renovado su afiliación al bien.

Cuando cumpla todos estos criterios, los poderes del bien darán la bienvenida con alegría a la oveja descarriada que regresa al rebaño, y el conjuro de *expiación* que se lance posteriormente tendrá un efecto completo: restaurará la clase de paladín, los poderes o conjuros de un clérigo o druida o los beneficios de las dotes elevadas de cualquier personaje.

AVENTURAS ELEVADAS

Es posible coger a una compañía de PJs elevados y hacerlos superar cualquier aventura de D&D. Siguen siendo personajes de D&D, incluso si sus motivaciones difieren de las de muchos otros personajes, y las habilidades de las que disponen también son diferentes. Sin embargo, si una aventura no sintoniza con sus motivaciones, pueden tomar un rumbo completamente diferente al que pretendía el DM. De forma idéntica, una campaña debe tratar sobre lo que interesa a los personajes, darles la oportunidad de brillar (en el sentido de emplear los poderes que han adquirido y de demostrar su heroica rectitud), y proporcionarles rivales realmente depravados a los que enfrentarse. Esta sección, más que ninguna otra en este libro, está diseñada con el Dungeon Master en mente. Nada de lo que se dice aquí tiene por qué estar prohibido a los ojos de los jugadores, pero los DMs en particular encontrarán consejos concretos sobre cómo diseñar aventuras y campañas que saquen lo mejor de sus personajes elevados.

DEJA QUE LOS HÉROES SEAN HÉROES

Hay dos enfoques a esta máxima. Por un lado, no pongas a los personajes jugadores en situaciones en las que la única forma de tener éxito sea actuar como un bribón o un villano. Y, por otro lado, deja que los PJs realicen actos que pesen, que marquen la diferencia en el mundo y en las vidas de la gente.

Está bien poner a un grupo de jugadores avezados en una situación donde se enfrenten a la difícil elección entre hacer lo que deben (desde una perspectiva ética y moral) o hacer lo fácil. También es correcto hacerlos sufrir un poco, al menos a corto plazo, por haber elegido el curso de acción honesto en lugar de la recompensa rápida. Las buenas personas rara vez lo tienen fácil en la vida, y los personajes elevados pueden ser perseguidos, odiados y rechazados. Puedes hacer que sufran ciertos reveses para obligarlos a permanecer en el camino recto y estrecho de la probidad, pero como regla general no deberías hacerlos sufrir fracasos demoledores. Se trata de una regla general, no universal: puede haber algún momento en el que el martirio glorioso de toda la compañía sea un clímax aceptable en una aventura o cam-



El bien y el mal luchan a muerte.

pañ. Si tus personajes están listos para comenzar a jugar con otro grupo de PJs, héroes jóvenes que con el tiempo lleguen a eliminar al mal que reclamó las vidas de los santos fallecidos con anterioridad, o si vislumbas una época donde todos los PJs se están convirtiendo en mártires revividos para dar carpetazo rápido a la campaña, puedes dejar que los personajes se enfrenten a la elección entre una muerte cierta o la corrupción más depravada. Es difícil imaginar un broche final más espectacular y fascinante para una campaña. Si no planeas ningún giro tan dramático, atente a la regla general: haz que sus elecciones sean difíciles, pero no mortales.

Igual de importante, haz que sus elecciones y acciones tengan repercusiones. No envíes a personajes elevados a arrastrarse por un dungeon una y otra vez, sin ningún propósito más alto que acumular todo el botín posible, "para combatir mejor a los monstruos".

Su confrontación con las fuerzas del mal no debería ser aleatoria o fortuita, y no deberían emprender la búsqueda de reliquias sagradas únicamente porque con ellas podrán aplastar al monstruo que hay tras la siguiente puerta. Los personajes involucrados en una misión para combatir al mal no desean limitarse a luchar contra él cuando tiren abajo una puerta y se encuentren con un ser maligno. Quieren arruinar planes viles, desenmascarar cultos diabólicos y no sólo matar monstruos malignos, sino también *villanos* malignos. Necesitan saber que, cuando limpian un dungeon de toda criatura maligna de su interior, han marcado cierta diferencia en el mundo. Han evitado futuros ataques sobre la villa cercana, detenido a los cultistas antes de que convocasen a su señor archidiablo a este mundo, o inclinado de alguna forma concreta la balanza cósmica en favor del bien, al menos de momento.

En la misma línea, deberías apelar a las motivaciones de los PJs: una regla fundamental en el diseño de toda aventura. No ofrezcas una des-

comunal recompensa monetaria a un grupo de personajes donde todos hayan hecho voto de pobreza. Mejor aún, haz que un grupo de personajes que estén faltos de liquidez demuestre su verdadero heroísmo ayudando en una situación donde no hay perspectivas de recompensa; y más tarde sorpréndelos con un tesoro que colme todas sus necesidades financieras. No deberían ser buenos únicamente por el interés en la recompensa, pero la virtud puede tener compensaciones añadidas aparte de la virtud misma. Presenta la mayor parte de las aventuras, si no todas, en términos de un conflicto real entre el bien y el mal, no sólo conflictos entre gente y monstruos con un montón de tesoro de por medio.

LOS HÉROES ELEVADOS NECESITAN ENEMIGOS VILES

Gran cantidad del material de este libro está diseñado específicamente en relación con material similar del *Libro de oscuridad vil*. Hay órdenes consagradas a los Arquetipos celestiales que combaten a cultos demoníacos descritos en aquél, conjuros beneficiosos diseñados para aliviar los efectos de conjuros viles, y demás. No necesitas el *Libro de oscuridad vil* para crear aventuras satisfactorias para PJs elevados, pero los villanos realmente viles ayudan a crear una atmósfera de contrastes que hace que los personajes se sientan mucho más heroicos. Los personajes elevados no deberían esforzarse por arruinar los planes de un burócrata moderadamente siniestro que pretende subir los impuestos en su provincia. En lugar de ello deberían luchar contra las hordas de muertos vivientes de Ystan el Señor gris mientras buscan cómo liberar las esclavizadas mentes de los soldados de su ejército, o aventurarse para destruir al dragón azul Enesstrere, poseído por un demonio y que está reuniendo a un ejército demoníaco para conquistar a todas las tribus del desierto.

Un villano rematadamente avieso proporciona un tinte dramático a los personajes, un rasero con el cual medir su propia virtud. El villano ideal, de hecho, es aquel cuya vida refleja de forma extraña la de uno o más de los PJs:

quizá sea un personaje nacido en circunstancias similares, pero que realizó las elecciones equivocadas en los momentos clave de su vida. Si uno de los PJs es un héroe campesino que pasó su juventud en compañía de pandilleros violentos, pero logró superar sus orígenes y convertirse en un paladín, el villano ideal sería uno de sus antiguos colegas que se ha convertido en un señor del crimen en la ciudad natal del héroe. Deja que el personaje vea cómo las elecciones detalladas en el trasfondo de su hoja de personaje, así como las realizadas durante las sesiones de juego, le han convertido en el héroe que es hoy en día, mientras que unas elecciones diferentes lo podrían haber colocado en el otro extremo de la espada de la justicia.

LLEGA HASTA EL FINAL

Los personajes elevados suelen tener una visión global de las cosas, o al menos deberían ser animados a que lo hiciesen. Si una tribu de antaño pacíficos hombres lagarto ha comenzado a conquistar grandes porciones de territorio humano, los personajes elevados deberían preguntarse el por qué de su cambio de comportamiento, en lugar de limitarse a masacrar montones de criaturas neutrales. Quizá un dragón negro se desplazó a su antiguo territorio, obligándolos a trasladarse de lugar, y

los personajes con suficiente paciencia y habilidad diplomática podrían negociar un arreglo pacífico. Por otro lado, quizá un culto demoníaco ha estado realizando reclutamientos entre los hombres lagarto, ha convertido o matado a su líder y tomado el control de la tribu. Incluso en este caso, la causa del bien se verá mejor servida yendo directamente a la fuente y deponiendo al líder corrupto, en lugar de eliminar a todos los hombres lagarto con los que se crucen los personajes.

Una campaña en la que haya personajes elevados debería ofrecer a dichos personajes amplias oportunidades para dirigirse a la raíz de los males a los que se enfrentan, para que no se limiten a frenar los actos del mal sino que eviten que vuelva a recuperar su posición. En lugar de golpear obcecadamente allá donde la hidra de múltiples cabezas del mal decida mostrar su feo rostro la próxima vez, los personajes elevados deberían tener la oportunidad de erradicar su mal de raíz, incluso atacar su propio corazón, posiblemente en una apoteósica batalla final de campaña.

SACA ALGO BUENO DEL MAL

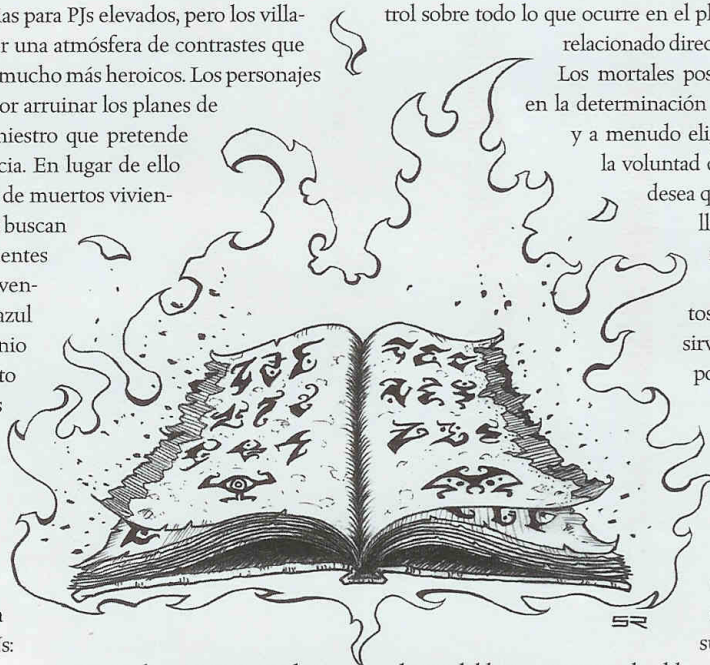
Las deidades del universo de D&D no son omnipotentes. No tienen control sobre todo lo que ocurre en el plano Material, incluso aunque esté relacionado directamente con sus ámbitos de poder.

Los mortales poseen libre albedrío (ejemplificado en la determinación de muchos personajes jugadores) y a menudo eligen actuar de formas contrarias a la voluntad de una o más deidades. Si un dios desea que los acontecimientos se desarrol-

len de cierta forma, deberá reaccionar a las acciones de los mortales e intentar modelar acontecimientos y circunstancias mediante sus sirvientes mortales o a través de su poder divino, para conducir dichas acciones hacia su propia meta.

Un buen Dungeon Master, en lugar de encasillar a sus jugadores a lo largo de cursos de acción o acontecimientos concretos, adapta los acontecimientos de la aventura en respuesta a sus acciones y reestructura la partida a su alrededor. De la misma forma, los

dioses del bien, incapaces de obligar a los mortales a que sean buenos, se afanan por redireccionar incluso las acciones más viles realizadas por los mortales hacia sus propios fines bondadosos. Como agentes del bien, muchos héroes se encuentran en la situación de obtener algo bueno del mal. Es una tarea ingrata, e incluso los personajes más elevados rechazan la idea de que lo único que puedan hacer sea limpiar los destrozos causados por el mal. Sin embargo, se trata de un trabajo importante, ya que sin él los humanos perderían con rapidez su fe en el bien. Cuando se diseñen aventuras para personajes elevados no es suficiente que, tras haber encontrado una villa quemada hasta los cimientos y sus habitantes alzados como zombis al servicio de un nigromante maligno, los PJs arrasen el ejército de zombis y acaben con el nigromante. Deben tener alguna oportunidad para extraer algún bien de la terrible tragedia del lugar. Quizá los personajes puedan presentar el caso de la villa ante las enfrentadas naciones vecinas, inspirándolas para que abandonen sus diferencias y cooperen con los PJs para derrotar al ejército de zombis y matar al nigromante. Después, quizá ambas naciones firmen un acuerdo de paz duradero en las ruinas de la villa, para más tarde trabajar codo a codo para reconstruirla en memoria de los muertos.



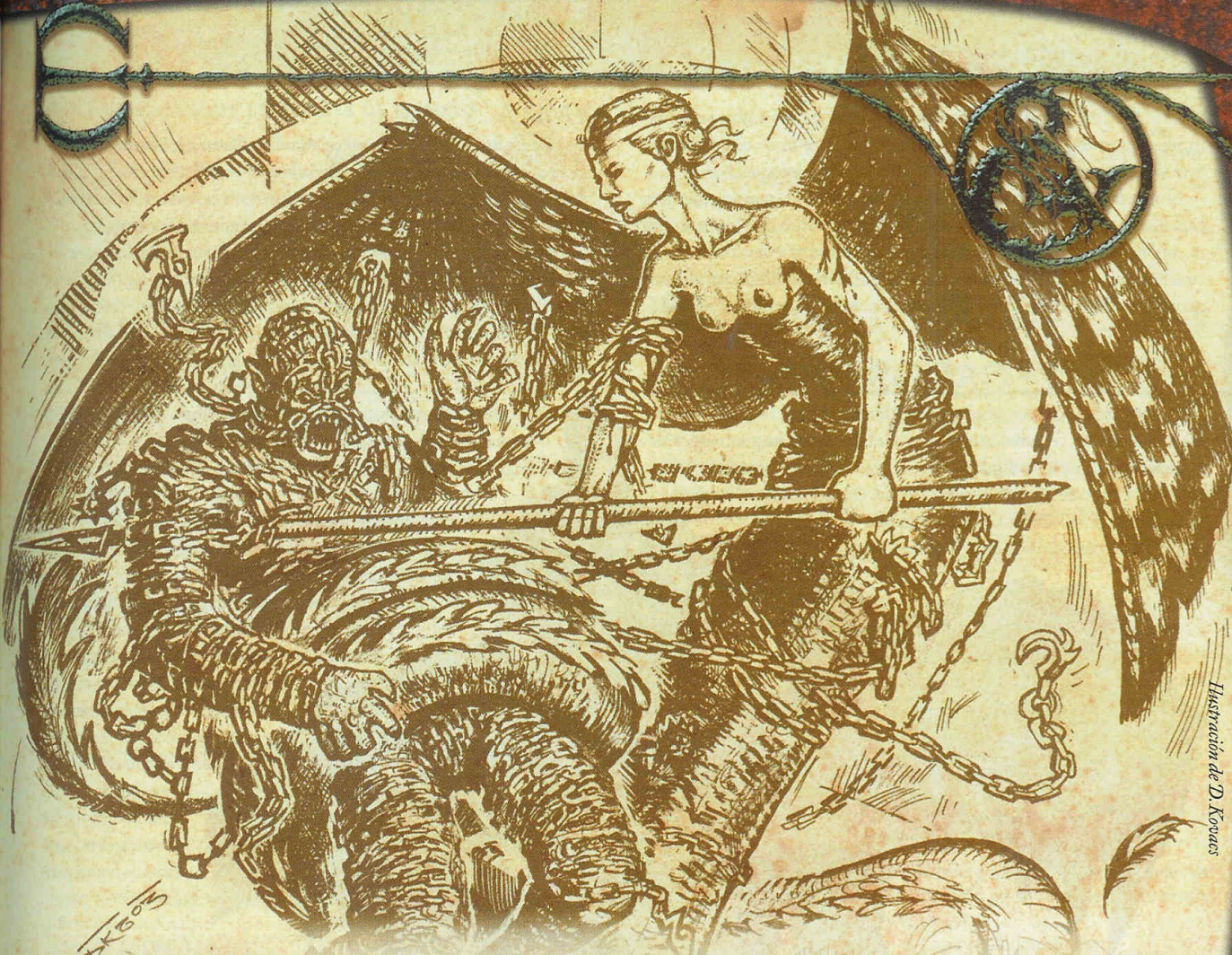


Ilustración de D. Kovacs

Este capítulo incluye reglas alternativas que cubren diversos temas elevados, desde la canalización de celestiales hasta la incorporación de la pobreza voluntaria y el pacifismo a un juego que a menudo trata sobre cómo matar monstruos y arramblar con sus pertenencias. Estas reglas no tienen por qué adaptarse a tu campaña, y tu DM debería dar su aprobación final sobre si puedes o no emplearlas.

CANALIZACIÓN

Ciertos infernales son conocidos por su habilidad para hacerse con el control de una criatura u objeto, un fenómeno conocido como posesión. El respeto por la vida y la dignidad de los seres vivos evita que las criaturas buenas usurpen de esta forma el control de otro ser. Sin embargo, algunos celestiales aceptan ejercer su poder por medio de una forma mortal, si el anfitrión mortal los invita a hacerlo. Similar en muchos aspectos a la posesión, la canalización de celestiales es uno de los medios más importantes que tienen las fuerzas del bien para trabajar en el mundo.

La canalización de celestiales funciona de forma similar a la aptitud divina sobresaliente Poseer a un mortal, que poseen algunos dioses (como se detalla en el suplemento *Dioses y semidioses*). Además de las deidades, algunos celestiales tienen la aptitud sortilega de imbuir de forma similar a los mortales con su poder, y hay conjuros (*canalizar celestial* y *canalizar celestial mayor*, ambos descritos en el Capítulo 6) que permiten a los mortales invitar a cualquier celestial a que entre en sus cuerpos.

A diferencia de la posesión infernal, la canalización sólo funciona si el mortal actúa de forma voluntaria. El celestial no adopta una forma etérea

como preparación para poseer al mortal; simplemente funde su propia forma con la del mortal como parte de su aptitud sortilega. Al igual que en las posesiones, los conjuros tipo *protección contra el bien* evitan la canalización de celestiales, incluso aunque el receptor del conjuro desee realizar dicha canalización. De forma similar, los conjuros como *exorcismo* o *disipar el bien*, así como las aptitudes especiales que expulsan a espíritus en posesión de sus víctimas, pueden tener efecto sobre el celestial canalizado incluso si el mortal desea que éste se quede.

Un mortal que canalice a un celestial se convierte en una manifestación mortal del poder de éste. El celestial tiene acceso a todos los recuerdos del mortal, y sentirá lo que éste sienta. El mortal y el celestial pueden comunicarse telepáticamente, pero ninguno tiene acceso total a los pensamientos del otro. Mientras esté canalizando a un celestial, las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma del mortal serán 5 puntos inferiores a las del celestial (o quedarán igual si las suyas son superiores al resultado). Un incremento de la Sabiduría afectará a las salvaciones de Voluntad del mortal, y cualquiera de ellas podrá aumentar sus conjuros bonificados y CDs de las salvaciones de sus conjuros y aptitudes sortilegas.

El mortal podrá emplear sus propias habilidades y las del celestial. Si ambos poseen la misma habilidad, podrá emplear la del que tenga más rangos en ella, aunque se deberán emplear los modificadores de característica del mortal al calcular los modificadores de la habilidad.

El mortal canalizador puede emplear todas las aptitudes sobrenaturales y sortilegas del celestial, y lanzar los conjuros conocidos por éste si sus puntuaciones de característica son lo bastante altas.

El mortal retiene un control completo sobre su cuerpo mientras canalice al celestial, por lo que éstos nunca permiten que los mortales no buenos los canalicen. El mortal o el celestial pueden terminar la canalización en cualquier momento como acción gratuita. Cuando esto ocurra, el celestial aparecerá en un espacio vacío adyacente al mortal.

ALLEGADOS ELEVADOS

Un personaje elevado con la dote de Liderazgo puede, a discreción del DM, obtener un celestial, un dragón metálico, una bestia mágica de alineamiento bueno o alguna otra criatura del bien como allegado especial. Como se describe en la *Guía del Dungeon Master*, emplea el ajuste de nivel del monstruo (cuando esté disponible) para determinar su nivel efec-

tivo de allegado. Por ejemplo, un personaje jugador con una puntuación de liderazgo de 8 podría tener un allegado de nivel 5. Un pixi tiene 1 DG y un ajuste de nivel de +4, convirtiéndolo a todos los efectos en un personaje de nivel 5.

Por lo tanto, un personaje jugador (PJ) con una puntuación de liderazgo de 8 podría tener un pixi como allegado, siempre que esté adherido a la senda elevada, sea caótico bueno (igual que el pixi) y el DM dé su aprobación.

La tabla 2-1: allegados especiales de ejemplo, enumera cierto número de criaturas de alineamiento bueno que podrían estar disponibles como allegados de los personajes elevados, con su alineamiento y equivalente de nivel (DG + ajuste de nivel). Consulta la *Guía del Dungeon Master* para información adicional.

DIOSES ELEVADOS

Al lado de Heironeous, Pelor, Ehlonna o Kord, las deidades que se presentan a continuación son relativamente insignificantes; semidioses con ámbitos de poder limitados y congregaciones reducidas. No obstante, ejemplifican algunos de los aspectos más refinados del alineamiento bueno, desde el disfrute y el placer hasta el martirio y la intensa luz que atraviesa al mal. Aunque poca gente reconoce a alguno de estos dioses como su deidad tutelar, muchos les ofrecen oraciones ocasionales o pequeños sacrificios.

AYAILLA

Diosa de la luz, Ayaila es llamada el Águila brillante o la Señora resplandeciente. Es la senescal del resplandor celestial, y cuida a las criaturas buenas del cielo. Se la representa, o bien como a un fénix bañado en luz brillante, o como una hermosa mujer de piel roja con grandes alas emplumadas.

Ayaila cuenta a muchos no humanos entre sus adoradores, incluidas águilas gigantes, búhos gigantes, pegasos, lamasu, gigantes de las nubes y las tormentas, o dragones buenos. Sorprendentemente también es reverenciada por algunos enanos, incluidos paladines, que luchan por llevar la luz a las tinieblas de las regiones subterráneas, tanto literal como metafóricamente. Su símbolo es un fénix, y los dominios asociados con ella son Bien, Gloria y Sol. Es neutral buena y su arma predilecta es la lanza.

Los clérigos de Ayaila son los portadores de su luz celestial. Algunos se toman dicha misión de forma literal, como los enanos anteriormente mencionados o los clérigos que emplean los resplandores divinos para combatir la plaga de los muertos vivientes. Otros interpretan su misión de forma más metafórica, y trabajan para iluminar o educar a la gente, enseñándoles cualquier cosa desde la alfabetización básica hasta filosofía abstracta.

Los templos de Ayaila se pueden encontrar comúnmente en los castillos de las nubes de gigantes buenos o en las fortalezas subterráneas de los enanos, donde son faros de luz entre las tinieblas.

CHAAV

Olidammara es conocido a menudo como el Pícaro risueño, pero Chaav es el Dios sonriente, cuya risa proviene del mero y simple deleite por el mundo y sus habitantes.

El dios de la alegría es representado normalmente como un niño u hombre muy joven, de amplia sonrisa y postura relajada. A menudo se le puede encontrar en compañía de su hermana, Lastai.

Chaav predica un dogma de disfrute, placer y deleite. Se preocupa poco por el humor o los juegos de palabras elaborados, y no tolera a quienes se ríen a costa de los demás. Suele ser reverenciado por duendes, sátiros buenos y demás fatas que comparten su gusto por los placeres sencillos. El símbolo de Chaav es un manojo de flores silvestres, y su arma predilecta es el bastón. Los dominios asociados con él son Alegría, Bien, Caos y Superchería. Es caótico bueno.

Los clérigos de Chaav trabajan conjuntamente con granjeros y artesanos corrientes, y sólo rara vez se unen a bandas aventureras. Tratan de llevar alegría a toda la gente con la que se encuentran; no sólo la risa de una broma graciosa, sino el deleite, la paz y el goce por la vida que un corazón puro puede conceder. Chaav posee algunas diminutas capillas en aldeas y villas pequeñas, pero son construcciones modestas incluso para el estándar de semejantes poblaciones.



Un mago elevado y su leal allegado dragón

TABLA 2-1: ALLEGADOS ESPECIALES DE EJEMPLO

Criatura	Alineamiento	Nivel equivalente
Aasimar ¹	Cualquiera bueno	2.º
Grilio	Caótico bueno	4.º
Bariaur ⁶	Caótico bueno	5.º
Lamparconte	Legal bueno	5.º
Pixi ²	Caótico bueno	5.º
Perro intermitente	Legal bueno	6.º
Dragón de oropel (cría) ⁴	Caótico bueno	6.º
Pegaso	Caótico bueno	6.º
Dragón de cobre (cría) ⁴	Caótico bueno	7.º
Coure (eladrín) ⁶	Caótico bueno	7.º
Musteval (guardinal) ⁶	Neutral bueno	7.º
Rhek ⁶	Legal bueno	8.º
Unicornio ³	Caótico bueno	8.º
Cervidal (guardinal) ⁷	Neutral bueno	9.º
Dragón de oropel (muy joven) ⁴	Caótico bueno	10.º
Dragón de bronce (cría) ⁴	Legal bueno	10.º
Hombre-oso	Legal bueno	10.º
Bralani (eladrín)	Caótico bueno	11.º
Dragón de cobre (muy joven) ⁴	Caótico bueno	11.º
Canarconte	Legal bueno	11.º
Dragón de plata (cría) ⁴	Legal bueno	11.º
Dragón de oro (cría) ⁴	Legal bueno	12.º
Leskylor ⁶	Neutral bueno	12.º
Ent	Neutral bueno	12.º
Dragón de bronce (muy joven) ⁴	Legal bueno	13.º
Djinni	Caótico bueno	13.º
Equinal (guardinal) ⁶	Neutral bueno	13.º
Lilenda	Caótico bueno	13.º
Asura ⁶	Caótico bueno	14.º
Dragón de oropel (joven) ⁴	Caótico bueno	14.º
Dragón de plata (muy joven) ⁴	Legal bueno	14.º
Avoral (guardinal)	Neutral bueno	15.º
Dragón de cobre (joven) ⁴	Caótico bueno	15.º
Sacrofante ⁶	Neutral bueno	15.º

Criatura	Alineamiento	Nivel equivalente
Lupinal (guardinal) ⁷	Neutral bueno	15.º
Guardarconte ⁶	Legal bueno	15.º
Couatl	Legal bueno	16.º
Dragón de oro (muy joven) ⁴	Legal bueno	16.º
Dragón de oropel (juvenil) ⁴	Caótico bueno	17.º
Perro lunar ⁶	Neutral bueno	17.º
Quésar ⁶	Neutral bueno	17.º
Dragón de bronce (joven) ^{4 5}	Legal bueno	18.º
Dragón de cobre (juvenil) ^{4 5}	Caótico bueno	18.º
Firre (eladrín) ^{5 6}	Caótico bueno	18.º
Buharconte ^{5 6}	Neutral bueno	18.º
Dragón de plata (joven) ^{4 5}	Legal bueno	18.º
Ursinal (guardinal) ^{5 6}	Neutral bueno	18.º
Deva astral (ángel) ⁵	Cualquiera bueno	20.º
Ghaele (eladrín) ⁵	Caótico bueno	20.º
Dragón de oro (joven) ^{4 5}	Legal bueno	20.º
Leonal (guardinal) ⁵	Neutral bueno	20.º
Hojarconte ^{5 6}	Legal bueno	20.º
Clangarconte ⁵	Legal bueno	20.º
Shiradi (eladrín) ^{5 6}	Caótico bueno	24.º

1 Tras obtener un nivel en cualquier clase, un aasimar pierde el ataque base, salvaciones base y puntos de habilidad que tuviese como monstruo, y gana el ataque base, salvaciones base y puntos de habilidad de la clase elegida. El aasimar retiene sus bonificadores raciales a habilidades, visión en la oscuridad, aptitudes sortílegas y resistencias a energías.

2 Un allegado pixi no puede emplear el *baile irresistible de Otto*.

3 Su líder debe ser una mujer humana, elfa o semielfa.

4 El dragón envejece, pero no gana PX.

5 Esta criatura como allegada sólo es accesible para personajes de niveles épicos, y requiere la posesión de la dote Liderazgo épico, descrita en el *Manual de niveles épicos*.

6 Nueva criatura descrita en el Capítulo 8 de este libro.

7 Del *Manual de monstruos II*.

ESTANNA

Diosa de la tierra y el hogar, Estanna es llamada la Cuidadora del hogar o la Virgen. Se la representa vestida con ropas de campesina, a menudo cocinando.

La fe de Estanna enseña las virtudes sencillas del hogar y la vida familiar. Es adorada en muchas haciendas buenas, y se le eleva una oración al encender el fuego del hogar, incluso por parte de aquellos que por lo demás son devotos de una única deidad o de ninguna. Su símbolo es una chimenea y su arma predilecta la daga. Los dominios asociados a Estanna son Bien, Comunidad y Protección. Es neutral buena.

Estanna tiene muy pocos clérigos, y tampoco necesita más. La gente la adora sin necesidad de intermediarios, y ella no tiene tantas obligaciones que requiera una gran fuerza de agentes mortales que hagan sus obras en el plano Material. Son unos pocos clérigos los que la sirven en exclusiva, atendiendo a los plebeyos en sus hogares y ofreciendo diversos servicios que van desde la curación a la partería, en lugar de cualquier otra función sacerdotal habitual. No hay templos dedicados a Estanna, ya que sólo se le rinde culto de la forma debida en el propio hogar.

LASTAI

Hermana de Chaav, Lastai es la diosa del placer, el amor y la pasión. Es intensamente sensual, pero sin llegar a ser tentadora ni licenciosa. Se la representa como a una hermosa mujer de cuerpo voluptuoso.

Lastai enseña que los placeres sensuales son para disfrutarlos, y no se muestra recatada a la hora de mostrar la forma correcta de disfrutarlos. Como diosa del amor además de la pasión, enfatiza la importancia de la igualdad en todo tipo de relaciones, desde los tratos comerciales hasta la intimidad sexual. Predica el disfrute de la comida sin caer en la glotonería, del descanso sin caer en la pereza, del lujo sin codicia y del sexo sin abuso. Su símbolo es un melocotón, y su arma favorita la pértiga apresadora (descrita en el Capítulo 3: equipo elevado). Los dominios asociados con Lastai son Bien, Caos y Placer. Es caótica buena.

Los clérigos de Lastai son llamados a menudo para oficiar ceremonias matrimoniales y aconsejar a amantes. Buscan el placer para sí mismos, pero esa búsqueda es menos importante que ayudar a otros a encontrar deleite y amor en sus propias vidas. Su fe es rechazada, en ocasiones, por quienes la ven como lasciva o inmoral, pero los clérigos de Lastai argumentan con ardor que la sexualidad es un don bueno que debe ser disfrutado con corrección, no reprimido. Lastai posee unos pocos templos de pequeño tamaño, la mayoría en grandes ciudades, que luchan constantemente contra la innmerceda reputación de ser poco más que sofisticados burdeles.

PHIERAN

Phieran, llamado el Dios torturado, es una deidad del sufrimiento, la resistencia y la perseverancia. Se le suele representar como un

hombre fuerte cuyo cuerpo ha sido quebrado y tullido en el potro, dejándole cojo y cubierto de cicatrices.

Phieran hace nacer fuerza del sufrimiento, calma el dolor y exalta a los mártires. Es popular entre los rematadamente pobres, y a menudo es invocado por quienes van a sufrir torturas o por quien esté sufriendo un gran dolor (incluidas las mujeres al dar a luz). Su símbolo es una cadena rota o un potro destruido. Su arma predilecta es el impacto sin armas. Los dominios asociados con él son Aguante, Bien, Ley y Protección. Es legal bueno.

Los clérigos de Phieran son mártires en el mejor sentido posible: dadivosos en extremo, dispuestos a ayudar virtualmente a cualquiera en cualquier situación, y felices por compartir las cargas ajenas. Se les suele encontrar predicando entre los pobres o en las prisiones. Los templos a Phieran suelen ser humildes capillas situadas en los barrios más pobres de las grandes ciudades.

VALARIAN

Llamado el Unicornio crepuscular, Valarian es un dios de los bosques y sus criaturas, amigo de Ehlonna y Obad-Hai. Su ámbito de poder particular son las bestias mágicas de alineamiento bueno: concretamente los unicornios, perros intermitentes y pegasos. También es reverenciado por algunos lamasu y androesfinges. Siempre se lo representa como un semental unicornio con un halo gris-plata que centellea bajo la luz de la luna.

Valarian predica la protección de las forestas naturales y el respeto y reverencia por las bestias mágicas de alineamiento bondadoso que viven en ellas. Es un enemigo feroz de las bestias mágicas malignas como mantícoras, huargos y quimeras, concentrando un odio especial contra las lamias. Su símbolo es un unicornio rampante frente a una luna llena, y su arma predilecta es un cuerno de unicornio (crit. x2). Los dominios asociados con él son Animal, Bien y Fatas. Es neutral bueno.

EXORCISMOS

Cuando los espíritus malignos y los infernales emplean sus poderes para poseer y corromper a los mortales, los sirvientes del bien cuentan con los exorcismos para expulsarlos. Los métodos más básicos de exorcismo son los conjuros como *destierro*, *disipar el mal* o *exorcismo*, que pueden enviar a un infernal de vuelta a los planos Inferiores. De forma similar, un clérigo puede intentar expulsar a un fantasma u otra criatura muerta viviente que esté poseyendo a una víctima viva, haciendo que el ser abandone su cuerpo y huya en forma etérea. Ciertos personajes poseen la aptitud sobrenatural de obligar a los espíritus a que salgan de un cuerpo o de reprender a ajenos malignos, lo cual también los obliga a abandonar el cuerpo que estén poseyendo.

Aparte de conjuros y aptitudes para expulsar a las criaturas en posesión de otras, hay algunas otras habilidades y objetos que pueden ayudar a los exorcistas a realizar su sombría tarea. Un demonio en posesión de un cuerpo puede ocultar su presencia incluso a la detección mágica por medio de una prueba especial de Escondarse (como se describe en el *Libro de oscuridad vil*). La dote Soltura con una escuela de magia (bien) se aplica a los conjuros del tipo *detectar el mal* cuando un personaje los emplee para discernir la presencia de un demonio. El *incienso de consagración* es útil cuando se trata con muertos vivientes en posesión de alguien, y un *incensario de consagración* amplía sus efectos. Las ayudas más poderosas, no obstante, son los objetos y sustancias que los infernales encuentran aborrecibles, las cuales hacen que un conjuro de *destierro* tenga más posibilidades de ser efectivo.

Ciertos objetos, como el resplandor de ángel, también pueden incrementar la CD de los TS y la penetración de conjuros de un conjuro menor, como *disipar el mal* o *exorcismo*. Los objetos que entran en esta categoría se describen en el Capítulo 3: equipo elevado.

HÉROES DE LA CORTE CELESTIAL

Para algunos jugadores, tener un personaje que se esfuerza por vivir de acuerdo con los más altos ideales celestiales no es suficiente: lo que realmente quieren es jugar con un celestial. No se trata de un cometido adecuado para jugadores inexpertos, ya que incluso el celestial más débil equivaldría a un personaje de nivel medio a moderado (11.º y superior). Para jugadores veteranos y maduros, que formen parte de un grupo compatible con estos personajes, jugar con un celestial puede ser una experiencia amena y enriquecedora.

Hay cuatro formas de emplear a personajes jugadores celestiales en una partida. Una es incorporar al celestial a un grupo de mortales de niveles similares a su NEP. Integrar a un celestial en un grupo de personajes ya existente debería hacerse de forma dramática. Si el anterior personaje del jugador acaba de morir, la campaña podría pintar su muerte como un sacrificio heroico que habría hecho posible la presencia del celestial en el plano Material, al menos durante un breve tiempo. Si el personaje es desconocido para el grupo, podría haber sido llamado mediante un conjuro de *aliado de los planos* o *umbral*, para después decidir voluntariamente colaborar con la compañía durante un período de tiempo más largo del usual. En cualquier caso, el personaje celestial debería mantener en todo momento a los PJs mortales centrados en nobles metas y búsquedas elevadas, sin convertirse nunca en una máquina de combate con algunos poderes inusuales.

Una segunda opción sería que todos los jugadores tuviesen personajes celestiales. En la mayoría de casos, sus aventuras podrían tener lugar en otros planos de existencia distintos al Material; los poderes celestiales suelen confiar en agentes mortales para hacer su trabajo en el plano Material, no en compañías aventureras de arcones y eladrines. Si se aventurasen en el plano Material sería por un motivo realmente significativo, como evitar que un mundo completo fuese absorbido a través de un vórtice hasta el Abismo. Una amenaza a escala planetaria como esa también podría unir a celestiales de diferentes tipos con un único propósito, dado que la mayor parte del tiempo arcones, guardinales y eladrines se ocupan de sus propios asuntos.

Tercero, es posible jugar una campaña donde cada jugador tenga un personaje mortal y otro celestial. Ambos personajes estarían unidos de alguna forma: quizá el celestial sea el "ángel guardián" del mortal. Cada jugador sólo juega con un personaje de cada vez. Dependiendo de la campaña, las aventuras pueden cambiar entre la compañía de mortales y la de celestiales, o puede que las distintas aventuras requieran personajes concretos en grupos mixtos. De forma ideal, ambos grupos de personajes deberían perseguir las mismas metas: alguna misión épica que requiera acción tanto en el plano Material como en otros planos. A medida que los héroes mortales completan sus grandiosas misiones en el plano Material, irán haciendo posible que los personajes celestiales completen a su vez sus misiones en los planos Exteriores, por ejemplo. Es posible organizar la campaña de forma que los personajes mortales no sean conscientes de la parte que están jugando en un gran plan celestial, mientras que los jugadores sí tienen la satisfacción de saber la importancia del trabajo realizado por sus personajes mortales, ya que también deben jugar con los celestiales que se benefician de él.

Sea cual sea el modelo empleado en tu campaña, la mecánica de juego empleada para jugar con un personaje celestial será exactamente igual. Cada tipo de celestial tiene unos DG básicos y un ajuste de nivel. El NEP del celestial será la suma de sus DG, su ajuste de nivel y sus niveles totales de personaje. Por ejemplo, un canarconte tiene 6 DG y un ajuste de nivel de +5. Antes de añadir ningún nivel de clase de personaje, un canarconte ya es equivalente a un personaje de nivel 11. Un paladín canarconte de nivel 9 añadiría 9 niveles de personaje a sus DG y ajuste de nivel, para un NEP total de 20. Consulta la tabla 2-1: allegados especiales de ejemplo, más atrás, para ver los NEP iniciales de los personajes celestiales.

La cuarta opción para los jugadores que quieran interpretar a un celestial sin tener que lidiar con un enorme espectro de aptitudes especiales, es jugar con un personaje de una raza estándar que también tenga la plantilla de semicestial. Tal personaje podría hacer uso de muchas opciones disponibles para los personajes celestiales sin ser tan abismalmente diferente a los personajes "normales" del D&D. El ajuste de nivel de un semicestial depende de los DG de la criatura inicial; los personajes de raza estándar pueden emplear sin más el ajuste de nivel +2 estándar de la plantilla. Así, un semielfo/semicestial que sea paladín de nivel 1 será un personaje de nivel 3.

Los ajustes de nivel para otras criaturas con la plantilla de semicestial se muestran en la tabla 2-2: ajustes de nivel de semicelestiales.

TABLA 2-2: AJUSTES DE NIVEL DE SEMICELESTIALES

DG criatura base	Ajuste nivel
1-2	+2
3-4	+3
5-6	+4
7-8	+5
9-10	+6
11-12	+7

Los celestiales y semicelestiales con un NEP superior a 20 no están recogidos en este apartado, ya que son personajes de niveles épicos que quedan fuera del alcance de este libro.

SACRIFICIOS HEROICOS Y MARTIRIO

La esencia del heroísmo se expresa en situaciones en las que un personaje realiza un sacrificio heroico, entregando su propia vida para salvar a sus compañeros. La lucha de Gandalf con el bálrog de Moria, dando su vida para que sus amigos pudiesen escapar en *La comunidad del anillo* de J. R. R. Tolkien, es un ejemplo clásico y evidente en la literatura de fantasía. Además de cubrir la huida de sus camaradas, un personaje podría introducirse en una máquina infernal que consume su fuerza vital para mantener abierto un portal que el resto de la compañía necesita cruzar; arrojar a un vórtice de energía negativa para evitar que una máquina apocalíptica destruya el mundo, quedarse en un rugiente infierno para cerrar un portal por el que los diablos están accediendo al mundo, o entregar su vida de alguna otra forma por un bien superior. Es difícil recompensar a un personaje muerto (excepto en los planos Superiores, donde su alma va a descansar), pero ciertamente es posible recompensar al jugador que lo interpreta.

El concepto del martirio es similar a ese tipo de sacrificio heroico. En el sentido más estricto, un mártir es una persona que prefiere morir antes que renunciar a sus creencias religiosas. De forma más general, un mártir en el contexto de este libro es una persona que elige la muerte antes que renunciar a su pureza y su compromiso con las obras justas.

Un personaje que muere en combate no ha realizado de forma automática un sacrificio heroico, ni tiene por qué ser necesariamente un mártir. Tanto el sacrificio como el martirio requieren una decisión clara por parte del personaje, una inmolación voluntaria para lograr un propósito más elevado.

El virtuoso valora más las vidas de los demás que la suya propia



Por supuesto, en el juego de DUNGEONS & DRAGONS, la muerte no es siempre el sacrificio final. Al igual que Gandalf, los personajes que mueren heroicamente son capaces de volver de la muerte. Si el personaje puede ser revivido o resucitado (si su cuerpo es recuperable, o alguno de los demás personajes puede lanzar *resurrección verdadera*), se necesita poca recompensa. El DM puede considerar el dar al personaje una cantidad adicional de experiencia que le ayude a mitigar (pero que no elimine) el coste de la pérdida de nivel del *revivir a los muertos* o la *resurrección*. Si los personajes no poseen medios para revivir al personaje de entre los muertos, éste aún podrá regresar como un mártir revivido (consulta la clase de prestigio de mártir revivido en el Capítulo 5), y permanecer en el plano Material para terminar la misión que tenía.

Si no hay ninguna forma de que el personaje muerto regrese, el DM podría recompensar al jugador dejándole crear un nuevo personaje de un nivel más alto al que normalmente le permitiría. La *Guía del Dungeon Master* sugiere que los nuevos personajes que reemplacen a los viejos deberían empezar al menos 1 nivel por debajo del nivel medio de la compañía o del personaje de nivel más bajo. Esto hace que crear un nuevo personaje sea bastante menos atractivo que un conjuro de *revivir a los muertos*, lo que fomenta la continuidad de las compañías. Sin embargo, como premio por una acción heroica particularmente dramática, el DM podría permitir al jugador la creación de un personaje del mismo nivel que el fallecido.

CLEMENCIA, PRISIONEROS Y REDENCION

Cuando un enemigo malvado arroja su arma y pide clemencia, un personaje bueno se enfrentará a un montón de nuevos dilemas, haciéndole desear en ocasiones que su enemigo se hubiese limitado a luchar hasta la muerte. La justicia exige clemencia, por lo que matar a un enemigo que se rinde es impensable para un personaje que sigue la elevada senda del bien. La rectitud también ensalza la virtud de la prudencia, y un personaje prudente reconoce que una persona maligna que pide cuartel posiblemente sólo esté esperando una oportunidad para matarlo cuando le dé la espalda. ¿Cómo extrae un personaje bueno información importante de un prisionero? ¿Hay alguna oportunidad de redimir al mal, una vez capturado? Un personaje elevado lidiará con estas y otras cuestiones difíciles en semejante situación.

Los prisioneros deben ser tratados con cierta dosis de respeto. Torturar prisioneros no es una opción, por supuesto, y normalmente golpearlos para dejarlos inconscientes cada vez que se muevan raya con la crueldad. Dicho eso, también es razonable mostrar cierta precaución. Un diablo que regenere sus heridas y pueda lanzar *teleportar mayor* con su mero pensamiento puede ser un prisionero muy difícil de controlar mientras esté consciente, a menos que la compañía tenga acceso a unos *grilletes dimensionales*. A semejante prisionero es mejor causarle daño atenuado en tal cantidad que necesite una semana para regenerarlo, al menos hasta que se encuentren mejores medios para retenerlo.

De forma similar, los lanzadores de conjuros enemigos pueden ser una amenaza incluso cuando estén atados y amordazados, y deben ser tratados con atención (no brutalidad). Objetos como los *grilletes de silencio* (descritos en el Capítulo 6) son efectivos a la hora de evitar que los lanzadores de conjuros empleen componentes verbales y somáticos, pero los más poderosos (y mucho más caros) *grilletes antimagia* son necesarios para asegurarse de que el lanzador no pueda siquiera emplear conjuros silenciosos o sin moverse para escapar de o dañar a sus captores.

Aparte de la superioridad moral, hay una buena e importante razón para coger prisioneros en lugar de matar a todos los enemigos: los priso-

neros vivos ofrecen mejor información que los muertos (un *hablar con los muertos* puede hacer que incluso los muertos cuenten alguna de sus experiencias, pero las criaturas vivas pueden dar respuestas más complejas y no tienes un número limitado de preguntas). Aunque los personajes malignos pueden recurrir a la tortura sin dudar para extraer información a los prisioneros, los personajes buenos simplemente no pueden, e incluso emplear la amenaza de tortura ("Contesta a mi pregunta o te dejaré en manos de Brak, que no comparte mis reparos") es moralmente cuestionable. Por fortuna para los personajes buenos, hay otras formas de hacer que los prisioneros hablen. Los conjuros de hechizo y compulsión como *sugestión* o *hechizar monstruo* pueden hacer la faena de forma admirable. Una prueba de Intimidar también puede atemorizar lo bastante a un prisionero para que revele la información deseada, incluso sin el uso de la tortura (la tortura simplemente añadiría un bonificador de circunstancia a la prueba de Intimidar). Esta intimidación no tiene por qué incluir amenazas de daño físico, ya que una demostración de poder sagrado o un sentido discurso moral podrían tener el mismo efecto. Por la misma razón, un personaje con muchos rangos en Diplomacia puede convertir a un personaje hostil en amistoso a más largo plazo, extrayéndole información de forma similar. A discreción del DM, el buen tratamiento del prisionero podría conceder bonificadores de circunstancia a la prueba de Diplomacia, desde un +2 (para el tratamiento correcto mínimo que se podría esperar de un personaje bueno) a un +6 o más (para tratamientos realmente excepcionales).

Conseguir información de un prisionero es una solución a corto plazo que a menudo resulta ser útil. Es posible, y una finalidad deseable (aunque rara vez sea practicable) no sólo hacer que un prisionero malvado muestre una actitud amistosa, sino llegar a cambiarle realmente el alineamiento, alejarlo del mal y redimir su alma para que pueda ser liberado sin que cometa ningún mal más. Como se ha debatido en el Capítulo 1, la conversión a punta de espada es inútil y difícilmente alabable; el proceso de redimir realmente a una criatura maligna es largo y complejo.

Primero, los captores deben tratar al prisionero con un cuidado y respeto excepcionales; bastante mejor de lo que el prisionero sabe que él trataría a los personajes si la situación fuese la inversa. Inicialmente, un personaje maligno puede recibir este trato con desprecio, y buscar alguna oportunidad para escapar. Cuando se dé cuenta de que los personajes buenos son amables pero firmes, atentos pero astutos en sus defensas, obtendrá un nuevo grado de respeto por ellos, presentándosele el primer atisbo de la idea de que no necesita ser cruel para mostrarse fuerte.

Segundo, los captores deben mostrar voluntad para perdonar el mal que el prisionero haya cometido. Si su conversación está jalonada de referencias al castigo del reo, o de alegre anticipación por el castigo que recibirá cuando lo entreguen a las autoridades, éste verá poca motivación en pensar siquiera en un cambio de actitud, y en su lugar centrará todas sus energías en escapar del sombrío destino que le tienen preparado. Como se ha dicho en el Capítulo 1, el potencial del perdón es esencial a la hora de demostrar que la redención es posible.

Tercero, un personaje bueno debe pasar al menos una hora diaria con el prisionero, animándole a hablar sobre el mal que ha hecho, y describiéndole a su vez los beneficios y recompensas de una vida bondadosa. Esta tarea es más adecuada para un clérigo que pueda hablar con autoridad no sólo del perdón de los mortales, sino también de la clemencia divina. A menudo es importante que un villano sepa que las deidades del bien le darán la bienvenida como adorador.

Cada día que tenga lugar esta conversación, incluso si al principio es más bien un monólogo, el personaje bueno realiza una prueba de Diplomacia. El personaje maligno realiza un TS de Voluntad especial,

añadiendo su nivel como bonificador a la tirada, contra una CD igual al resultado de la prueba de Diplomacia de su interlocutor. El DM puede otorgar los mismos bonificadores a la prueba de Diplomacia que los sugeridos para interrogar prisioneros. Las criaturas cuyos alineamientos se consideren "siempre" de un tipo específico, y los personajes que perderían sus aptitudes si cambiasen de alineamiento (incluidos los clérigos malignos y los guardias negros), obtienen un bonificador +4 a sus salvaciones de Voluntad. Los ajenos de subtipo Maligno son inmunes a este tipo de redención. Los personajes neutrales (ni buenos ni malos) sufren un penalizador -2 a su salvación de Voluntad. Las criaturas que han sido cautivadas por un emisario de Baraquiel (consulta el Capítulo 5) o que hayan quedado bajo el efecto del conjuro *visión celestial* (consulta el Capítulo 6) también sufrirán penalizaciones en sus salvaciones.

Si un personaje maligno falla siete salvaciones seguidas en cualquier momento durante su proceso de redención, el componente maligno de su alineamiento cambiará a neutral. Si un personaje neutral (incluido un antiguo personaje maligno que haya fallado siete salvaciones) falla siete salvaciones seguidas, su alineamiento cambiará a bueno. El cambio es permanente.

Los villanos redimidos no tendrán ningún vínculo especial con los personajes buenos que han facilitado su redención. Pueden elegir seguir asociados con los PJs, o actuar por su cuenta, como decida el DM. Sin embargo, siempre se mostrarán amistosos hacia los personajes y sentirán que tienen con ellos una deuda de gratitud, que los PJs pueden cobrarse antes o después.

SANTIDAD

Incluso un personaje de nivel épico estará probablemente muy lejos de convertirse en un dios, al menos en la mayoría de campañas. Sin embargo, hay una meta a la que pueden aspirar los personajes más devotamente bondadosos y puros de casi cualquier nivel: la santidad. Ningún templo u organización religiosa necesita dar su aprobación oficial para que un personaje se convierta en santo. En lugar de ello, la santidad es un regalo otorgado por los dioses del bien y los celestiales más poderosos a aquellos héroes elevados que se lo merezcan.

Para poder optar a la santidad, un personaje debe cumplir los siguientes criterios, así como cualquier otro adicional fijado por el DM:

- Debe ser de alineamiento bueno
- Debe tener al menos tres dotes elevadas
- No debe haber perdido jamás el beneficio de sus dotes elevadas o aptitudes de clase por haber cometido un acto maligno, incluso si el personaje ha expiado sus faltas
- Debe comportarse en todo momento de una forma que el DM considere ejemplar en la senda elevada descrita en este libro
- Debe ser al menos de nivel 6
- Debe realizar un sacrificio extraordinario (no necesariamente su vida) por el bien de otra persona

Un personaje que cumpla estos requisitos y se gane su pedestal de santo podrá adquirir la plantilla de santo, detallada en el Capítulo 8: monstruos, a discreción del DM. Tras conseguir la plantilla (normalmente, al poco tiempo de realizar el gran sacrificio que confirme su estatus de elevado), el personaje sacrificará sus dos siguientes niveles para "ponerse al día" con el (artificialmente bajo) ajuste de nivel de la plantilla. Por ejemplo, un paladín de nivel 7 que se convierta en santo pasaría a ser el equivalente de un personaje de nivel 9. Deberá acumular un total de 45.000 PX para obtener su siguiente nivel, convirtiéndose en un paladín de nivel 8 y un personaje de nivel 10.

Un santo sigue estando muy alejado de la divinidad; es más parecido a un celestial terrenal. Sin embargo, los santos tienen una ventaja sobre los mortales ordinarios a los ojos de los dioses: las deidades siempre escuchan sus rezos y les prestan atención. En términos de juego, esto se traduce en un puñado de aptitudes sortilegas. En el mundo de juego, no obstante, la gente suele apiñarse alrededor de los santos para recibir sus bendiciones y acercar sus preocupaciones a los oídos de los dioses. Los santos suelen pasar una hora diaria en oración, únicamente para elevar a los cielos los nombres de quienes se les han acercado para pedir ayuda y que recen en su nombre.

DIEZMOS Y OFRENDAS

Los personajes buenos dan dinero del tesoro que ganan a templos, órdenes y organizaciones de caridad. Algunos personajes están obligados a hacerlo (consulta 'Pobreza voluntaria', más adelante), mientras otros lo hacen únicamente porque es lo correcto. Los personajes deberían hacerlo sin pensar que pueden obtener un beneficio con ello, sino que beneficia a la gente a la que ese dinero ayuda, entre la cual se incluyen pobres, enfermos, huérfanos o menesterosos de otro tipo.

Sin embargo, muchas organizaciones proclaman máximas destinadas a promover las donaciones, recordando a los donantes potenciales que la generosidad a menudo tiene recompensas inesperadas; y hay cierta verdad en esas máximas. Los personajes dan sin pensar en la compensación, pero a menudo ésta se presenta igualmente.

El DM debería seguir el rastro de las donaciones individuales o de la compañía a templos u otras organizaciones. Incluso el diez por ciento del tesoro que un PJ típico adquiere en una aventura es una cantidad asombrosa para un plebeyo o experto, y el DM debería asegurarse de que los personajes no jugadores (PNJs) que reciben o se benefician de las donaciones de los PJs las emplean consecuentemente. Siempre que los personajes lleguen al templo al que donan su dinero, pidiendo un conjuro o alguna otra forma de ayuda, el DM puede comparar los precios habituales de lo que necesiten los PJs con la cantidad de dinero que han donado desde su última petición semejante. Si han donado más de lo que cuesta el conjuro o servicio, el clero del templo debería mostrarse contento por poder ofrecérselo gratis, o al menos a precio de coste (para los conjuros que tienen componentes materiales especialmente caros, por ejemplo). Sin embargo, este método sólo suele funcionar si los personajes son donantes regulares; las donaciones pasadas son muy de agradecer, pero lo que mueve las finanzas del templo es la seguridad de las donaciones futuras.

LA POBREZA VOLUNTARIA

En muchas culturas y sistemas de creencias, el *sumum* de la pureza se personifica en los estilos de vida ascéticos, que requieren el rechazo a toda posesión material. Tal vida sería dura siquiera de imaginar para la mayoría de personajes de D&D, ya que sus posesiones (particularmente sus objetos mágicos) son una parte muy importante de sus habilidades. Un personaje que haga voto de pobreza y adquiera las dotes adecuadas, Voto sagrado y Voto de pobreza, no puede poseer objetos mágicos, pero obtendrá ciertos beneficios espirituales que pueden ayudar a compensar la carencia de dichos objetos, beneficios que dependen de su nivel de personaje. El nivel en el que el personaje realiza el voto (y adquiere las dotes necesarias) es irrelevante; si renuncia a sus posesiones a nivel 10, obtendrá todos los beneficios de un personaje asceta de nivel 10, con la excepción de las dotes elevadas adicionales.

Bonificador a la CA (Sb): un asceta de nivel 1 recibe un bonificador +4 elevado a su CA. Este bonificador aumenta a +5 a nivel 3,

aumentando a partir de entonces en un +1 cada 3 niveles de personaje. Este bonificador no se aplica a los ataques de toque, ni detiene los ataques de toque incorpóreos. Las armas *radiantes*, no obstante, no ignoran este bonificador. No se apila con bonificadores de armadura.

Dotes elevadas adicionales: a nivel 1 un asceta obtiene una dote elevada adicional, y otra más a nivel 2 y cada 2 niveles a partir de entonces. A diferencia de otros beneficios del voto de pobreza, un personaje no obtiene estas dotes adicionales de forma retroactiva cuando adquiera la dote Voto de pobreza; sólo obtendrá las dotes adicionales que se apliquen a los niveles ganados tras pronunciar el voto. Por ello, la dote adicional que se gana a nivel 1 sólo estará disponible para los humanos que hagan su Voto sagrado y su Voto de pobreza a nivel 1.

Soportar los elementos (Ex): un asceta de nivel 3 es inmune a los efectos de entornos tórridos o gélidos. Puede vivir confortablemente en condiciones entre los -50 y los 140 °F [-45 y 60 °C] sin tener que realizar salvaciones de Fortaleza (como se describe en la *Guía del Dungeon Master*).

Impacto elevado (Sb): a nivel 4, el asceta obtiene un bonificador +1 de mejora a todas sus tiradas de ataque y daño. A efectos prácticos, cualquier arma que empuñe el personaje se convierte en un arma mágica +1, y puede superar la RD de una criatura como si fuese un arma mágica. Es bonificador de mejora aumenta a +2 a nivel 10, a +3 a nivel 14, a +4 a nivel 17 y a +5 a nivel 20. A nivel 10, cualquier daño causado por el personaje con un arma también se considerará bueno, por lo que podrá superar la RD de algunos ajenos malignos.

Sustento (Ex): un asceta de nivel 5 no necesita comer ni beber.

Desvío (Sb): a nivel 6 un asceta recibe un bonificador +1 de desvío a su CA. Este bonificador aumenta a +2 a nivel 12 y a +3 a nivel 18.

Resistencia (Ex): a nivel 7 un asceta obtiene un bonificador +1 de resistencia a todos sus TS. Este bonificador aumenta a +2 a nivel 13 y a +3 a nivel 17.

Mejora de puntuaciones de característica (Ex): a nivel 7, un asceta gana un bonificador +2 de mejora a una puntuación de característica. A nivel 11, obtendrá un bonificador +2 de mejora adicional a esa misma característica y otro +2 a otra. A nivel 15, ganará un bonificador +2 de mejora adicional a las dos primeras características, y otro +2 a una tercera. A nivel 19, ganará un bonificador +2 de mejora a las tres características elegidas, y otro bonificador +2 a una cuarta.

Armadura natural (Ex): a nivel 8, el asceta obtiene un bonificador +1 de armadura natural, o aumenta un +1 el bonificador de armadura natural que ya tuviese. Este bonificador aumenta un +1 adicional a nivel 16.

Escudo mental (Ex): también a nivel 8, un personaje asceta se vuelve inmune a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y a cualquier intento por revelar su alineamiento.

Reducción de daño (Sb): un asceta obtiene una RD 5/mágica a nivel 10. A nivel 15, esta reducción aumenta a 5/maligna, y a nivel 19 a 10/maligna.

Sustento mayor (Ex): una vez llega a nivel 12, un asceta no necesita respirar.

Resistencia a energías (Ex): a nivel 13, un asceta obtiene resistencia 5 al ácido, frío, electricidad, fuego y sonido. A nivel 20, esta resistencia se incrementa a 15.

Libertad de movimientos (Ex): a nivel 14, un asceta puede actuar como si estuviese continuamente bajo el efecto de un conjuro de *libertad de movimientos*.

Regeneración (Ex): a nivel 17, un asceta se cura 1 punto de daño por nivel cada hora, en lugar de cada día (esta aptitud no puede ser combinada con la habilidad de Sanar). El daño no letal cura a un ritmo de 1 punto de daño por nivel cada 5 minutos.

Visión verdadera (Sb): a nivel 18, un asceta obtiene el uso continuo de *visión verdadera*, como el conjuro homónimo.

OTRAS RAMIFICACIONES DE LA POBREZA

Un personaje que haya renunciado a las posesiones materiales puede encontrarse en seria desventaja en lo referente a ciertos gastos necesarios, como los componentes materiales de conjuro más caros. Una opción para los personajes ascetas sería pedirselos a otros miembros de la compañía, que probablemente obtengan tanto beneficio del lanzamiento del conjuro como el propio lanzador. De forma alternativa, un lanzador de conjuros asceta puede sacrificar puntos de experiencia en lugar de los componentes caros, con 1 PX equivaliendo a un valor de 5 po en componentes.

Tener un miembro de la compañía que ha hecho voto de pobreza no tiene por qué significar necesariamente que el resto de miembros del grupo obtengan una parte mayor del tesoro. Un personaje asceta debe ser tan firme en las obras de caridad como lo es en su



Renunciando a las posesiones materiales, el asceta obtiene fuerza espiritual.

TABLA 2-3: POBREZA VOLUNTARIA

Nivel de personaje	Beneficio
1.º	Bonificador +4 a la CA, dote elevada adicional
2.º	Dote elevada adicional
3.º	Bonificador +5 a la CA, soportar los elementos
4.º	Impacto elevado +1 (mágico), dote elevada adicional
5.º	Sustento
6.º	Bonificador +6 a la CA, desvío +1, dote elevada adicional
7.º	Resistencia +1, mejora de característica +2
8.º	Armadura natural +1, escudo mental, dote elevada adicional
9.º	Bonificador +7 a la CA
10.º	Impacto elevado +2 (bien), RD 5/mágica, dote elevada adicional
11.º	Mejora de característica +4/+2
12.º	Bonificador +8 a la CA, desvío +2, sustento mayor, dote elevada adicional
13.º	Resistencia +2, resistencia a energías 5
14.º	Impacto elevado +3, libertad de movimientos, dote elevada adicional
15.º	Bonificador +9 a la CA, mejora de característica +6/+4/+2, RD 5/mal
16.º	Armadura natural +2, dote elevada adicional
17.º	Impacto elevado +4, resistencia +3, regeneración
18.º	Bonificador +10 a la CA, desvío +3, visión verdadera, dote elevada adicional
19.º	Mejora de característica +8/+6/+4/+2, RD 10/mal
20.º	Impacto elevado +5, resistencia a energías 15, dote elevada adicional

autonegación. La mayoría de su parte del botín (o de los beneficios de su venta) debería ser donada a los necesitados, bien directa (equipando a los cautivos liberados con el equipo cogido a sus captores) o indirectamente (haciendo una gran donación a un templo notorio por sus obras entre los pobres). Al cargar voluntariamente sobre sus hombros la carga de la pobreza, un asceta reconoce que mucha gente no tiene libertad para elegir la pobreza, sino que les ha venido impuesta, y aspira a mejorar la vida de dichos desafortunados tanto como pueda.

LUCHAR POR LA PAZ

Si la dote Voto de pobreza pone a prueba los elementos básicos del juego de D&D, el Voto de no violencia y el Voto de paz los destrozan. ¿Personajes que no quieran matar? Son prácticamente desconocidos, y el asunto no sólo causa problemas respecto a qué ocurre a medida que los personajes avanzan niveles (como con la pobreza), sino que genera la pregunta de cómo logran siquiera avanzar de nivel. El sistema de experiencia de D&D depende casi por completo de la derrota de monstruos en combate. Si un personaje no entra en combate, normalmente no gana PX. Al menos, esa es la premisa básica de la mayoría de campañas de D&D.

Sin embargo, el sistema de puntos de experiencia puede estirarse para acomodar incluso a los personajes más pacifistas con la dote Voto de paz. Primero, el sistema de PX tal y como se presenta en la *Guía del Dungeon Master* recompensa a los personajes no por matar monstruos, sino por superar retos. Los personajes con la dote Voto de paz tienen medios a su disposición para superar esos desafíos sin matar a nadie. Su aura tranquilizadora puede frenar a atacantes en potencia, y el daño no letal y los conjuros de compulsión son alternativas excelentes a las evocaciones dañinas.

Segundo, la *Guía del Dungeon Master* presenta varias opciones para otorgar PX a los personajes que superen retos que no tengan nada que ver con monstruos esclavistas o trampas mortales. Si el DM desea generar encuentros, o aventuras enteras, en las que las habilidades negociadoras u otros medios de enfrentarse a situaciones tensas sin combate de un personaje pacifista se pongan a prueba, podrá otorgar PX por encuentros sin lucha, como se detalla en la *Guía del Dungeon Master*. Un sistema abierto de PX sería otra forma de manejar las partidas que 'desenfaticen' el combate. Los personajes reciben un número de PX por nivel de personaje por encuentro (75 PX por nivel bastará), por sesión de juego (dependiendo de la duración de las sesiones, 200-400 PX por nivel sería un rango razonable), o por aventura (de nuevo, dependiendo de la duración de la aventura, de 500 a 1.000 PX por nivel, teniendo en cuenta que los 1.000 PX por nivel equivalen a ganar un nuevo nivel).

Incluso los personajes que han hecho voto de paz pueden y deberían recibir PX por encuentros de combate que se basen en la destrucción de constructos o muertos vivientes. Estas criaturas no-vivas no están protegidas por el voto de paz, y destruirlas puede ser una meta adecuada para un personaje elevado. De forma similar, el DM debería otorgar los PX normales en encuentros con combates en los que un personaje pacifista deje inconsciente o incapacite de alguna forma a sus enemigos. Otros tipos de encuentro en los que el DM debería considerar otorgar PX como recompensa serían los siguientes:

- Redimir a un personaje maligno. Esto se merecería un premio adicional (asumiendo que ya se haya dado uno por capturar vivo al personaje) igual a la cantidad por derrotarlo en combate.
- Negociar para evitar un combate o impedir una confrontación a mayor escala. Esto se merecería un premio de al menos la misma cuantía que el logrado si se hubiese entrado en combate y derrotado a los enemigos.
- Destruir un objeto mágico maligno o artefacto irredimible. Emplea el nivel de lanzador del objeto (nivel 20 para un artefacto) como VD del 'encuentro' para determinar los PX.
- Sacrificar la vida para salvar a otros o sufrir martirio. Si el personaje regresa de entre los muertos, debería recibir una recompensa en PX de al menos 100 PX por nivel, la cual puede ayudar a contrarrestar el nivel perdido.

Empleando estas directrices como punto de partida, el DM puede generar aventuras y encuentros que permitan a los personajes de la compañía, pacifistas o no, sobresalir y continuar ganando niveles.

El DM nunca debería tener la intención de castigar a un personaje por adquirir la dote Voto de paz. Que el DM diga en una sesión de juego "Un mosquito se introdujo a través de tu colador de agua esta mañana, te lo has tragado y ahora necesitas una *expiación*" es meramente caprichoso e innecesariamente hostil hacia el jugador. El DM y los jugadores deberían trabajar en conjunto para asegurarse de que el personaje con el Voto de paz contribuye en algo al juego, para que todos puedan disfrutar más. Está bien poner a un pacifista en una situación donde renunciar a la lucha sea una opción dura (aunque viable), pero no lo está quitarle por completo esa opción.

LAS PALABRAS DE LA CREACIÓN

Las Palabras de la creación son fragmentos de un lenguaje perdido que se cree pueda ser el precursor del idioma celestial. Muy pocos celestiales recuerdan algunas de estas palabras, y menos mortales aún tienen acceso a una o dos de ellas. Tan grande es su poder que ninguna mente mortal puede comprender más de tres o cuatro, y

ninguna lengua maligna puede pronunciarlas o soportar su simple sonido. Un personaje debe adquirir la dote Palabras de la creación para ser capaz de emplear estas palabras de algún modo.

Es posible, aunque difícil, comunicarse totalmente mediante el uso de las Palabras de la creación. No existen palabras para conceptos malvados como miseria, desesperación, odio o traición, mientras que los sutiles matices de la terminología existente para referirse a la belleza, la amabilidad o la piedad son pasmosos. No poseen forma escrita, y si se las transcribe a un medio escrito pierden todo su poder y significado.

Aparte de la comunicación, hay cuatro formas básicas de emplear las Palabras de la creación.

CORO CELESTIAL

Las Palabras de la creación pueden ser urdidas para formar una canción, creando una música que sobrepasa cualquier melodía terrena y recuerda la grandeza de la música de los cielos. Un bardo que posea la dote Palabras de la creación puede emplear estas poderosas palabras para mejorar su aptitud de música de bardo como se detalla más adelante. Cuando un bardo emplee las Palabras de la creación de esta forma, sufrirá un tremendo agotamiento que le causará 1d4 puntos de daño no letal por cada rango en Interpretar requerido para producir el efecto de la música de bardo que esté mejorando. Por ejemplo, si Devis emplea las Palabras de la creación para duplicar un efecto de *infundir valor* (mínimo 3 rangos en Interpretar), sufrirá 3d4 puntos de daño no letal. Si emplea las Palabras para mejorar un efecto de *inspirar heroicidad* (mínimo 18 rangos en Interpretar), sufrirá 18d4 puntos de daño no letal.

Las Palabras de la creación duplican los efectos de varias aptitudes musicales de bardo:

- *Infundir valor*: duplica el bonificador a los TS contra hechizos y miedo y el bonificador de moral a las tiradas de ataque y daño (+2 a nivel 1, +4 a nivel 8, +6 a nivel 14 y +8 a nivel 20).
- *Inspirar gran aptitud*: bonificador +4 de competencia a las pruebas de habilidad.
- *Inspirar grandeza*: obtiene 4 DG adicionales (d10), el número medio de puntos de golpe temporales (aplica el modificador de Con del objetivo a estos DG), un bonificador +4 de competencia a las tiradas de ataque y un bonificador +2 de competencia a las salvaciones de Fortaleza.
- *Inspirar heroicidad*: bonificador +8 de moral a los TS, bonificador +8 de esquivo a la CA.

Para las aptitudes musicales de bardo que requieran una prueba de Interpretar (contraoada, *fascinar*), las Palabras de la creación conceden al bardo un bonificador +4 a dicha prueba. Las Palabras de la creación también incrementan la CD de la salvación contra las aptitudes de *sugestión* y *dominar* en un +2.

Las Palabras de la creación incrementan el nivel de lanzador efectivo del bardo para su *canción de libertad* en +2.

CREACIÓN

En relación con su propósito original, las Palabras de la creación pueden mejorar enormemente cualquier proceso creativo. Si se pronuncian como parte del lanzamiento de un conjuro de Conjuración (creación), la duración del conjuro se duplica (como si se le hubiese aplicado la dote Prolongar conjuro, pero sin incrementar su nivel de conjuro). Los conjuros de duración instantánea no se ven afectados. Si se pronuncian mientras se realiza cualquier prueba de Artesanía, conceden al artesano un bonificador +4 sagrado a dicha prueba. Estos usos de las Palabras de la creación no causan daño no letal al orador.

PODER ELEVADO

Las Palabras de la creación ayudan a vigorizar objetos y conjuros buenos. Si se emplean conjuntamente con un conjuro bueno que tenga componente verbal, las Palabras de la creación incrementarán su nivel de lanzador efectivo en +1. Si se emplean cuando se esté creando un objeto mágico bueno, las Palabras de la creación incrementarán su nivel de lanzador en +1 sin incrementar su coste. Ambos aumentos de nivel de lanzador se consideran bonificadores sagrados.

Emplear las Palabras de la creación para mejorar un conjuro bueno causa al lanzador 1d4 puntos de daño no letal por cada 2 niveles de conjuro (ninguno para conjuros de nivel 0 o 1, hasta un máximo de 4d4 para conjuros de nivel 9). Emplearlas para mejorar un objeto mágico no causa este daño, ya que su uso se reparte a lo largo de un período de tiempo prolongado.

NOMBRE VERDADERO

Cada criatura posee un único nombre verdadero en las Palabras de la creación. Ningún mortal está familiarizado con los incontables nombres verdaderos de cada criatura del mundo, sin importar durante cuánto tiempo haya estudiado las Palabras. Aún así, un personaje competente con las Palabras de la creación puede buscar el nombre verdadero de una criatura concreta si tiene acceso a *conocimiento de leyendas* y bien *comunió* o *contactar con otro plano*. Buscar un nombre verdadero es similar a investigar un nuevo conjuro. Se requiere una semana de trabajo por cada 2 DG de la criatura y el gasto de 1.000 po semanales. El personaje debe lanzar (o hacer que lancen por él) *conocimiento de leyendas* una vez por semana, aunque el precio de sus componentes materiales ya está incluido en el gasto semanal. Al terminar el plazo de investigación, el personaje debe lanzar *comunió* o *contactar con otro plano*, pagando el coste en PX de la *comunió* si ha lugar. Entonces realizará una prueba de Saber, empleando la especialidad adecuada para el tipo de criatura estudiada (arcano para un constructo o dragón, religión para un muerto viviente, etc.). La CD de esta prueba es 10 + los DG de la criatura. Si la prueba tiene éxito, el personaje habrá descubierto el nombre verdadero de la criatura. Si fracasa deberá comenzar de nuevo todo el proceso de investigación, si aún desea seguir intentándolo.

Una vez el personaje ha descubierto el nombre verdadero de una criatura, podrá ejercer su poder sobre ella de diferentes formas.

- Puede imponer un penalizador -4 a los TS de la criatura para resistir un conjuro o efecto de compulsión concreto.
- Puede reducir su RC en 4 puntos o su RD en 5 puntos. Esta reducción dura un minuto.
- Puede lanzar *teleportar* o *teleportar mayor* sobre la criatura sin incluirse a sí mismo como receptor del conjuro.
- Puede obtener un bonificador +6 a sus pruebas enfrentadas de Carisma para exigir algún servicio de la criatura tras haberla convocado mediante el conjuro *ligadura de los planos*.

Cada una de estas acciones requiere una acción de asalto completo, en el cual se debe pronunciar el nombre verdadero de la criatura y un encantamiento de ligadura con las Palabras de la creación. Recitar el encantamiento causa 5d4 puntos de daño no letal al orador. El personaje y la criatura no tienen por qué estar en la misma zona o incluso en el mismo plano; es posible, por ejemplo, reducir la RC de la criatura antes de emplear la *ligadura de los planos* para convocarla al plano Material. La única excepción es la función de teleportación, la cual requiere que el personaje toque a la criatura tras pronunciar su nombre verdadero y el encantamiento.



Ilustración de D. Kovacs

El equipo hallado en este capítulo representa las herramientas de los personajes elevados. Algunos objetos (armas santificadas y armas no letales) están disponibles al momento para cualquiera que pague su precio. Otros, como reliquias o ingredientes especiales, son mucho más difíciles de encontrar, y en el caso de los ingredientes especiales que provienen del cuerpo de criaturas de alineamiento bueno, a menudo su compra o venta es ilegal. El DM debe decidir si tales objetos están siquiera disponibles en su campaña.

ARMAS SANTIFICADAS

Ciertas armas, bien por asociación con una persona o lugar santo o por alguna otra infusión de poder sagrado, se consideran santificadas. Cuando un personaje con la dote Arma santificada lance *alinear arma*, el arma afectada quedará santificada. Un arma empuñada por un personaje con la dote Consagrar impacto marcial también se considera santificada.

Las armas santificadas no son mágicas *per se*, aunque sí son inherentemente buenas e irradian una tenue aura bondadosa. Un arma santificada causa 1 punto de daño sagrado adicional a las criaturas malignas o 1d4 contra ajenos y muertos vivientes malignos. Además, las criaturas que posean la plantilla 'corrupta' (descrita en el *Libro de oscuridad vil*) no pueden recuperar los puntos de golpe causados por un arma santificada por medio de la curación normal, incluida la curación rápida.

REGLA OPCIONAL: ARMAS SANTIFICADAS MEJORES

En una campaña dedicada a combatir las depravadas profundidades del mal, podría ser apropiado incrementar el poder de las armas santificadas. A continuación se presentan varias opciones para mejorar las armas santificadas. Tu Dungeon Master puede elegir aplicar una de estas alternativas a todas las armas santificadas, o permitir que un personaje con la dote Consagrar arma elija un efecto adicional a la bendición cuando lance *alinear arma*.

- Ciertas criaturas pueden tener vulnerabilidades particulares ante las armas santificadas. Por ejemplo, los licántropos (todos ellos, o sólo ciertas variedades) pueden ser tan vulnerables a las armas santificadas como lo son a las armas de plata. Una clase de infernal de tipo vegetal podría ser vulnerable a una hoz o guadaña consagrada, de forma que cualquier impacto de una de esas armas sea automáticamente un crítico.
- Un arma santificada podría, mediante un poder sagrado sobrenatural, permitir a su portador realizar impactos críticos contra muertos vivientes. El rango de amenaza del arma y su multiplicador a los críticos no cambiaría e, incluso si el arma fuese la receptora de un conjuro de *bendecir arma*, su portador debería seguir tirando para confirmar la amenaza del crítico. Esta regla opcional no permite a un personaje realizar ataques furtivos contra muertos

vivientes, o lograr golpes críticos contra otros tipos de criatura que normalmente sean inmunes a ellos.

ARMAS NO LETALES

Uno de los valores del bien es el respeto por la vida, un respeto que a menudo lleva a los personajes buenos a evitar matar a otros personajes, incluso monstruos, que puedan ser redimidos. Algunas razas y culturas han desarrollado armas diseñadas para causar daño no letal o simplemente inmovilizar a un rival. Tales armas incluyen las boleadoras, la red, la cachiporra o la bolsa de maraña descritas en el *Manual del jugador*, así como armas más exóticas como la pértiga apresadora (también llamada atrapahombres o *asumata*, y similar al bastón pinzado de los kuo-toa) o la pértiga enredadora (también llamada *sodegarami* o enredamangas).

Lazo: un lazo es un arma enredadora que no causa ningún daño, sino que sujeta alguna parte del cuerpo del rival. Cuando emplees un lazo para sujetar los brazos de un rival, tendrás que realizar un ataque de toque contra el objetivo. El alcance máximo de un lazo es de 30'. Si impactas, el objetivo quedará parcialmente enmarañado, sufriendo un penalizador -2 a las tiradas de ataque y un -4 a su Destreza efectiva. La velocidad de la criatura no se verá reducida, y aún podrá cargar o correr, pero si controlas la cuerda del lazo mediante una prueba enfrentada de Fuerza con éxito, la criatura enlazada sólo podrá moverse dentro del radio que la cuerda le permita. Si la criatura enlazada intenta lanzar un conjuro, deberá superar una prueba de Concentración contra CD 15 o verse incapaz de lanzarlo.

La criatura enlazada puede escapar con una prueba de Escapismo contra CD 20 como acción de asalto completo. El lazo tiene 2 pg y puede ser roto mediante una prueba de Fuerza contra CD 23, también como acción de asalto completo.

Alternativamente, también puedes emplear un lazo para realizar ataques de derribo. Si resultases derribado durante tu propio intento de derribo, podrás soltar el lazo para evitar ser derribado.

Pértiga apresadora: la pértiga apresadora es un arma de asta diseñada para capturar oponentes con un mínimo de daño. Un portador que impacte a un oponente de tamaño Pequeño o Mediano con una pértiga apresadora podrá iniciar inmediatamente una presa (como acción gratuita) sin provocar ataque de oportunidad (consulta 'Realizar una presa' en el Capítulo 8: combate, del *Manual del jugador* para mayor información). Además de las opciones normales disponibles para quien efectúa una presa, el portador de una pértiga apresadora puede intentar tirar a su rival al suelo (el equivalente a un ataque de derribo, aunque no se necesita efectuar la tirada de derribo).

Una pértiga apresadora tiene alcance. Puedes impactar a enemigos a 10' de distancia con ella, pero no puedes emplearla contra un enemigo adyacente.

Pértiga enredadora: la pértiga enredadora es un arma altamente especializada, empleada para sujetar y enredar a un oponente sin causarle mucho daño, normalmente enganchando y prendiendo su ropa. Cuando emplees una pértiga enredadora de esta forma, podrás realizar un ataque de presa sin provocar un ataque de oportunidad. Tendrás que realizar un ataque de toque a distancia para "engancha" la ropa de tu rival. Este ataque no es efectivo contra personajes con armadura pesada, o contra monstruos que no lleven ropa (aunque sí funciona contra monstruos que tengan el pelaje espeso). Si el ataque de toque tiene éxito, podrás realizar una prueba enfrentada de presa, empleando el modificador de la pértiga enredadora (un +4 por ser arma a dos manos) en lugar del de tu tamaño. Si vences en la prueba enfrentada, habrás inmovilizado al objetivo, pero no le causarás ningún daño. Si fallas la prueba, no habrás logrado iniciar la presa.

Para mantener dicha presa no necesitas moverte al espacio ocupado por tu oponente. La pértiga enredadora mantiene a la víctima a 10' de ti. Mientras mantengas la presa no tendrás la opción de dañar o sujetar a tu rival. Éste podrá intentar escapar o zafarse de la pértiga, atacar con un arma ligera o lanzar un conjuro sin componentes somáticos que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar.

Una pértiga enredadora también puede emplearse como arma normal, causando el daño indicado en la tabla 3-1, pero sin enmarañar a la víctima.

Una pértiga enredadora tiene alcance. Puedes impactar a enemigos a 10' de distancia con ella, pero no puedes emplearla contra un enemigo adyacente.

Porra: una porra es básicamente una versión más pesada de la cachiporra; un arma marcial a una mano que causa daño no letal. Al igual que con la cachiporra, un pícaro que empuñe una porra podrá causar daño no letal adicional mediante un ataque furtivo, pero sólo si es competente en su uso.

TRASTORNOS Y AFLICCIONES

Los venenos y las enfermedades son, generalmente, las herramientas de los monstruos y de los personajes malignos, agentes de la corrupción y la destrucción. Si las serpientes y sabandijas están asociadas con el mal, como lo están en muchas culturas, suele ser culpa de la ponzoña que emplean, que las hace presentarse bajo una luz siniestra a pesar de su alineamiento neutral. Emplear venenos que causen daño de característica es un acto maligno, ya que causa sufrimiento innecesario en el proceso de someter a un enemigo. De los venenos descritos en la *Guía del Dungeon Master*, sólo es aceptable para su uso por personajes buenos el aceite de gárrala, que no causa daño sino la inconsciencia. De forma irónica, el uso del veneno favorito entre los drow, que causa la inconsciencia como daño inicial, tampoco es inherentemente malvado.

TABLA 3-1: ARMAS NO LETALES

Armas marciales	Coste	Daño (S)	Daño (M)	Daño (G)	Crítico	Incremento de distancia	Peso ³	Tipo
<i>Armas cuerpo a cuerpo a una mano</i>								
Porra	2 po	1d6 ²	1d8 ²	2d6 ²	x2	—	12 lb.	Contundente
Armas exóticas	Coste	Daño (S)	Daño (M)	Daño (G)	Crítico	Incremento de distancia	Peso ³	Tipo
<i>Armas cuerpo a cuerpo a dos manos</i>								
Pértiga apresadora ¹	8 po	1d3 ²	1d4 ²	1d6 ²	x2	—	8 lb.	Contundente
Pértiga enredadora ¹	4 po	1d3	1d4	1d6	x2	—	5 lb.	Perforante
<i>Armas a distancia</i>								
Lazo	1 po	—	—	—	—	10'	3 lb.	—

1 Arma de alcance

2 El arma causa daño no letal en lugar de daño letal

3 El peso listado es para armas Medianas. Un arma Pequeña pesa la mitad, y un arma Grande, el doble.

TABLA 3-2: TRASTORNOS

Trastorno	Tipo	Daño inicial	Daño secundario	Precio
Agua de jade	Herida CD 14	1d4 Sab	1d4 Int, 1d4 Sab	350 po
Hielo áureo	Contacto CD 14	1d6 Des	2d6 Des	1.200 po
Sangre de unicornio	Herida CD 17	1d3 Fue	1d4 Fue	500 po
Sangreluz celestial	Ingestión CD 20	1d4 Des	1d4 Con	2.500 po
Veneno de couatl purificado	Herida CD 16	2d4 Fue	4d4 Fue	3.000 po

TABLA 3-3: AFLICCIONES

Aflicción	Infección	CD	Incubación	Daño
Apatía eterna	Contacto	14	1 día	1d6 Des
Conciencia agobiante	Inhalación	16	1d3 días	1d4 Sab
Decadencia depravada	Ingestión	18	1d6 días	1d4 Fue
Deseo ardiente	Inhalación	15	1 día	1d3 Con
Orgullo vano	Ingestión	20	1 día	1d6 Car
Pasión consumidora	Contacto	17	1d3 días	1d4 Int

Aparte de las aptitudes curativas de clérigos y paladines, los poderes del bien tienen su propia respuesta a venenos y enfermedades: trastornos y aflicciones, traumas mágicos que convierten la corrupción moral de las criaturas malignas en corrupción física que arruina sus cuerpos. Los trastornos y aflicciones afectan sólo a criaturas malignas, y son particularmente efectivos contra los ajenos malignos, a pesar de su inmunidad al veneno, tan común entre tales criaturas.

Los trastornos actúan de forma similar a los venenos, causando daño o incluso consunción de característica cuando el objetivo queda expuesto a ellos a través de la inhalación, herida o ingestión, y otro daño adicional un minuto después de la exposición inicial. Las aflicciones son más parecidas a las enfermedades, que causan su daño de característica tras cierto período de incubación, en una progresión creciente hasta que la víctima sea curada.

En contraste con la mayoría de enfermedades y venenos, todos los trastornos y aflicciones son sobrenaturales. Los trastornos pueden ser creados o comprados, igual que los venenos. Las aflicciones pueden ser lanzadas sobre una criatura maligna por medio del conjuro *aflicción* (consulta el Capítulo 6: magia), y ciertas reliquias o lugares sagrados pueden afligir a las criaturas malignas que los toquen o entren en ellos. Los conjuros que eliminan el veneno o la enfermedad funcionan contra trastornos y aflicciones, pero requieren que el lanzador realice una prueba de nivel de lanzador contra la CD de la salvación del trastorno o aflicción, para poder eliminarla con éxito.

Los trastornos y aflicciones causan daño sólo a las criaturas malignas. Una criatura maligna sufre un daño igual al listado en la tabla 3-2 o 3-3, más su bonificador de Carisma. Un elemental o muerto viviente

maligno sufre 1 punto de daño adicional, y un ajeno maligno o clérigo de una deidad malvada sufre 2 puntos de daño adicionales. Si se indica más de un tipo de daño, el modificador de Carisma de la criatura y cualquier daño adicional se sumarán a cada tipo de daño.

DESCRIPCIONES DE TRASTORNOS Y AFLICCIONES

Agua de jade: el jade es una potente sustancia, notoria por su efecto sobre cierto tipo de criaturas malignas sobrenaturales. El agua de jade no es más que agua bendita con una suspensión de cristales de jade que le hace adoptar una potencia inusual como trastorno.

Apatía eterna: las criaturas afligidas por la apatía eterna quedan sumidas en la modorra y no pueden correr ni cargar.

Conciencia agobiante: esta aflicción hace que la criatura reviva sus actos malvados, viéndose sacudida por la culpa y una violenta furia.

Decadencia depravada: esta aflicción causa un hambre feroz y hace que la víctima se debilite progresivamente por inanición.

Deseo ardiente: esta aflicción causa un insaciable deseo sexual, a la vez que evita cualquier culminación satisfactoria de dicho deseo.

Hielo áureo: esta sustancia cristalina es fría al tacto, aunque no se derrite salvo sometida a temperaturas infernales. Las criaturas malignas afectadas por ella sienten su frío extendiéndose por el cuerpo.

Orgullo vano: las criaturas afligidas por el orgullo vano se obsesionan con su estatus y apariencia, retrayéndose gradualmente hasta el punto de no hacer más que mirarse al espejo.

Pasión consumidora: la pasión consumidora hace que la criatura se vuelva codiciosa y paranoica a medida que avanza la aflicción.

Sangreluz celestial: esta rara sustancia es tan etérea como el alcohol puro, aunque no es embriagadora. De color de la plata pura, primero ralentiza y después enferma a las criaturas que afecta.

Al igual que el veneno, los trastornos debilitan y destruyen a los malvados.



Veneno de couatl purificado: el veneno de un couatl, cuando se extrae directamente de la criatura y se purifica, se convierte en un potente trastorno que debilita severamente a la víctima.

Sangre de unicornio: extraída de un unicornio vivo y voluntario, la sangre de un unicornio retiene su potencia como trastorno sólo mientras el animal que la donó permanece vivo.

RELIQUIAS

Confundidas en ocasiones con objetos mágicos o incluso artefactos, las reliquias son objetos únicos que llevan sobre ellos la marca indeleble del bien. Una reliquia puede ser un hueso, o fragmento de hueso, de un mártir u otro objeto que haya tocado a un santo de alguna forma especial; su sudario, por ejemplo, o el instrumento de su ejecución. El poder sagrado de un santo, mártir o celestial deja un aura remanente que no es mágica en el sentido tradicional, pero que aún así tiene efectos milagrosos, normalmente de naturaleza curativa.

Todas las reliquias emanan un aura de bien. Un ajeno maligno o criatura muerta viviente que toque una reliquia se quemará como si fuese agua bendita, sufriendo 2d4 puntos de daño. Las reliquias siempre se consideran consagradas, por lo que si se usan como arma causarán 1 punto de daño adicional contra criaturas malignas o 1d4 puntos de daño adicionales contra ajenos o muertos vivientes malignos (consulta 'Armas santificadas', más atrás).

Al igual que los artefactos, las reliquias no pueden ser manufacturadas, compradas o vendidas. Sin embargo, cada reliquia tiene un precio de mercado equivalente, únicamente a efectos de que el DM asigne tesoros. Estos precios se han calculado como si las reliquias fuesen objetos mágicos. De igual forma, las reliquias tienen un nivel de lanzador equivalente para comparar con efectos sortilegos y deter-

minar la fuerza de su aura de bien, pero nunca irradian magia, no pueden ser identificadas mediante un conjuro de *identificar* o *analizar esencia mágica*, ni pueden ser suprimidas o disipadas por un *disipar magia* o un *campo antimagia*.

Estatua sangrante: esta estatua de tamaño natural representa a un santo y se sitúa en el lugar en que vivió durante un período de tiempo prolongado, realizó una obra importante o murió. En ciertas ocasiones (no más de una vez al mes, y a menudo sólo una vez al año, en el aniversario de algún acontecimiento especial), gotea sangre de la estatua, emergiendo de puntos que reflejan las heridas sufridas en vida por el santo. Probar la sangre actúa como un conjuro de *restablecimiento mayor*, y la estatua produce habitualmente 1d4+1 dosis en cada ocasión. La estatua concede continuamente un efecto de *sacralizar* que envuelve a la zona donde se sitúa, como un templo y sus terrenos, además de una *custodia contra la muerte* que protege a todas las criaturas buenas de la zona.

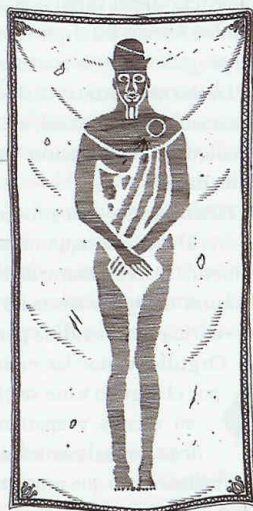
Nivel de lanzador equivalente: 13; Precio de mercado equivalente: 55.000 po.

Fémur de santo: el hueso de un santo conocido por haber luchado contra muertos vivientes, esta poderosa reliquia actúa como una maza ligera *disruptora sagrada*, aunque no tiene ningún bonificador de mejora.

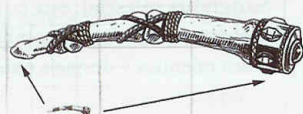
Nivel de lanzador equivalente: 14; Precio de mercado equivalente: 32.305 po.

Hacha del verdugo: un instrumento de ejecución empleado para terminar con la vida terrena de una persona sagrada, la reliquia del hacha del verdugo alberga el bien y el mal en eterna lucha en su interior. El filo de esta gran hacha está teñido con la sangre del santo. El hacha actúa como una *gran hacha vorpalina sagrada*, aunque no posee bonificadores de mejora. Sin embargo, una criatura buena que empuñe el hacha sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño, mientras que las criaturas malignas sufren las penalizaciones normales por usar un arma sagrada.

Nivel de lanzador equivalente: 18; Precio de mercado equivalente: 98.320 po.



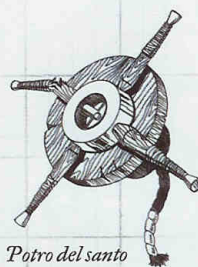
Mortaja funeraria del santo



Hueso de dedo de santo



Hacha del verdugo



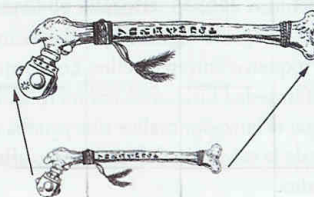
Petro del santo torturado



Estatua sangrante



Vasija sagrada



Fémur de santo

Hueso de dedo de santo: este amuleto menor concede al personaje que lo lleve un bonificador +1 de resistencia a todos sus TS.

Nivel de lanzador equivalente: 5; *Precio de mercado equivalente:* 2.000 po.

Imagen sollozante: este icono sagrado de tamaño natural representa a un santo y se sitúa en el lugar en que vivió durante un período de tiempo prolongado, realizó una obra importante o murió. En ciertas ocasiones (no más de una vez al mes, y a menudo sólo una vez al año, en el aniversario de algún acontecimiento especial), se forman lágrimas en los ojos de la estatua, que ruedan lentamente por la imagen hasta llegar al suelo. Estas lágrimas son de agua bendita, y la imagen suele producir de cada vez las suficientes para llenar un frasco. Mientras la imagen esté sollozando (durante un período de quizá 8 horas), cualquier personaje que la toque recibirá el beneficio de un conjuro de *sanar*.

Nivel de lanzador equivalente: 11; *Precio de mercado equivalente:* 65.000 po.

Mortaja del santo: el sudario colocado sobre un santo tras su ejecución, esta fina tela de lino aún presenta la imagen de su cuerpo, tenuemente delimitada en su superficie. Un personaje bueno que toque la mortaja se verá inmediatamente curado de toda enfermedad, mientras que cualquier criatura maligna que la toque deberá realizar una salvación de Fortaleza contra CD 14 o verse afligida por la apatía eterna (consulta 'Trastornos y aflicciones', más atrás).

Nivel de lanzador equivalente: 5; *Precio de mercado equivalente:* 30.000 po.

Potro del santo torturado: este aparato de tortura ha desaparecido hace mucho, pero trozos de su armazón de metal aún circulan como reliquias menores. Una vez al día, mientras se sujeta una de estas reliquias y se invoca el nombre del santo torturado, el personaje obtendrá el beneficio de un conjuro de *orientación divina*.

Nivel de lanzador equivalente: 1; *Precio de mercado equivalente:* 180 po.

Vasija sagrada: esta elaborada copa de oro está consagrada para su uso en un templo del bien. El agua que se coloca en su interior se convierte en agua bendita. Si una criatura maligna bebe cualquier cosa de su interior, deberá superar una salvación de Fortaleza contra CD 18 o contraer la aflicción llamada decadencia depravada (consulta 'Trastornos y aflicciones', más atrás).

Nivel de lanzador equivalente: 1; *Precio de mercado equivalente:* 2.000 po.

COMPONENTES MATERIALES OPCIONALES

Algunos componentes de conjuros buenos son opcionales (y no se especifican como componente en ninguna descripción de conjuro). Estos componentes a veces aumentan la potencia de un conjuro bueno, aunque se consumen sean efectivos o no. Sólo puedes emplear un componente opcional al lanzar un conjuro bueno, por lo que emplear dos plumas de couatl o una pluma de couatl y una garra de lamasu no mejorará tus probabilidades.

Al igual que con cualquier componente de conjuro, deberás estar en contacto con el componente opcional y mostrarlo con claridad para que tenga efecto. Estos componentes opcionales sólo se pueden aplicar a conjuros con el descriptor 'bien'.

Los componentes de conjuro procedentes del cuerpo de una criatura buena deben ser, por norma general, entregados por propia voluntad, no obtenidos de la criatura muerta. Matar a una criatura buena para conseguir partes u órganos suyos como componente es un acto maligno, y a menudo causa una maldición o aflicción sobre el causante, a discreción del DM. Aunque estos objetos deben ser entregados por voluntad propia, pueden ser vendidos, por lo que tienen un

precio de mercado sugerido. La mayoría de las veces, no obstante, se entregan como presentes, sin ponerles precio.

TABLA 3-4: COMPONENTES DE CONJUROS BUENOS

Componente	Precio
Ambrosía (felicidad destilada)	200 po
Cuerno de unicornio (astilla)	55 po
Diente de perro intermitente	30 po
Escama de couatl	16 po
Escama de lilenda	15 po
Garra de lamasu	30 po
Pelo de cola de unicornio	25 po
Pluma de couatl	10 po
Pluma de fénix	40 po
Pluma de pegaso	11 po
Resplandor de ángel	20 po
Sangre de celestial	20 po
Sangre de unicornio	500 po

Ambrosía (felicidad destilada): una misteriosa sustancia fabricada a partir de la felicidad destilada, la ambrosía es la comida celestial, el sustento divino de Celestia. Creada mediante el conjuro *felicidad destilada*, la ambrosía puede ser empleada como componente de conjuro opcional, además del resto de usos mencionados en la descripción del conjuro.

Como componente opcional, la ambrosía aumenta automáticamente el nivel efectivo de lanzador de un único conjuro bueno en +2. Este incremento no se apila con cualquier aplicación previa de la felicidad destilada o cualquier otro bonificador al nivel efectivo de lanzador.

Cuerno de unicornio (astilla): quitar el cuerno completo de un unicornio mata al animal, pero un unicornio puede, en ocasiones excepcionales, entregar una astilla de su cuerno a algún aliado predilecto. Si un conjuro al que se añade este componente requiere un ataque de toque (en cuerpo a cuerpo o a distancia), habrá un 40% de probabilidades de que el lanzador obtenga un bonificador +1 sagrado a la tirada de ataque.

Diente de perro intermitente: un conjuro al que se aplique este componente tendrá un 50% de probabilidades de obtener la aptitud de toque fantasmal, y de negar cualquier probabilidad de fallo debida a *contorno borroso*, *desplazamiento*, *entropía* o aptitudes físicas.

Escama de couatl: un conjuro al que se aplique este componente tendrá un 30% de probabilidades de que la CD de su TS se incremente en +1.

Escama de lilenda: si un conjuro al que se aplique este componente requiere una salvación de Voluntad, habrá un 40% de probabilidades de que la CD de dicha salvación aumente en un +1. Cuando la escama sea empleada por un bardo, la probabilidad será de un 60%.

Garra de lamasu: un conjuro al que se aplique este componente tendrá un 25% de probabilidades de que el daño causado por el conjuro aumente un +10%.

Pelo de cola de unicornio: un conjuro al que se aplique este componente tendrá un 20% de probabilidades que duplicar su duración.

Pluma de couatl: un conjuro al que se aplique este componente tendrá un 35% de probabilidades de ver su nivel efectivo de lanzador aumentado en +2.

Pluma de fénix: un conjuro al que se aplique este componente tendrá un 10% de probabilidades de seguir preparado incluso tras haberse lanzado. Los lanzadores que no necesiten preparar sus conjuros no se beneficiarán de este componente.

Pluma de pegaso: si se emplea este componente de conjuro al lanzar *detectar el bien* o *detectar el mal*, el lanzador sabrá el número de auras malignas y el poder de la más potente en el primer asalto de concentración, en lugar del segundo, y el poder y localización de cada aura en el segundo asalto en lugar del tercero.

Resplandor de ángel: capturado en vidrio por un proceso sólo conocido por los propios ángeles, el resplandor de ángel es un componente muy poderoso. Empleado como componente opcional de un conjuro de *destiempo* o *exorcismo*, o un *disipar el mal* empleado para enviar a un infernal de vuelta a su plano de origen, un vial de resplandor de ángel incrementa la CD de la salvación en +1. También concede al lanzador un bonificador +1 a su prueba de nivel de lanzador para superar la resistencia de conjuros del objetivo. El resplandor de ángel emite luz como una antorcha.

Sangre de celestial: si un conjuro al que se aplique este componente causa daño, habrá un 30% de probabilidades de que el conjuro cause +2d6 puntos de daño adicionales a un objetivo maligno. El celestial que donó su sangre debe seguir vivo para que funcione este efecto.

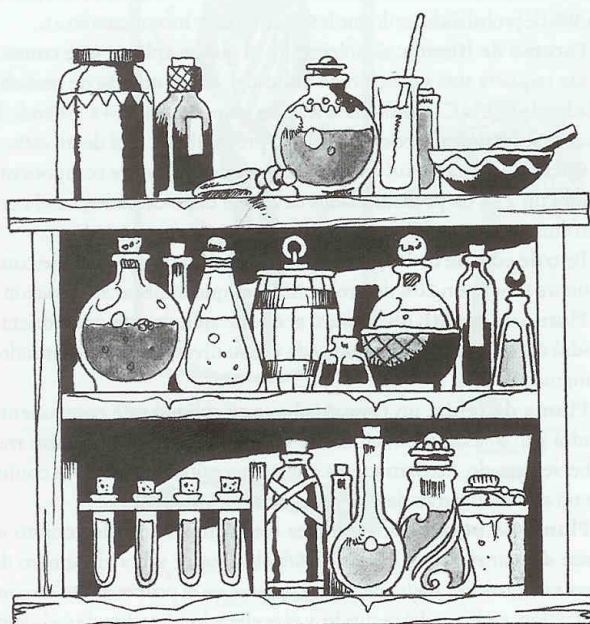
Sangre de unicornio: la sangre de un unicornio vivo es una poderosa sustancia alquímica. Puede ser convertida en un trastorno (consulta 'Trastornos y aflicciones', más atrás) que drena la energía de las criaturas malignas. Además, si un conjuro al que se aplique la sangre de unicornio requiere una salvación de Fortaleza, habrá una probabilidad del 40% de que su CD se incremente en un +1. En ambos casos, la sangre de unicornio sólo retiene su potencia mientras el unicornio que la donó siga vivo.

MATERIALES ESPECIALES

Los siguientes materiales y sustancias se pueden encontrar en los planos Superiores y han demostrado ser útiles en la eterna lucha contra las fuerzas del mal.

Acero fiel de Solania: extraído de la cuarta capa de los Siete montes de Celestia, este fino hierro no necesita alearse y brilla con un fulgor plateado. Cuando se forje un arma con él, su portador obtendrá un bonificador +1 a la tirada para confirmar un impacto crítico. El modificador al precio de mercado para tales armas es de +1.000 po.

El acero fiel de Solania tiene 25 pg por pulgada de grosor y dureza 11.



Aurorum: este luminoso acero brilla con diversos tonos de rosa e índigo. Un arma, escudo o pieza de armadura de aurorum que haya sido partida en pedazos podrá ser reformada como acción de asalto completo. Las piezas rotas se unen rápida e impecablemente, restaurando el objeto a su estado original. El modificador al precio de mercado de un arma, escudo o armadura de aurorum es de +4.000 po.

El aurorum tiene los mismos puntos de golpe por pulgada de grosor que el acero normal.

Fibra del alma de Ysgard: este metal increíblemente fino y flexible sólo se encuentra en las profundas minas de los Dominios heroicos de Ysgard. No es adecuado para fabricar una pieza completa de armadura, pero pequeñas secciones del mismo pueden ser empleadas para reforzar camisotes, cotas de malla o armaduras más pesadas en puntos vitales. Este refuerzo tiene el efecto de incrementar la CA del portador en +2 únicamente a efectos de la tirada para confirmar un impacto crítico. La fibra del alma es tan fina y ligera que no incrementa el peso de la armadura. El modificador al precio de mercado para una armadura modificada de esta forma es de +1.500 po.

Frystalino: este mineral se forma en las heladas cuevas montañosas de Eronia, la segunda capa de los Campos benditos del Eliseo. Sus resistentes cristales de color oro pálido contienen la energía divina que emana de un dios que duerme bajo las montañas. Cualquier arma forjada con frystalino se considera de alineamiento bueno a efectos de superar cualquier reducción de daño. El precio de mercado de tal arma es de +2.000 po. El frystalino tiene 15 pg por pulgada de grosor y dureza 10.

Lágrimas de la tormenta: esta lluvia lechosa cae sobre los planos Superiores, y normalmente anuncia la muerte de algún poderoso campeón del bien o el nacimiento de un niño muerto. Estas lechosas lágrimas pueden ser recogidas, y un vial de ellas imita los efectos de un conjuro de *alivio del corazón* (consulta el Capítulo 6: magia, para más información). Las lágrimas de la tormenta son de naturaleza no mágica, y cada vial tiene un precio de mercado de 750 po.

Sangrelunar: los celestiales usan esta sustancia plateada como pintura de guerra, decorando sus rostros y otras partes de piel expuesta con elaboradas runas sagradas entrelazadas antes de entrar en combate. La aplicación correcta de la pintura de guerra de sangrelunar lleva una hora y requiere una prueba de Artesanía (pintura) contra CD 22; una prueba fallida significa que no se obtiene ningún beneficio y el material se pierde.

Cuando las runas de sangrelunar se pintan correctamente, conceden un bonificador +2 sagrado a la CA. La pintura de guerra dura un día, tras lo cual es absorbida inocuamente por la piel. Una criatura maligna que toque la sangrelunar sufrirá 1d6 puntos de daño.

Una aplicación de sangrelunar cuesta 1.500 po.

Serren: los árboles serren crecen en Arvandor, la capa superior de las tres de Arborea. Estos árboles sirven como albergues para los espíritus de la naturaleza, y cualquier rama que cae de uno de ellos puede ser empleada para fabricar un arco, flecha o virote de ballesta imbuido por una porción del espíritu del árbol. Los arcos, flechas y virotes de serren poseen la aptitud de toque fantasmal, aunque esta propiedad no se considera mágica. El modificador al precio de mercado de un arma de serren (un arco o 50 flechas o virotes) es de +4.000 po.

El serren tiene los mismos puntos de golpe por pulgada y dureza que la madera normal.



Ilustración de D. Kovacs

Este capítulo presenta nuevas dotes que optimizan a los personajes o campañas elevadas. Proporcionan nuevas habilidades o mejoran las ya existentes.

DOTES ELEVADAS

Este libro introduce un nuevo tipo de dote: la dote elevada. Sólo los personajes inteligentes de alineamiento bueno y dotados de los estándares morales más altos pueden adquirir dotes elevadas, y sólo como don de algún poderoso agente del bien: deidades, celestiales o criaturas similares. Estas dotes son, así pues, de naturaleza sobrenatural (en lugar de ser aptitudes extraordinarias, como son la mayoría de dotes).

Un personaje debe tener el permiso del DM para obtener una dote elevada. En muchos casos habrá que realizar algún tipo de ritual; a menudo esto sólo requiere que el personaje formalice algún tipo de voto sagrado, por ejemplo, en presencia de un ser celestial. Un personaje que cometa voluntaria y conscientemente un acto maligno perderá los beneficios de todas sus dotes elevadas, y sólo recuperará estos beneficios si se redime de sus infracciones (consulta 'Pecado y redención', en el Capítulo 1).

Aura del bien: un personaje que tenga al menos una dote elevada irradiará un aura de bien con un poder igual a su nivel de personaje (consulta el conjuro *detectar el bien*), como si fuese un paladín o un clérigo de una deidad buena.

AMIGO ANIMAL [ELEVADA]

Los animales responden favorablemente al aura bondadosa que emites.

Prerrequisitos: Car 15, rasgo de clase empatía animal.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 elevado a las pruebas de empatía salvaje para calmar la actitud de animales y bestias mágicas de alineamiento bueno (incluidas, pero no limitadas a: perros intermitentes, unicornios, pegajos y animales con la plantilla de celestial). En el caso de las bestias mágicas buenas, este bonificador simplemente elimina la penalización que tendrías normalmente al tratar con ellas en lugar de con animales.

ATAQUE INTUITIVO [ELEVADA]

Luchas con la fe más que con la fuerza bruta.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: con un arma sencilla de tu tamaño o un arma natural, podrás emplear tu modificador de Sabiduría en lugar del de Fuerza en tus tiradas de ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Ataque intuitivo como una de sus dotes adicionales de guerrero.

BESO DE NINFA [ELEVADA]

Al mantener una relación íntima con una fata de alineamiento bueno (como una ninfa o una dríada), obtienes algunas de sus características.

Beneficio: las criaturas de tipo fata te reconocen como si fueses una de ellas. Obtienes un bonificador de circunstancia a las pruebas basadas en Carisma, y un bonificador +1 a los TS contra conjuros y aptitudes

TABLA 4-1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficios
Consagrar aptitud sortílega	Cualquier alineamiento bueno	Añade el descriptor 'bien' a una aptitud sortílega
Golpe resonante ¹	Fue 13, Ataque poderoso, Intimidar 7 rangos	Posible efecto intimidador con un ataque crítico
Impacto atenuado ¹	—	Ninguna penalización al causar daño no letal; el ataque furtivo del pícaro causa daño no letal
Purificar aptitud sortílega	Cualquier alineamiento bueno	Añade el descriptor 'bien' a una aptitud sortílega; las criaturas neutrales sufren mitad de daño, las buenas no sufren ningún daño
Reliquia ancestral	Cualquier alineamiento bueno, nivel de personaje 3	Crea un objeto mágico personal
Soltura con la magia benigna	Cualquier alineamiento bueno	Bonificador +2 a la CD de la salvación de los conjuros con el descriptor 'bien'
Dotes elevadas	Prerrequisitos	Beneficios
Amigo animal	Car 15, rasgo de clase empatía salvaje	Bonif. +4 elevado a las pruebas de empatía salvaje
Ataque intuitivo ¹	Ataque base +1	Emplea el modificador de Sab en lugar del de Fue a las tiradas de ataque con armas sencillas y naturales
Beso de ninfa	—	Bonificador +2 a las pruebas basadas en Car, bonificador +1 a los TS contra conjuros, 1 punto adicional de habilidad por nivel
Caballero de las estrellas	—	Bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba
Castigar al mal a distancia	Aptitud de clase castigar al mal	Castigar al mal con armas a distancia
Castigo elevado	Aptitud de clase castigar al mal	Arma de alineamiento bueno cuando se castiga al mal
Compañero elevado	Aptitud de adquirir un nuevo compañero animal, requisito de nivel mínimo (ver texto)	Elecciones adicionales de compañero animal
Consagrar disparador de conjuros	Fabricar varita o Fabricar bastón, aptitud para expulsar muertos vivientes	Emplear la aptitud de expulsión para añadir el descriptor 'bien' a un conjuro activado
Daño atenuado sagrado	Impacto atenuado	Transforma el daño adicional y del castigo al mal en daño no letal
Doblegar al profano	Fue 13, Ataque poderoso, Golpe resonante, ataque base +8	Posible daño de Fue a una criatura maligna con un impacto crítico
Don de la Fe	Sab 13	Bonificador +2 a los TS para resistir efectos de miedo y desesperanza
Don de la Gracia	Aptitud de clase gracia divina	Compartir bonificador de Car en TS
Expulsión elevada	Aptitud para expulsar muertos vivientes	3d6 puntos de daño adicionales al expulsar
Familiar celestial	Aptitud para adquirir un nuevo familiar, requisito de nivel mínimo (ver texto)	Elecciones adicionales de familiar
Favorito de los Compañeros	—	Bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba
Forma salvaje elevada	Aptitud de clase forma salvaje, nivel 8 en la clase con forma salvaje	Opciones adicionales de forma salvaje
Halo de luz	—	Bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia y Averiguar intenciones con criaturas buenas
Resplandor sagrado	Car 15, Halo de luz	Brillas con una luz dañina para los muertos vivientes
Estigmas	Halo de luz	Sanas las heridas de los demás sufriendo daño de Con
Impacto sagrado	Aptitud de ataque furtivo	Los ataques furtivos causan d8 contra criaturas malignas
Ira de los justos	Aptitud de clase furia	Posible efecto estremecedor contra criaturas malignas
Manos de curandero	Car 13, aptitud de clase imposición de manos	Bonificador +2 al Car para la imposición de manos
Montura celestial	Paladín de nivel 4	La montura obtiene la plantilla de criatura celestial
Némesis ²	Aptitud de clase enemigo predilecto	Detecta la presencia de enemigos predilectos
Palabras de la creación	Int 15, Car 15, salvación base de Vol +5	Aptitud para emplear las Palabras de la creación (consulta la página 31)
Puño de los cielos ¹	Sab 15, Santificar impacto ki, Puñetazo aturridor	+2 a la CD del puñetazo aturridor
Purificar disparador de conjuros	Fabricar varita o Fabricar bastón, aptitud para expulsar muertos vivientes	Emplea la aptitud de expulsión para añadir el descriptor 'bueno' a un conjuro; las criaturas neutrales sufren mitad de daño, las buenas no sufren ningún daño
Resistencia a conjuros elevada	Car 15, resistencia a conjuros	Resistencia a conjuros +4 contra conjuros malignos y aptitudes sortílegas de ajenos malignos
Santificar arma	Aptitud para lanzar alinear arma	El arma alineada queda santificada
Santificar ataque natural	Uno o más ataques naturales, ataque base +5	Bonificador +1 o +1d4 a las tiradas de daño con armas naturales contra criaturas malignas
Santificar impacto ki	Car 15, Impacto sin armas mejorado, impacto ki (legal)	Bonificador +1 o +1d4 a las tiradas de daño sin armas contra criaturas malignas
Impacto ki sagrado	Car 15, Impacto sin armas mejorado, impacto ki (sagrado), Santificar impacto ki	Bonificador +2d6 a las tiradas de daño contra criaturas malignas
Santificar impacto marcial	Car 15, Soltura con el arma concreta	Bonificador +1 o +1d4 a las tiradas de daño con el arma contra criaturas malignas

TABLA 4-1: DOTES (CONT)

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficios
Sirviente de los cielos	—	Bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba
Toque de hielo áureo	Con 13	Las criaturas malignas tocadas quedan afligidas por el trastorno hielo áureo
Voto sagrado	—	Bonif. +2 de perfección a las pruebas de Diplomacia
Voto de abstinencia	Voto sagrado	Bonificador +4 de perfección a los TS de Fort contra venenos y drogas
Voto de castidad	Voto sagrado	Bonificador +4 de perfección a los TS de Vol contra hechizos y fantasmagorías
Voto de no violencia	Voto sagrado	Bonificador +4 a la CD de la salvación de los conjuros no dañinos
Voto de paz	Voto sagrado, voto de no violencia	Aura tranquilizadora; bonificador +6 variado a la CA
Voto de obediencia	Voto sagrado	Bonif. +4 de perfección a los TS de Vol contra compulsiones
Voto de pobreza	Voto sagrado	Bonificadores a la CA, puntuaciones de característica y salvaciones; dotes adicionales (consulta la pág. 29)
Voto de pureza	Voto sagrado	Bonificador +4 de perfección a los TS de Fort contra enfermedades y efectos de muerte
Dotes metamágicas	Prerrequisitos	Beneficios
Consagrar conjuro	Cualquier alineamiento bueno	Añade el descriptor 'bien' al conjuro
Sustitución no letal	Cualquier otra dote metamágica, Saber (arcano) 5 rangos	Transforma la energía del conjuro en daño no letal
Purificar conjuro	Cualquier alineamiento bueno	Añade el descriptor 'bien' al conjuro; las criaturas neutrales sufren mitad de daño, las buenas no sufren ningún daño

1 Un guerrero puede elegir esta dote como dote de guerrero adicional.

2 Puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras la dote, se aplicará sobre un nuevo enemigo predilecto.

sortilegas. Comenzando en el nivel al que obtengas esta dote, ganas 1 punto de habilidad adicional por nivel.

CABALLERO DE LAS ESTRELLAS [ELEVADA]

Has jurado lealtad a la Corte estelar, los arquetipos de los eladrineses, y a cambio obtienes poder cuando actúas en su nombre.

Beneficio: una vez al día, mientras realices un acto bueno, podrás invocar a tu eladrín tutelar para obtener un bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba.

Especial: una vez adquieras esta dote, no podrás volver a obtenerla, ni tampoco Sirviente de los cielos o Favorito de los Compañeros. Tu lealtad sólo se puede entregar una vez.

CASTIGAR AL MAL A DISTANCIA [ELEVADA]

Tu aptitud de castigar al mal puede ser canalizada a través de tus armas a distancia.

Prerrequisitos: rasgo de clase castigar al mal.

Beneficio: tu aptitud de castigar al mal puede ser canalizada a través de un proyectil que dispares. Se cuenta como un uso de tu aptitud de castigo.

CASTIGO ELEVADO [ELEVADA]

Tu aptitud de castigo se ve potenciada con energía sagrada.

Prerrequisitos: rasgo de clase castigar al mal.

Beneficio: cuando emplees tu aptitud de castigar al mal, tu arma se considera de alineamiento bueno a efectos de superar la RD.

COMPAÑERO ELEVADO [ELEVADA]

En lugar de un compañero animal, obtendrás una bestia mágica de alineamiento bueno.

Prerrequisitos: capaz de adquirir un nuevo compañero animal, requisito de nivel mínimo (ver más abajo).

Beneficio: cuando elijas un compañero animal, podrás elegir una bestia mágica como se indica en la siguiente tabla. Debes elegir

un compañero cuyo alineamiento sea el mismo que el tuyo, por lo que sólo un explorador podría tener un perro intermitente, pegaso o unicornio como compañero. Incluso aunque tu compañero sea una bestia mágica podrás lanzar conjuros sobre él como si fuese un animal. El compañero elevado posee todas las aptitudes normales de una criatura típica de su tipo, así como las características de un compañero animal determinadas por el nivel del druida o explorador.

Compañero	Alineamiento	Nivel de druida ^{1 2}
Animal celestial ³	Cualquiera bueno	4
Perro intermitente	Legal bueno	4.º (-3)
Asperi ⁵	Neutral bueno	7.º (-6)
Águila gigante	Neutral bueno	7.º (-6)
Búho gigante	Neutral bueno	7.º (-6)
Pegaso	Caótico bueno	7.º (-6)
Unicornio	Caótico bueno	7.º (-6)

1 El nivel de druida efectivo de un explorador, a efectos de esta dote, es 1/2 de su nivel de explorador.

2 Resta el número entre paréntesis al nivel de druida (o al nivel de druida efectivo de un explorador) a efectos de determinar las características y aptitudes especiales del compañero mostradas en el *Manual del jugador*.

3 Aplica la plantilla de criatura celestial a cualquier compañero animal potencial de los listados en el *Manual del jugador*.

4 Resta un -1 adicional al nivel de druida (o al nivel de druida efectivo de un explorador) a efectos de determinar las características y aptitudes especiales del compañero.

5 Monstruo detallado en el *Manual de monstruos II*.

CONSAGRAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

Canalizas el poder divino a tus aptitudes sortilegas.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor 'bien' a una aptitud sortilega. Más aún, si la aptitud causa daño, 1/2 de ese daño (redondeando hacia abajo) será de origen divino y no podrá ser reducido por resistencias o inmunidades a los ataques de energía. Por ejemplo, si el *rayo relampagueante*

consagrado de un avoral causase 31 puntos de daño, 16 puntos serían por electricidad, y los otros 15 no. Así, una criatura no buena inmune a la electricidad seguiría sufriendo 15 de daño si fallase su salvación de Reflejos.

Cada una de tus aptitudes sortílegas puede ser consagrada hasta tres veces al día, aunque esta dote no te permite excederte del límite de usos diarios de una aptitud. Por ello, si un eladrín tulani eligiese consagrar su aptitud de *relámpagos zigzagueantes*, podría lanzar un *relámpago zigzagueante* consagrado hasta tres veces ese día. Después podría seguir empleando su aptitud de *relámpago zigzagueante* de forma normal (ya que puede emplearla a voluntad), o consagrar alguna otra aptitud sortílega (como la *tromba de meteoritos*).

CONSAGRAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes imbuir uno de tus conjuros con la energía pura del bien, por gracia de algún poder celestial.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: un conjuro que modifiques con esta dote obtendrá el descriptor 'bien'. Más aún, si el conjuro causa daño, 1/2 de dicho daño (redondeando hacia abajo) será de origen divino y no podrá ser reducido por resistencias o inmunidades a los ataques de energía. Por ejemplo, si un *rayo relampagueante* consagrado lanzado por un mago de nivel 7 causase 24 puntos de daño, 12 de esos puntos serían por electricidad y los otros 12 no. Así, una criatura no buena inmune a la electricidad aún sufriría 12 puntos de daño si fallase su salvación de Reflejos.

Un conjuro consagrado emplea un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONSAGRAR DESENCADENANTE DE CONJUROS [ELEVADA]

Canalizas el poder divino a través de un objeto desencadenante de conjuros, como una varita o bastón.

Prerrequisitos: Fabricar varita o Fabricar bastón, aptitud para expulsar muertos vivos.

Beneficio: cuando emplees un objeto desencadenante de conjuros, como una varita o bastón, podrás gastar uno de tus intentos de expulsión diarios para activar el objeto. Gastarás igualmente una de las cargas del objeto. El conjuro lanzado de esta forma desde el objeto se verá modificado como si se le hubiese aplicado la dote Consagrar conjuro.

DAÑO ATENUADO SAGRADO [ELEVADA]

Puedes convertir el daño adicional en daño no letal.

Prerrequisitos: Impacto atenuado.

Beneficio: cuando emplees tu arma para causar daño no letal, también podrás transformar el daño adicional de un arma sagrada, de tu rasgo de clase castigar al mal o de tu poder concedido de castigar, en daño no letal.

Especial: un guerrero puede elegir Daño atenuado sagrado como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DOBLEGAR AL PROFANO [ELEVADA]

Tus ataques más poderosos debilitan a los enemigos malvados.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Golpe resonante, ataque base +8.

Beneficio: siempre que causes un impacto crítico a una criatura maligna empleando un arma de cuerpo a cuerpo con la que seas competente, tu rival deberá superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma) o sufrir 1d4+1 puntos de daño temporal a su Fuerza. El ataque sin armas de un monje se considera un arma de cuerpo a cuerpo a efectos de esta dote.

DON DE LA FE [ELEVADA]

Posees una capacidad inusual para confiar en que la divina providencia ayudará al bien.

Prerrequisitos: Sab 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a los TS para resistir cualquier efecto de miedo, desesperanza (como el del conjuro *desesperación aplastante*), o condiciones enajenadoras similares, pero no contra hechizos o compulsiones (como los conjuros *hechizar persona* o *dominar persona*).

DON DE LA GRACIA [ELEVADA]

Puedes mejorar los TS de tus aliados, al compartir parte de tu gracia divina.

Prerrequisito: aptitud de clase gracia divina.

Beneficio: puedes perder parte de tus bonificadores a las salvaciones concedidos por tu gracia divina y compartirlos con uno o más personajes. Puedes sacrificar como máximo una cantidad de puntos de tu gracia divina igual a tu bonificador de Carisma. Puedes dividir esos bonificadores entre los aliados a quienes toques, hasta un máximo de un aliado por cada nivel de personaje que tengas. Por ejemplo, si eres un paladín de nivel 5 con un bonificador de Carisma de +3, podrás conceder a tres personajes un bonificador +1 a cada uno a sus TS, un bonificador +3 a un solo personaje, un bonificador +1 a dos personajes (quedándote con el tercero para ti), o cualquier división equivalente de tu bonificador +3.

Esta gracia divina compartida dura un día o hasta que la retires (como acción gratuita).

Estigmas

ESTIGMAS [ELEVADA]

Llevas marcas de heridas en tu cuerpo, como una especie de martirio en vida.

Prerrequisito: Halo de luz.

Beneficio: puedes curar las heridas y aflicciones de los demás empleando tu propia energía vital. Cuando activas esta aptitud, como acción gratuita, sufres inmediatamente al menos 2 puntos de daño tem-

poral de Constitución. Puedes sufrir tantos puntos de daño de Constitución como desees, siempre que permanezcas vivo y consciente.

Una vez hayas activado tus estigmas, podrás tocar a tus aliados para curarles 1 punto de daño por cada nivel suyo y por cada 2 puntos de daño de Constitución que hayas sufrido. Además, cualquier personaje al que toques que esté afectado por una enfermedad podrá realizar al instante un nuevo TS contra la enfermedad, con un bonificador sagrado igual a los puntos de daño de Constitución que has sufrido. Si el personaje tiene éxito en esa salvación, será curado.

Puedes emplear este toque sobre un aliado por punto de daño de Constitución que hayas sufrido. Al igual que al lanzar un conjuro de toque, puedes tocar hasta seis aliados en una acción de asalto completo. Cada persona sólo puede beneficiarse una vez de cada activación de tus estigmas, pero cada activación dura una hora.

Por ejemplo, si sacrificas 4 puntos de Constitución, podrás curar a cuatro aliados un número de puntos de golpe igual al doble de sus niveles respectivos. Cada aliado que estuviese afectado por una enfermedad podrá realizar un nuevo TS con un bonificador +4 sagrado. Si sólo dos de tus aliados estaban heridos cuando activaste tus estigmas, podrás "guardar" los otros dos usos durante un máximo de 1 hora, por si acaso otros personajes resultan heridos en ese lapso de tiempo. Si los personajes que curaste en primera instancia resultasen heridos de nuevo, no podrían beneficiarse de esa misma activación de los estigmas.

Cuando emplees esta aptitud, las heridas de tu cuerpo sangrarán en proporción al daño de Constitución que sufras. El sangrado continúa durante una hora, y el daño de Constitución no puede ser curado de ninguna forma hasta que cese. Una vez las heridas han dejado de sangrar, podrás activar de nuevo los estigmas, hayas recuperado o no

los puntos previos de Constitución, siempre que te queden los suficientes para emplear esta aptitud y sobrevivir.

EXPULSIÓN ELEVADA [ELEVADA]

Expulsas a los muertos vivos con tal poder que los afectados sufren daño.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivos.

Beneficio: cualquier criatura muerta viviente que expulses sufrirá 3d6 puntos de daño además del efecto normal de la expulsión.

FAMILIAR CELESTIAL [ELEVADA]

Siempre que seas capaz de adquirir un nuevo familiar, podrás recibir a un celestial como familiar.

Prerrequisitos: capaz de adquirir un nuevo familiar, requisito de nivel mínimo (ver más abajo).

Beneficio: cuando elijas a un familiar, las siguientes criaturas también estarán disponibles. Debes elegir a un familiar cuyo alineamiento sea el mismo que el tuyo.

El familiar celestial está vinculado mágicamente a su amo igual que un familiar normal. El familiar emplea las estadísticas básicas de una criatura de su tipo, tal como se indique en el *Manual de monstruos* o en este libro, excepto por lo que se indica a continuación.

Dado de golpe: a efectos de DG, emplea el nivel del amo o el total normal del familiar, lo que sea mayor.

Puntos de golpe: 1/2 del total del amo o el total normal del familiar, lo que sea mayor.

Ataques: emplea el ataque base del amo o el del familiar, el que sea mayor.



Un clérigo inmola a varios vampiros con su Expulsión elevada.

Familiar	Alineamiento	Nivel de lanzador arcano
Animal celestial ¹	Cualquiera bueno	3.º
Coure (eladrín)	Caótico bueno	7.º
Lamparconte	Legal bueno	7.º
Musteval (guardinal)	Neutral bueno	7.º

¹ Aplica la plantilla de celestial a cualquier animal de la lista estándar de familiares. A diferencia de otros familiares celestiales, un animal celestial concede a su amo el beneficio estándar de tener a un familiar animal de ese tipo.

Tiros de salvación: emplea las salvaciones base del amo si son mejores que las del familiar.

Aptitudes especiales de familiar: emplea la información de la nota al pie de página de las páginas 44 y 45 del *Manual del jugador* para determinar las aptitudes adicionales como harías con un familiar normal. Con la excepción de los animales celestiales, los familiares celestiales no conceden a su amo ninguno de los beneficios que aparecen en esas notas al pie.

FAVORITO DE LOS COMPAÑEROS [ELEVADA]

Has jurado lealtad a Tálisid o a uno de los Cinco compañeros, arquetipos de los guardinales, y a cambio obtienes poder para actuar en su nombre.

Beneficio: una vez al día, mientras realices un acto bueno, podrás invocar a tu guardinal tutelar para obtener un bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba.

Especial: una vez adquieras esta dote, no podrás volver a obtenerla, ni tampoco Sirviente de los cielos o Caballero de las estrellas. Tu lealtad sólo se puede entregar una vez.

FORMA SALVAJE ELEVADA [ELEVADA, SALVAJE]

Puedes emplear tu aptitud de forma salvaje para adoptar la forma de una bestia mágica de alineamiento bueno.

Prerrequisitos: rasgo de clase forma salvaje, nivel 8 en la clase con forma salvaje.

Beneficio: puedes emplear tu aptitud de forma salvaje para convertirte en un águila gigante, búho gigante, pegaso, perro intermitente o unicornio.

También puedes convertirte en una versión celestial de cualquier animal en el que te pudieses transformar normalmente. A discreción del DM, también podrías tener disponibles otras formas de bestia mágica. En general, sólo son posibles las criaturas con VD 3 o menor). Obtienes las aptitudes sobrenaturales y extraordinarias de la criatura. Esta aptitud cuenta como un uso de tu aptitud de forma salvaje, y funciona de la misma forma.

GOLPE RESONANTE [GENERAL]

Tus ataques más poderosos pueden hacer que tus enemigos tiemblen ante ti.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Intimidar 7 rangos

Beneficio: siempre que causes un impacto crítico empleando un arma de cuerpo a cuerpo con la que seas competente, tu rival deberá superar una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Car) o quedar acobardado durante 1 asalto. El ataque sin armas de un monje se considera un arma de cuerpo a cuerpo a efectos de esta dote.

Especial: un guerrero puede elegir Golpe resonante como una de sus dotes adicionales de guerrero.

HALO DE LUZ [ELEVADA]

Estás cubierto por una luz radiante que te señala como sirviente de los ideales más puros. Toda la gente a la que miras reconoce sin ningún género de duda que eres un campeón del bien y favorecido por los poderes de los planos Superiores. El halo puede ser como una nube que envuelva todo tu cuerpo, o puede tomar la forma de rayos de luz alrededor de tu cabeza.

Beneficio: las criaturas buenas reconocen automáticamente el resplandor como signo de pureza y devoción a los poderes del bien. Obtienes un bonificador +2 de circunstancia a todas las pruebas de Diplomacia y Averiguar intenciones realizadas cuando interactúes con criaturas buenas.

Tu luminosidad ilumina como una lámpara común: luz brillante en un radio de 5' e iluminación en la penumbra hasta 10'. Puedes eliminar este brillo a voluntad, y reactivarlo de nuevo como acción gratuita.

IMPACTO ATENUADO [GENERAL]

Estás entrenado para golpear causando daño no letal incluso con armas normales.

Beneficio: puedes emplear cualquier ataque en cuerpo a cuerpo para causar daño no letal, sin ninguna penalización a la tirada de ataque. Si eres un pícaro, podrás causar daño no letal con tus ataques furtivos incluso si estás empleando un arma de cuerpo a cuerpo normal. Esta dote no te permite causar daño no letal con armas a distancia.

Normal: si empleas un arma de cuerpo a cuerpo normal para causar daño no letal, sufres un penalizador -4 a tu tirada de ataque. Los pícaros normalmente sólo pueden emplear cachiporras o ataques sin arma para causar daño no letal con sus ataques furtivos.

Especial: un guerrero puede elegir Impacto atenuado como una de sus dotes adicionales de guerrero.

IMPACTO KI SAGRADO [ELEVADA]

Tus ataques sin armas causan daño adicional a las criaturas malignas.

Prerrequisitos: Car 15, Impacto sin armas mejorado, Impacto ki (sagrado), Santificar impacto ki.

Beneficio: tu ataque sin armas causa 2d6 puntos de daño sagrado adicional a las criaturas malignas. Además, se considera sagrado, lo cual significa que puede superar la RD de ciertos ajenos malignos. Esta dote no se apila con el daño extra de la dote Santificar impacto ki.

IMPACTO SAGRADO [ELEVADA]

Tu ataque furtivo se ve mejorado por tu inquebrantable fe en una deidad bondadosa.

Prerrequisito: aptitud de clase ataque furtivo.

Beneficio: cuando emplees tu aptitud de ataque furtivo contra una criatura maligna, tira d8 para calcular el daño (en lugar de d6), además de que el ataque se considera de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

IRA DE LOS JUSTOS [ELEVADA]

Tu furia se ve potenciada por la ira divina.

Prerrequisito: rasgo de clase furia.

Beneficio: cuando causes por primera vez daño en cuerpo a cuerpo contra un enemigo maligno durante tu furia, éste deberá superar una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 tu nivel de la clase con aptitud de furia + tu modificador de Car) o quedar estremecido. Si no logras afectar a la criatura de esta forma la primera vez que la impactes, ya no podrás hacerlo durante el resto del encuentro. El efecto estremecedor permanece hasta que lo anules o el enemigo afectado muera o se vea incapacitado.

Mientras estés en el estado de furia mantendrás una claridad mental inusual entre los bárbaros. Serás capaz de causar daño no letal, detener tus ataques para mostrar clemencia y distinguir a amigos de enemigos incluso en plena furia.

MANOS DE CURANDERO [ELEVADA]

Puedes curar más daño del normal mediante tu imposición de manos.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo de clase imposición de manos.

Beneficio: cuando determines cuántos puntos de golpe puedes curar, considera tu puntuación de Carisma como si fuese 2 puntos mayor. Por ejemplo, un paladín de nivel 7 con Carisma 16 podría curar hasta 28 puntos de daño al día con esta dote.

MONTURA CELESTIAL [ELEVADA]

Tu montura especial es una verdadera criatura de los cielos.

Prerrequisitos: nivel de paladín 4.

Beneficio: tu montura especial obtiene la plantilla de criatura celestial. Adquiere al aptitud de castigar al mal una vez al día, visión en la oscuridad a 60', resistencias (al ácido, frío y electricidad) basadas en sus DG totales, y RD y RC que se incrementan proporcionalmente a sus DG. Consulta la plantilla de criatura celestial en el *Manual de monstruos* para más detalles.

NÉMESIS [ELEVADA]

Eres el azote divino de las criaturas de un tipo concreto.

Prerrequisito: rasgo de clase enemigo predilecto.

Beneficio: elige a uno de tus enemigos predilectos. Podrás sentir la presencia de criaturas de ese tipo a menos de 60', así como señalar su localización exacta (dirección y distancia) en relación a ti. Las barreras y obstrucciones normales no bloquean esta aptitud sobrenatural, permitiéndote sentir la presencia y localización de criaturas tras puertas o muros, por ejemplo. Esta dote no te permite ver a criaturas invisibles u ocultas (aunque sí puedes seguir discerniendo su localización).

Además de sentir la presencia de tu enemigo predilecto, también causas +1d6 puntos de daño adicionales en los ataques realizados contra los representantes malignos del tipo de criatura predilecto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras esta dote, se aplicará a un enemigo predilecto distinto.

PALABRAS DE LA CREACIÓN [ELEVADA]

Has aprendido algunas de las palabras que se pronunciaron para crear el mundo.

Prerrequisitos: Int 15, Car 15, salvación base de Vol +5.

Beneficio: puedes emplear las Palabras de la creación para mejorar la música de bardo, ayudarte a lanzar conjuros buenos y crear objetos mágicos buenos, y para mejorar cualquier proceso de creación (consulta 'Palabras de la creación' en el Capítulo 2).

Normal: una criatura no maligna que intente pronunciar las Palabras de la creación sin aprenderlas adecuadamente se verá afectada por un conjuro de *debilidad mental*, mientras que un personaje maligno caerá fulminado. Afortunadamente, es imposible hacer que alguien pronuncie las Palabras de la creación contra su voluntad, ya que su vocalización es muy ardua.

PUÑO DE LOS CIELOS [ELEVADA]

Tu ataque aturdidor se ve potenciado por el poder celestial.

Prerrequisitos: Sab 15, Santificar impacto *ki*, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: la CD de la salvación de tus puñetazos aturdidores se incrementa en +2 cuando la emplees contra una criatura maligna. Si el ataque aturdidor tiene éxito, la criatura quedará grogui durante 1 asalto después del asalto en el que estuvo aturrida.

Especial: un guerrero puede elegir Puño de los cielos como una de sus dotes adicionales de guerrero.

PURIFICAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

Puedes imbuir tus aptitudes sortílegas con energía celestial que deja incólumes a las criaturas buenas.

Prerrequisito: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor 'bueno' a una aptitud sortílega. Más aún, si la aptitud causa daño, las criaturas neutrales sufren 1/2 de daño (o 1/4 si superan su TS, si se permite), mientras que las criaturas buenas no sufren ningún daño en absoluto. Los ajenos malignos afectados por el conjuro sufren daño adicional: el daño del conjuro se incrementa en un tipo de dado (cada 1d6 se convierte en 1d8, cada 1d8 se convierte en 2d6, y así sucesivamente, empleando la misma progresión que el incremento del tamaño en las armas). Por ejemplo, un *rayo relampagueante purificado* lanzado por un avoral causaría 8d6 puntos de daño por electricidad a las criaturas malignas, 1/2 de daño a las criaturas neutrales y ningún daño a las buenas que estén en su camino. Los ajenos malignos (excepto los inmunes a la electricidad) sufrirían 8d8 puntos de daño.

Cada una de tus aptitudes sortílegas puede ser purificada hasta tres veces al día, aunque esta dote no te permite exceder el límite de usos diarios de una aptitud. Por ello, si un eladrín tulani eligiese purificar su aptitud de *relámpagos zigzagueantes*, podría lanzar un *relámpago zigzagueante purificado* hasta tres veces ese día. Después podría seguir empleando su aptitud de *relámpago zigzagueante* de forma normal (ya que puede emplearla a voluntad), o consagrar alguna otra aptitud sortílega (como la *tromba de meteoritos*).

PURIFICAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes cargar tus conjuros dañinos con energía celestial, que deja incólumes a las criaturas buenas.

Prerrequisito: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: un conjuro que modifiques con esta dote obtiene el descriptor 'bueno'. Además, si el conjuro causa daño, las criaturas neutrales sufren 1/2 de daño (o 1/4 si superan su TS, si se permite), mientras que las criaturas buenas no sufren ningún daño en absoluto. Los ajenos malignos afectados por el conjuro sufren daño adicional: el daño del conjuro se incrementa en un tipo de dado (cada 1d6 se convierte en 1d8, cada 1d8 se convierte en 2d6, y así sucesivamente, empleando la misma progresión que el incremento del tamaño en las armas). Por ejemplo, un *rayo relampagueante purificado* lanzado por un mago de nivel 7 causaría 7d6 puntos de daño por electricidad a las criaturas malignas, 1/2 de daño a las criaturas neutrales y ningún daño a las buenas que estén en su camino. Los ajenos malignos (excepto los inmunes a la electricidad) sufrirían 7d8 puntos de daño.

Un conjuro purificado emplea un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

PURIFICAR DESENCADENANTE DE CONJUROS [ELEVADA]

Puedes canalizar el poder sagrado a través de un objeto desencadenante de conjuros, como una varita o bastón.

Prerrequisitos: Fabricar varita o Fabricar bastón, aptitud para expulsar muertos vivos.

Beneficio: cuando emplees un objeto desencadenante de conjuros, como una varita o bastón, podrás gastar uno de tus intentos de expulsión diarios para activar el objeto. Se sigue gastando una carga de la varita o bastón. El conjuro lanzado de esta forma queda modificado como si se le hubiese aplicado la dote Purificar conjuro.

RELIQUIA ANCESTRAL [GENERAL]

Posees una reliquia familiar y puedes imbuirla con poderes crecientes.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento bueno, nivel de personaje 3

Beneficio: elige un objeto que poseas. Este objeto debe ser de gran calidad, y haber pertenecido en el pasado a algún miembro de tu familia. Alternativamente, el objeto puede haber pertenecido a otra

persona con la que estés conectado de otra forma, como por ejemplo otro miembro de tu orden religiosa.

TABLA 4-2: RELIQUIAS ANCESTRALES

Nivel del personaje	Valor máx. de la reliquia	Nivel del personaje	Valor máx. de la reliquia
3.º	1,350 po	12.º	44,000 po
4.º	2,700 po	13.º	55,000 po
5.º	4,500 po	14.º	75,000 po
6.º	6,500 po	15.º	100,000 po
7.º	9,500 po	16.º	130,000 po
8.º	13,500 po	17.º	170,000 po
9.º	18,000 po	18.º	220,000 po
10.º	24,500 po	19.º	290,000 po
11.º	33,000 po	20.º	380,000 po

En cualquier momento podrás retirarte a alguna localización consagrada o bendita y pasar algún tiempo rezando para despertar a los espíritus de tu reliquia ancestral. Este acto requiere un sacrificio de objetos de valor igual a la diferencia entre el precio de mercado del objeto mágico en el que se convertirá tu reliquia y su precio de mercado actual. Este 'sacrificio' no tiene por qué ser en oro; puedes sacrificar objetos mágicos u otros bienes por valor de la cantidad requerida, en lugar de vender los bienes (a mitad de precio) para pagar el sacrificio en metálico. Debes pasar un día por cada 1.000 po del sacrificio. Durante este tiempo, debes emplear al menos 8 horas diarias en rezos o meditación, sin detenerte para comer o descansar.

Por ejemplo, un paladín de nivel 4 posee una espada bastarda de gran calidad que ha heredado de su abuelo. Realiza sacrificios por valor de 2.000 po y pasa dos días rezando y ayunando en un templo a Heironeous. Cuando sale de allí, su devoción ha despertado la magia inherente a la espada, convirtiéndola en una *espada bastarda* +1. Cuando alcanza el nivel 7, se retira de nuevo al templo durante 6 días, sacrificando objetos por otras 6.000 po para convertir su arma en una *espada bastarda* +2 (precio de mercado de 8.000 po). Cuando alcance el nivel 11 podría convertirla en una *espada bastarda* +2 *sagrada* realizando sacrificios por valor de 24.000 po (la diferencia entre 8.000 y 32.000 po), tras pasar 24 días orando.

El nivel de un personaje marca el valor máximo de su reliquia ancestral, como se muestra en la tabla 4-2.

Ningún personaje puede tener más de una reliquia ancestral.

RESISTENCIA A CONJUROS ELEVADA [ELEVADA]

Eres particularmente resistente a los conjuros malignos.

Prerrequisitos: Car 15, resistencia a conjuros.

Beneficio: contra conjuros malignos (conjuros con el descriptor 'maligno') y aptitudes sortilegas empleadas por ajenos malignos, tu RC se incrementa en un +4.

RESPLANDOR SAGRADO [ELEVADA]

Puedes incrementar la intensidad de la luz que te rodea para causar daño a las criaturas muertas vivientes.

Prerrequisitos: Car 15, Halo de luz.

Beneficio: a voluntad, como acción gratuita, puedes aumentar el resplandor que te rodea hasta convertirlo en un hiriente destello que emite una potente luz en un radio de 10' (y penumbra hasta 20'). Los muertos vivientes dentro del radio de 10' de ti sufren 1d4 puntos de daño por cada asalto que permanezcan expuestos a tu luz.

SANTIFICAR ARMA [ELEVADA]

Puedes concentrar el poder divino en tu arma.

Prerrequisito: capaz de lanzar *alinear arma*.

Beneficio: cuando lances *alinear arma*, el arma afectada quedará santificada. Un arma santificada causa 1 punto de daño a criaturas malignas, o 1d4 a ajenos malignos o muertos vivientes. Además, las criaturas con la plantilla 'corrupto' (descrita en el *Libro de oscuridad vil*) no pueden recuperar los puntos de daño causados por un arma santificada mediante la curación normal, incluida la rápida.

SANTIFICAR ATAQUE NATURAL [ELEVADA]

Puedes concentrar el poder divino en tus ataques naturales.

Prerrequisitos: uno o más ataques con armas naturales, ataque base +5.

Beneficio: cada vez que causes daño con un arma natural, causarás 1 punto de daño adicional a las criaturas malignas, o 1d4 a los ajenos malignos o muertos vivientes. Además, tus ataques naturales se considerarán de alineamiento bueno a efectos de superar cualquier RD.

SANTIFICAR IMPACTO KI [ELEVADA]

El poder sagrado inunda tus ataques sin armas.

Prerrequisitos: Impacto sin armas mejorado, Impacto *ki* (legal), Car 15.

Beneficio: tus ataques sin armas causan 1 puntos de daño adicional a las criaturas malignas, o 1d4 contra ajenos malignos y muertos vivientes. Además, se considerarán de alineamiento bueno a efectos de superar cualquier RD.

SANTIFICAR IMPACTO MARCIAL [ELEVADA]

El poder sagrado inunda tus ataques con cierto tipo de arma.

Prerrequisitos: Car 15, Soltura con el arma elegida.

Beneficio: siempre que empuñes un tipo de arma concreto, ésta causará 1 punto de daño adicional a las criaturas malignas, o 1d4 contra ajenos malignos o muertos vivientes. Además, el arma se considerará de alineamiento bueno a efectos de superar cualquier RD.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, seleccionando un arma diferente cada vez.

SIRVIENTE DE LOS CIELOS [ELEVADA]

Has jurado lealtad a uno de los librarcontes que gobiernan en los Siete cielos, y a cambio obtienes poder para actuar en su nombre.

Beneficio: una vez al día, mientras realices un acto bueno, podrás invocar a tu arconte tutelar para obtener un bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba.

Especial: una vez adquieras esta dote, no podrás volver a obtenerla, ni tampoco Favorito de los Compañeros o Caballero de las estrellas. Tu lealtad sólo se puede entregar una vez.

SOLTURA CON LA MAGIA BENIGNA [GENERAL]

Tus conjuros con el descriptor 'bueno' son más potentes de lo normal, debido a tus relaciones con los poderes del bien.

Prerrequisito: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: suma +2 a la CD de todas las salvaciones contra tus conjuros con el descriptor 'bueno'.

Especial: el incremento de +2 también se aplica a la CD para evitar que un demonio que esté poseyendo a una criatura se esconda de conjuros buenos como *detectar el mal* o *círculo mágico contra el mal* (como se indica en el *Libro de oscuridad vil*).

SUSTITUCIÓN NO LETAL [METAMÁGICA]

Puedes modificar un conjuro que emplee algún tipo de energía dañina de forma que cause daño no letal en su lugar.

Prerrequisitos: cualquier otra dote metamágica, Saber (arcano) 5 rangos.

Beneficio: elige un tipo de energía: ácido, electricidad, frío o sónica. Puedes modificar un conjuro que tenga el descriptor elegido para que cause daño no letal en lugar de daño de energía. El conjuro alterado funciona de forma normal en todos los aspectos, excepto en el tipo de daño causado. Por ejemplo, una *bola de fuego no letal* funcionaría de forma normal, excepto en que causaría daño no letal en lugar de daño ígneo.

Un conjuro no letal emplea un espacio de conjuro igual al del nivel normal del conjuro (que puede estar modificado por cualquier otra dote metamágica).

TOQUE DE HIELO ÁUREO [ELEVADA]

Tu toque es venenoso para las criaturas malignas.

Prerrequisito: Con 13.

Beneficio: cualquier criatura maligna que toques con tu mano desnuda, puño o arma natural se verá afligida por el trastorno hielo áureo (consulta 'Trastornos y aflicciones' en el Capítulo 3: equipo elevado, para ver sus efectos).

VOTO DE ABSTINENCIA [ELEVADA]

Has pronunciado un voto sagrado para abstenerte de tomar bebidas alcohólicas, drogas o estimulantes como la cafeína, y similares.

Prerrequisito: Voto sagrado.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de perfección a las salvaciones de Fortaleza contra venenos y drogas (siempre que quedes sujeto a los efectos de una droga de forma involuntaria).

Especial: para cumplir con este voto, no debes consumir sustancias embriagadoras, estimulantes, depresoras o alucinógenas, incluidos el alcohol, la cafeína u otras drogas. Si rompes tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes tu voto como resultado de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada (una droga introducida en tu bebida, por ejemplo), perderás el beneficio de esta dote hasta que efectúes una penitencia adecuada y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE CASTIDAD [ELEVADA]

Has pronunciado un voto sagrado para evitar el matrimonio y las relaciones sexuales.

Prerrequisito: Voto sagrado.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de perfección a las salvaciones contra conjuros y efectos de hechizo o fantasmagorías.

Especial: para cumplir con este voto, debes abstenerte de cualquier contacto sexual con otra criatura. Si rompes tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes tu voto como resultado de una compulsión mágica, perderás el beneficio de esta dote hasta que efectúes una penitencia adecuada y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE NO VIOLENCIA [ELEVADA]

Has pronunciado un voto sagrado para evitar la violencia contra los humanoides.

Prerrequisito: Voto sagrado.

Beneficio: la CD de la salvación de los conjuros que lances u otras aptitudes especiales que emplees contra un humanoide o humanoide monstruoso se incrementa en +4 si el conjuro no causa daño (incluido el daño de característica, pero no el daño no letal), impone niveles negativos o causa la muerte. Los conjuros afectados por esta dote incluyen la mayoría

de conjuros de abjuración, encantamiento e ilusión (aunque no a un *asesino fantasmal*, por ejemplo), los pocos conjuros de adivinación que tienen un objetivo y requieren TS (incluidos *detectar pensamientos* y *discernir mentiras*), e incluso conjuros nigrománticos como *olas de fatiga* y *nayo agotador*. No afecta a la mayoría de conjuros de evocación, conjuración o transmutación.

El bonificador concedido por esta dote no se apila con el bonificador de la dote Soltura con una escuela de magia. Sólo afecta a la CD de las salvaciones, no a las pruebas de nivel de lanzador u otros elementos del conjuro.

El beneficio de esta dote se extiende a las aptitudes especiales que permitan un TS, pero sólo si la aptitud no causa daño o no depende de un daño causado. Por ejemplo, un personaje con la dote Puñetazo aturridor puede incrementar la CD del TS para evitar quedar aturrido en un +4 si causa daño no letal, en lugar de daño normal, con su ataque aturridor. El veneno de un couatl no se vuelve más virulento sólo por el uso de esta dote, ya que causa daño de característica y requiere que el couatl cause puntos de daño para poder inyectarlo.

Especial: para cumplir con este voto, no debes causar daño o sufrimiento a rivales humanoides o humanoides monstruosos. No puedes causar daño real o daño de característica a tales enemigos por medio de conjuros o armas, aunque sí puedes causarles daño no letal. No puedes elegirlos como objetivo de efectos de muerte, *desintegrar*, efectos dolorosos u otros conjuros que puedan ser causa potencial de muerte, sufrimiento o daños graves.

Tu pureza es tan grande que cualquier aliado tuyo que elimine a un enemigo indefenso o vulnerable a 120' de ti sentirá un enorme remordimiento. Tu aliado sufrirá un penalizador -1 de moral a sus tiradas de ataque durante 1 hora por cada nivel de tu personaje. Por cada enemigo indefenso eliminado, esta penalización se incrementa en 1 punto, hasta un máximo igual a tu nivel de personaje. La duración de la penalización incrementada se empieza a contar desde la muerte del último enemigo.

Puedes pedir a tus aliados que te den su palabra de que no matarán a ningún enemigo indefenso. Si así lo juran, cualquiera que rompa más tarde su palabra sufrirá la penalización como si tú estuvieses presente. Si dejas que un enemigo indefenso sea eliminado por uno de tus aliados, has roto tu voto. Puedes pedir a una criatura derrotada que te dé su palabra de rendirse o mantenerse al margen a cambio de su vida. Si la criatura rompe su promesa hacia ti, puedes dejar que tus aliados se encarguen del ser como mejor crean conveniente, sin romper por ello sus promesas previas o tu voto de no violencia.

Si rompes tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes tu voto como resultado de una compulsión mágica, perderás el beneficio de esta dote hasta que efectúes una penitencia adecuada y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE OBEDIENCIA [ELEVADA]

Has pronunciado un voto sagrado para vivir de acuerdo a los dictados de otro, generalmente tu superior en una orden religiosa u organización similar.

Prerrequisito: Voto sagrado.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de perfección a las salvaciones de Voluntad contra efectos y conjuros de compulsión.

Especial: para cumplir con este voto, debes obedecer sin cuestiones a tu superior y vivir de acuerdo con las reglas de tu organización. Si rompes tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes tu voto como resultado de una compulsión mágica, perderás el beneficio de esta dote hasta que efectúes una penitencia adecuada y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE PAZ [ELEVADA]

Has pronunciado un voto sagrado para abstenerte de dañar a cualquier ser vivo.

Prerrequisitos: Voto sagrado, Voto de no violencia.

Beneficio: este voto sagrado concede significativos beneficios sobrenaturales, pero su coste es elevado.

Primero, estás envuelto constantemente por un aura tranquilizadora de 20' de radio. Las criaturas dentro del aura deben superar una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tus niveles de personaje + tu modificador de Car) o verse afectadas por un conjuro de *calmar emociones*. Las criaturas que abandonen el aura y después vuelvan a entrar podrán realizar nuevas salvaciones. Una criatura que tenga éxito en su TS y permanezca dentro del aura no será afectada por ella hasta que la abandone y vuelva a entrar. El aura es un efecto de compulsión, enajenador y sobrenatural.

Segundo, obtienes un bonificador +2 de armadura natural a tu CA, un bonificador +2 de desvío a tu CA y un bonificador +2 elevado a tu CA. Este bonificador elevado no se aplica contra los ataques de toque, ni evita los ataques de toque incorpóreos. Las armas radiantes, no obstante, no lo ignoran. No se apila con los bonificadores de armadura. Si también posees la dote Voto de pobreza, los bonificadores de armadura natural, desvío y elevados a la CA concedidos por dicha dote aumentan en +2. Si una criatura te impacta con un arma manufacturada, el arma deberá realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Con) o romperse contra tu piel sin causarte ningún daño.

Finalmente, obtienes un bonificador +4 elevado a todas tus pruebas de Diplomacia.

Especial: para cumplir con este voto, no debes causar daño a ninguna criatura viva (los constructos y los muertos vivientes quedan exentos de esta prohibición). No debes causar daño real o daño de característica a tales criaturas por medio de conjuros o armas, aunque sí puedes causarles daño no letal. No puedes elegirlos como objetivo de efectos de muerte, *desintegrar*, efectos dolorosos u otros conjuros que puedan ser causa potencial de muerte, sufrimiento o graves daños. Tampoco puedes emplear conjuros no dañinos para incapacitar o debilitar a tus enemigos con el objetivo de que tus aliados los aniquilen; si incapacitas a un enemigo, debes hacerlo prisionero.

Si rompes tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes tu voto como resultado de una compulsión mágica, perderás el beneficio de esta dote hasta que efectúes una penitencia adecuada y recibas un conjuro de *expiación* (se sabe que hay personajes que han hecho Voto de paz que beben agua a través de un colador, para evitar tragarse accidentalmente, y por tanto hacer daño, a algún pequeño insecto).

VOTO DE POBREZA [ELEVADA]

Has pronunciado un voto sagrado para renunciar a toda posesión material.

Prerrequisito: Voto sagrado.

Beneficio: Obtienes bonificadores a tu CA, puntuaciones de característica y TS, así como dotes elevadas adicionales, dependiendo de tu nivel. Consulta 'Pobreza voluntaria' en el Capítulo 2 para ver los detalles.

Especial: para cumplir con este voto, no puedes poseer ni emplear ninguna posesión material, con las siguientes excepciones: puedes llevar y emplear armas sencillas (ni mágicas ni de gran calidad), normalmente un bastón que también sirve de ayuda al caminar. Puedes vestir ropas sencillas (normalmente sólo una túnica de paño casero, con la posible inclusión de un gorro y sandalias) sin propiedades mágicas. Puedes llevar comida suficiente para alimentarte un día en una bolsa o saco normal (no mágica). Puedes llevar y emplear un saquillo para componentes de conjuros. No puedes emplear ningún objeto mágico de ningún tipo, aunque te puedes aprovechar del uso de objetos mágicos empleados a tu favor; puedes beber una poción de *curar heridas graves* que te dé un amigo, recibir un conjuro lanzado por una varita, pergamino o bastón, o montar en la *mosca de ébano* de un compañero. No puedes, sin embargo, "tomar prestada" una *capa de resistencia* o cualquier otro objeto mágico de un compañero, ni siquiera durante un único asalto, ni puedes lanzar directamente ningún conjuro de un pergamino, varita o bastón.

Si rompes tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla.

VOTO DE PUREZA [ELEVADA]

Has pronunciado un voto sagrado para evitar el contacto con la carne muerta.

Prerrequisito: Voto sagrado.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de perfección a las salvaciones para resistir enfermedades y efectos de muerte.

Especial: para cumplir con este voto, debes evitar todo contacto con criaturas muertas, incluida la carne cocinada para comer. No puedes tocar a los enemigos caídos. Puedes luchar contra enemigos muertos vivientes, pero deberás purificarte tan pronto como sea posible tras el combate. Puedes tocar a personajes muertos para devolverlos a la vida (por medio de un *revivir a los muertos* o conjuro similar que requiera que toques el cadáver), pero para ningún otro propósito.

Si luchas contra criaturas muertas vivientes, o tocas por accidente carne muerta, deberás purificarte en un ritual especial que requiere una hora de tiempo y un frasco de agua bendita.

Si rompes tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes tu voto como resultado de una compulsión mágica, perderás el beneficio de esta dote hasta que efectúes una penitencia adecuada y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO SAGRADO [ELEVADA]

Te has consagrado voluntariamente al servicio de la causa de un dios bueno, denegándote una vida ordinaria para servir mejor a tus altos ideales.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 de perfección a tus pruebas de Diplomacia.

Especial: esta dote sirve como prerrequisito para varias otras, incluidas Voto de abstinencia, Voto de castidad, Voto de no violencia, Voto de obediencia, Voto de paz, Voto de pobreza y Voto de pureza.



Hay clases de prestigio, y hay clases *de* prestigio. Los miembros de las clases de prestigio detalladas en este capítulo pueden contarse entre los personajes más notables de cualquier mundo de campaña. Devotos de las órdenes sagradas dedicadas a los arquetipos celestiales que gobiernan en los planos Superiores y apoyadas por ellos, son héroes cuya devoción por la causa de la rectitud no conoce límites. Son elevados en todos los sentidos de la palabra: nobles y virtuosos, encumbrados y prestigiosos.

Las clases de prestigio de este capítulo tienen requisitos de calificación muy estrictos. Sólo los personajes de alineamiento bueno que hayan obtenido una o más dotes elevadas pueden aspirar a ellas. Todas las clases de prestigio comparten el alto estándar moral de un paladín (aunque no todas requieren que los personajes sean legales buenos; los personajes neutrales buenos o caóticos buenos no tienen por qué ser menos piadosos), y los personajes se arriesgan a perder el acceso a sus rasgos de clase si no llegan al nivel de sus elevados ideales. El coste conlleva ciertos beneficios, no obstante. Las demandas estrictas ofrecen recompensas proporcionalmente sustanciosas.

El siguiente texto se aplica a todas las clases de prestigio de este capítulo:

Un personaje que deje de ser de alineamiento bueno o que cometa un acto malvado de forma voluntaria, perderá todos los rasgos de clase y conjuros ganados por su clase de prestigio, y no podrá volver a ganar nuevos niveles en dicha clase. Podrá recuperar sus aptitudes si expía sus acciones (consulta 'Pecado y redención' en el Capítulo 1).

ACECHADOR DE KHARASH

Kharash, uno de los Cinco compañeros de Tálisid, es el más grande de todos los guardianes lupinales. Como fiero oponente del mal, Kharash sirve de patrón a todos aquellos que emplean el sigilo para perseguir y cazar a los malhechores. Los acechadores de Kharash son una organización informal de exploradores, pícaros y otros personajes dedicados a la lucha contra el mal bajo la tutela de Kharash.

Los exploradores predominan entre los acechadores, ya que aportan una combinación de sigilo y habilidad marcial en los primeros niveles de la clase. También es común que los pícaros adopten esta clase, y los bardos lo hacen ocasionalmente. Pocos personajes más, excepto algún explorador o pícaro multiclase, pueden cumplir los prerequisites de habilidad para convertirse en acechadores.

Los acechadores de Kharash prefieren trabajar en grupos reducidos, como los grupos aventureros. Algunos prefieren la compañía de otros personajes igualmente sigilosos, mientras el resto disfruta con el papel de batidor para un grupo de ruidosos personajes normales. Bien sean PJs o PNJs, los acechadores pueden encontrarse en las zonas agrestes, allá donde se hallen rivales malignos.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un acechador de Kharash, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

TABLA 5-1: EL ACECHADOR DE KHARASH

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+0	+2	+0	Olfatear al mal	+1 nivel de explorador
2.º	+2	+0	+3	+0	Enemigo predilecto (malignos)	+1 nivel de explorador
3.º	+3	+1	+3	+1	—	+1 nivel de explorador
4.º	+4	+1	+4	+1	Escondarse a plena vista	+1 nivel de explorador
5.º	+5	+1	+4	+1	Rastrear al mal	+1 nivel de explorador
6.º	+6	+2	+5	+2	Castigar al mal 1/día	+1 nivel de explorador
7.º	+7	+2	+5	+2	—	+1 nivel de explorador
8.º	+8	+2	+6	+2	Castigar al mal 2/día	+1 nivel de explorador
9.º	+9	+3	+6	+3	—	+1 nivel de explorador
10.º	+10	+3	+7	+3	Castigar al mal 3/día	+1 nivel de explorador

Alineamiento: neutral bueno.

Habilidades: Escondarse 8 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos.

Dotes: Alerta, Favorito de los Compañeros, Rastrear.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del acechador de Kharash (y la característica clave de cada una) son Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Saber (geografía) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del acechador de Kharash.

Competencia con armas y armaduras: los acechadores de Kharash no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Conjuros diarios: comenzando a nivel 1, y a cada nivel de acechador a partir de entonces, el personaje gana nuevos conjuros diarios como si también hubiese ganado un nivel en la clase de explorador. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (nuevos enemigos predilectos, etc.). Si el personaje no tenía ningún nivel de explorador antes de convertirse en un acechador de Kharash, obtendrá la aptitud para lanzar conjuros de un explorador de nivel 1 (esto es,

ninguna) cuando gane su primer nivel de acechador. Cuando gane su 4.º nivel como acechador, ya podrá lanzar conjuros (igual que un explorador de nivel 4), siempre que su puntuación de Sabiduría sea lo bastante alta como para concederle un conjuro adicional de nivel 1.

El nivel de lanzador de un acechador de Kharash es la mitad de la suma de sus niveles de explorador y acechador.

Olfatear al mal (Sb): un acechador de Kharash posee una aptitud inusual que le permite combinar la habilidad especial del olfato con un conjuro de *detectar el mal*. El acechador puede detectar a rivales malignos a 30' mediante esta aptitud de olfatear al mal. Si el rival está contra el viento, el alcance aumenta a 60'; si está a favor del viento, se reduce a 15'. Una fuerte aura de mal (un ajeno o clérigo maligno de 5 a 10 DG, un elemental maligno o un muerto viviente de 10 a 21 DG, una criatura maligna de 25 a 54 DG, o un objeto mágico o conjuro maligno con un nivel de lanzador entre 10 y 21) puede ser detectada al doble de esas distancias. Un aura de mal abrumadora (un ajeno o clérigo maligno de 11 DG o más, un elemental maligno o muerto viviente de 22 DG o más, una criatura maligna de 55 DG o más, o un

Un acechador de Kharash



objeto mágico o conjuro maligno con un nivel de lanzador de 22 o más) puede ser detectada al triple de la distancia normal.

Cuando el acechador detecta un olor, no se le revelará su ubicación exacta, sólo su presencia en algún punto del radio pertinente. El acechador puede emplear una acción de movimiento para discernir la dirección del olor. Si el acechador entra en un radio de 5' de la fuente del olor, sabrá su ubicación exacta.

Enemigo predilecto (malgnos) (Ex): a nivel 2, un acechador de Kharash considera a las criaturas malignas de todo tipo como sus enemigos predilectos. Obtiene un bonificador +1 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando las esté empleando contra criaturas malignas. También obtiene un bonificador +1 a las tiradas de daño con arma contra estas criaturas. Este bonificador se apila con cualquier otro bonificador por enemigo predilecto que pudiese tener, como por ejemplo de la clase de explorador.

Escondarse a plena vista (Ex): cuando un acechador de Kharash llega a nivel 4, puede emplear la habilidad de Escondarse incluso mientras esté siendo observado. Sólo necesita una cobertura u ocultación de 1/4 para desaparecer de la vista.

Rastrear al mal (Sb): un acechador de nivel 5 puede emplear su dote Rastrear para seguir a una criatura maligna gracias al remanente de su aura, mediante una prueba de Sabiduría (o Supervivencia) para encontrar o seguir el rastro. La CD típica para un rastro reciente es 10 (sin importar qué tipo de superficie esté impregnada por el rastro). La CD para seguir un aura normal se incrementa en 2 puntos por cada 10 minutos, para seguir un aura fuerte en 2 puntos por cada hora, y para seguir un aura abrumadora en 2 puntos cada día. Esta aptitud sigue, por lo demás, todas las reglas de la dote Rastrear. El acechador puede ignorar los efectos de las condiciones del terreno o de la mala visibilidad.



Una amada de Valarian

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un acechador de Kharash de nivel 6 puede intentar castigar al mal con un ataque sin armas normal. Añade un bonificador +4 a su tirada de ataque y causa 1 puntos de daño adicional por cada nivel de clase. Este daño adicional se apila con los bonificadores por enemigo predilecto. Si castiga accidentalmente a una criatura que no sea maligna, el castigo no tiene ningún efecto, pero se considera gastado ese día.

A nivel 8, un acechador de Kharash puede emplear esta aptitud dos veces al día, y a nivel 10 tiene tres usos diarios.

AMADA DE VALARIAN

Las amadas de Valarian son mujeres que ha renunciado al amor de los mortales para dedicarse por completo al dios unicornio, Valarian, potenciando a la vez un fuerte vínculo con los unicornios. Normalmente proceden de las filas de exploradoras o

druidas, aunque también ha habido paladinas e incluso guerreras que han elegido esta senda. La mayoría de amadas de Valarian son humanas, elfas o semielfas, aunque las medianas, gnomas y enanas no están excluidas.

Una amada de Valarian es un ser solitario, que rechaza la civilización. Se retira a los bosques, donde mantiene pocos contactos con el mundo exterior. Debido a que representa a la causa del bien, podría invocar a sus aliados animales para repeler a los invasores si el mal avanza sobre su refugio forestal. Su relación con su unicornio es poco menos que de compañerismo forjado en la luz. Posee un vínculo emocional con su montura mayor que el que tiene con sus familiares. Igual que ella confía en el unicornio, éste confía en ella para que mantenga sus secretos a salvo.

Todas las amadas de Valarian deben ser castas y dedicarse por completo al bien y a su compañero unicornio.

TABLA 5-2: LA AMADA DE VALARIAN

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	Llamar unicornio, vínculo telepático, eternidad	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Excursión etérea	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Habitante del bosque	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Esquiva asombrosa	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	—	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2	Llamar corcel celestial	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Comprensión de la naturaleza	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2	Castigo divino	2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3	Rechazo de la madera	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	Polimorfar funesto en masa	2	2	2	1

Si alguna vez una amada de Valarian se emparejase con un mortal, el unicornio abandonaría a su compañera sin resentimientos ni rencores. Debido a la solitaria existencia que deben soportar estas mujeres, es raro (pero no imposible) que una amada de Valarian se una a algún grupo. Prefieren la compañía de paladines, pero se asociarán con cualquier personaje bueno durante épocas de necesidad.

Bajo ninguna circunstancia accederá una amada de Valarian a unir fuerzas con un personaje maligno, y apenas toleran a los neutrales. Las amadas de Valarian y sus compañeros unicornios pueden abandonar su santuario forestal si se les necesita para combatir al mal.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser una amada de Valarian, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Sexo: femenino.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Ataque base: +7.

Habilidades: Montar 10 rangos, Saber (naturaleza) 5 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura, Voto sagrado, Voto de castidad.

Especial: antes de poder convertirse en una amada de Valarian, el personaje deberá meditar en una arboleda drúidica y ayunar hasta que salve la vida de un animal en peligro. Si no logra sobrevivir o ayudar a un animal, no se encontrará con su compañero unicornio y no podrá avanzar en esta clase.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la amada de Valarian (y la característica clave de cada una) son Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Montar (Des), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase de la amada de Valarian.

Competencia con armas y armaduras: una amada de Valarian es competente con todas las armas sencillas y marciales, las armaduras ligeras y los escudos pequeños.

Conjuros: una amada de Valarian posee la aptitud de lanzar un número reducido de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro de amada de Valarian, ésta debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que una amada de Valarian con Sabiduría 10 o menos no podrá lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales de las amadas de Valarian se basan en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sab de la amada. Cuando una amada de Valarian obtiene 0 conjuros de un nivel determinado (por ejemplo, los conjuros de nivel 1 de una amada de nivel 1), sólo obtendrá los conjuros adicionales a los que tendría derecho basándose en su puntuación de Sabiduría para ese nivel.

La lista de conjuros de las amadas de Valarian se muestra más adelante. Una amada de Valarian prepara y lanza sus conjuros igual que los clérigos (aunque no puede lanzar de forma espontánea conjuros de curación).

Llamar unicornio (Sb): una amada de Valarian puede llamar a un unicornio a su lado. Consulta las estadísticas del unicornio en el *Manual de monstruos*.

El unicornio aparece al instante y sirve al personaje de por vida, siempre que ésta se mantenga casta y con alineamiento bueno. El unicornio puede ser despedido en cualquier momento, aunque el personaje no podrá volver a llamar a otro hasta que obtenga un nuevo nivel en la clase de amada de Valarian. Si el unicornio muriese antes que su amazona, ésta podría volver a llamar a un nuevo compañero unicornio al ganar un nuevo nivel en esta clase.

Una amada de Valarian no puede tener más de un compañero unicornio a la vez.

Una amada de Valarian puede hacer que su compañero unicornio lleve a cabo diversas tareas. Particularmente útil como montura, el unicornio no llevará a cabo misiones u otras labores complejas sin la supervisión de la amada.

Vínculo telepático (Sb): una amada de Valarian puede comunicarse telepáticamente con su compañero unicornio. Este vínculo permanece en efecto a menos que el personaje se vea separado de su unicornio una distancia en millas igual a 100 + el nivel de personaje de la amada.

A nivel 6, una amada de Valarian puede comunicarse telepáticamente con cualquier animal nativo del bosque natal de su compañero unicornio.

Eternidad (Sb): los unicornios envejecen muy despacio, llegando a vivir miles de años. Siempre que permanezca fiel a Valarian y tenga a un compañero unicornio a su servicio, una amada de Valarian envejecerá al mismo ritmo, significando a efectos prácticos que su proceso de envejecimiento se detiene.

Excursión etérea (St): a nivel 2, una vez al día, una amada de Valarian y su equipo se pueden volver etéreos, igual que mediante el conjuro *excursión etérea* lanzado por un hechicero del nivel de personaje de la amada. Si la amada de Valarian está montada sobre su compañero unicornio, éste también se verá afectado por esta aptitud. Sin embargo, si la amada desmonta o ambos se ven separados de alguna otra forma antes de que concluya la *excursión etérea*, el unicornio regresará inmediatamente al plano Material.

Habitante del bosque (Ex): el tiempo pasado en el bosque altera la fisiología de una amada de Valarian cuando llega a nivel 3. Obtiene un bonificador +2 racial a las pruebas de Avistar, Escuchar, Moverse sigilosamente y Supervivencia.

Esquiva asombrosa (Ex): a partir de nivel 4, una amada de Valarian puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando se vea desprevénida.

Si la amada de Valarian ya posee esquiva asombrosa de alguna otra clase (pícaro, por ejemplo), en su lugar obtendrá esquiva asombrosa mejorada; no podrá ser flanqueada excepto por un pícaro que tenga al menos cuatro niveles más que ella en su clase de prestigio.

Cuando la amada de Valarian esté montada sobre su compañero unicornio, éste también obtendrá el beneficio de esta aptitud.

Llamar corcel celestial (Sb): a nivel 6, una amada de Valarian puede llamar a un unicornio celestial (también conocido como corcel celestial) a su lado. Consulta la ficha en el *Manual de monstruos*, aplicándole la plantilla de celestial, para obtener sus estadísticas. Si el personaje ya tiene un compañero unicornio, Valarian lo transformará en un corcel celestial en lugar de enviar a su amada un nuevo compañero.

Comprensión de la naturaleza (Ex): a nivel 7 una amada de Valarian obtiene un bonificador +2 introspectivo a las pruebas de Saber (naturaleza), Supervivencia y Trato con animales.

Castigo divino (St): a partir del 8.º nivel, y una vez al día, una amada de Valarian puede lanzar un *castigo divino* como si fuese un clérigo de su nivel de clase. Podrá elegir causar daño no letal en lugar de daño normal con este *castigo divino*.

Rechazo de la madera (Sb): las armas fabricadas completa o parcialmente de madera pierden eficacia a la hora de golpear a una amada de Valarian, como si se viesan desviadas por una barrera invisible. Los ataques realizados con tales armas sufren un penalizador -2. Cuando la amada de Valarian esté montada sobre su compañero unicornio, éste también obtendrá el beneficio de esta aptitud.

Polimorfar funesto en masa (Sb): a nivel 10, una vez al día, una amada de Valarian puede lanzar una versión especial del conjuro *polimorfar funesto* que afecta a todas las criaturas malignas en un radio de 30' (como si fuese un druida de nivel 10). Las criaturas afectadas se ven transformadas en inofensivos mamíferos diminutos (conejos, ardillas o similares) o sabandijas minúsculas (arañas inocuas, ciempiés o similares). Todas las criaturas afectadas se transforman en el mismo tipo de animal. Consulta la descripción del conjuro *polimorfar funesto* en el *Manual del jugador* para más detalles.

LISTA DE CONJUROS DE LA AMADA DE VALARIAN

Las amadas de Valarian escogen sus conjuros de la siguiente lista:

1.º nivel: *calmar animales*, *convocar aliado natural I*, *curar heridas leves*, *detectar trampas* y *fosos*, *detectar veneno*, *enmarañar*, *hablar con los animales*, *hechizar animal*, *lentificar veneno*, *ojos del avoral**, *pasar sin dejar rastro*, *zancada prodigiosa*.

2.º nivel: *aliviar dolor**, *convocar aliado natural II*, *curar heridas moderadas*, *escudar a otro*, *esplendor de águila*, *inmovilizar animal*, *piel robliza*, *quitar adicción**, *restablecimiento menor*, *sabiduría de búho*, *zona de verdad*.

3.º nivel: *alivio del corazón**, *caminar sobre las aguas*, *convocar aliado natural III*, *curar heridas graves*, *discernir mentiras*, *neutralizar veneno*, *quitar enfermedad*, *visión en la oscuridad*.

4.º nivel: *belleza cegadora**, *comunidad con la naturaleza*, *convocar aliado natural IV*, *curar heridas críticas*, *disipar el mal*, *indetectabilidad*, *lanza de Valarian**, *libertad de movimientos*, *restablecimiento*.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

APÓSTOL DE LA PAZ

En un mundo donde el conflicto a menudo significa violencia, donde el bien y el mal se encuentran con regularidad en el campo de batalla, donde la fuerza casi siempre impone la razón y el poder se mide en piezas de oro, el apóstol de la paz es una voz solitaria que predica en el desierto, pidiendo un cambio de actitud. Habiendo renunciado por completo a la violencia en cualquier manifestación, el apóstol de la paz es un defensor de las soluciones no violentas a los conflictos. Es una poderosa fuente de magia divina, pero sus conjuros están enfocados a la curación, el cese de las hostilidades y la ayuda a sus aliados.

Miembros de todas las clases se pueden cualificar para convertirse en apóstoles de la paz, aunque los bárbaros, guerreros y pícaros suelen tener dificultades para cumplir los prerrequisitos de habilidades y están

demasiado orientados hacia la vertiente marcial para verse interesados por ella. Clérigos, bardos y druidas a menudo desarrollan filosofías pacifistas y tienden a esta clase, pero cualquier personaje puede experimentar una conversión de algún tipo y llegar a ser un apóstol de la paz.

Los apóstoles de la paz suelen ser vagabundos solitarios o incluso ermitaños. Muchos personajes no jugadores (PNJs) de esta clase se han alejado de las violentas luchas de la vida aventurera, pero pueden servir como fuentes de conocimiento, conjuros o guía espiritual para los PJs aventureros. Los PJs apóstoles de la paz son muy inusuales, aunque no imposibles de encontrar; consulta 'Luchar por la paz' en el Capítulo 2 para ver algunos consejos sobre cómo emplear a estos personajes en el juego.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un apóstol de la paz, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Salvación base: Vol +5.

Habilidades: Concentración 10 rangos, Diplomacia 6 rangos.

Dotes: Voto sagrado, Voto de no violencia, Voto de paz, Voto de pobreza.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del apóstol de la paz (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Escuchar (Int), Hablar un idioma (-), Interpretar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (todas, de forma separada) (Int), Sanar (Sab) y Trato con animales (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del apóstol de la paz.

Competencia con armas y armaduras: los apóstoles de la paz no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Como parte de sus votos sagrados, los apóstoles de la paz reniegan del uso de armadura, aunque pueden llevar objetos mágicos que los protejan (como un *anillo de protección* o *brazales de armadura*). Un apóstol de la paz que lleve cualquier tipo de armadura no podrá lanzar conjuros de apóstol ni emplear sus aptitudes de clase sobrenaturales mientras la lleve puesta y en las 24 horas siguientes.

Lanzamiento de conjuros espontáneo: un apóstol de la paz puede canalizar la energía divina almacenada para lanzar conjuros

TABLA 5-3: EL APÓSTOL DE LA PAZ

Nivel	Ataque base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios									
						0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+2	+2	+2	Expulsar muertos vivientes	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+3	+3	Toque pacificador	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+3	+3	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+4	+4	+4	Vedar infernales	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—
5.º	+2	+4	+4	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—
6.º	+3	+5	+5	+5	—	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—
7.º	+3	+5	+5	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—
8.º	+4	+6	+6	+6	—	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—
9.º	+4	+6	+6	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0
10.º	+5	+7	+7	+7	—	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1

de curación que el apóstol no preparó con anterioridad. Un apóstol puede "perder" cualquier conjuro de apóstol preparado para lanzar cualquier conjuro de *curar* (cualquiera con la palabra "curar" en su nombre) del mismo nivel o inferior.

Expulsar muertos vivos (Sb): un apóstol de la paz puede expulsar muertos vivos como lo haría un clérigo bueno de su nivel de apóstol. Si también es clérigo (o paladín), añadirá sus niveles de apóstol a sus niveles efectivos en esa otra clase para determinar su capacidad de expulsión.

Toque pacificador (Sb): a 2.º nivel, un apóstol de la paz obtiene la aptitud de pacificar a criaturas hostiles o furiosas con un simple toque. El efecto es similar a un conjuro de *calmar emociones*. El apóstol puede afectar a un único objetivo con cada uso de la aptitud, y para ello debe tocarlo. Una criatura tocada no recibe ningún TS, ni se aplica la resistencia a conjuros. El toque pacificador no anula las emociones positivas, sólo la ira, la furia o la hostilidad. El apóstol de la paz puede realizar una prueba de nivel (como si estuviese lanzando *disipar magia*), empleando su nivel de personaje como nivel de lanzador, para disipar ciertos conjuros enajenadores que afecten a la criatura tocada. El toque pacificador sólo puede disipar conjuros que inciten emociones violentas, como miedo o rabia.

Vedar infernales (Sb): un apóstol de la paz de nivel 4 puede vedar infernales, de forma muy similar a como los clérigos buenos expulsan muertos vivos. Canalizando la energía sagrada de los planos celestiales, puede hacer retroceder a demonios, diablos y otros ajenos de subtipo maligno. Realiza una prueba de Carisma con el apóstol y consulta la tabla 8-9 del *Manual del jugador*, empleando el nivel de personaje del apóstol para determinar el infernal más poderoso al que puede vedar. Tira 2d6 + el nivel del apóstol de la paz + su modificador de Carisma para calcular el daño de la veda. Empleando de esta forma tanto el nivel de personaje del apóstol como su nivel de clase, es más probable que pueda afectar a un infernal poderoso, pero improbable que lo logre con más de uno cada vez.

Un demonio vedado queda aturrido durante 1d4+1 asaltos por el poder sagrado del apóstol. Si un apóstol de la paz ataca a un infernal vedado, el aturdimiento termina al instante y el infernal podrá actuar normalmente en su siguiente turno.

Si el nivel de personaje del apóstol es al menos el doble que los DG del infernal, desterrará a la criatura afectada de vuelta a su plano natal. Un apóstol de la paz puede realizar un número de intentos de veda por día igual a 3 + su modificador de Carisma. Estos intentos son independientes de cualquier aptitud para expulsar muertos vivos.

Lista de conjuros del apóstol de la paz

Los apóstoles de la paz escogen sus conjuros de la siguiente lista:

Nivel 0: crear agua, curar heridas menores, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luz, orientación divina, purificar comida y bebida, remendar, resistencia, virtud.

1.º nivel: bendecir, bendecir agua, comprensión idiomática, curar heridas leves, detectar el mal, detectar muertos vivos, escudo de entropía, escudo de la fe, invisibilidad ante los muertos vivos, niebla de oscurecimiento, ojos del avoral*, orden imperiosa, protección contra el mal, quitar el miedo, rayo de esperanza*, santuario, soportar los elementos, visión celestial*.

2.º nivel: aliviar dolor*, atavío glorioso*, augurio, auxilio divino, calmar emociones, cautivar, consagrar, curar heridas moderadas, escudar a otro, esplendor de águila, integrar, lentificar veneno, quitar parálisis, resistencia de oso, resistir energía, restablecimiento menor, sabiduría de búho, silencio, situación, yugo de clemencia*, zona de verdad.

3.º nivel: caminar sobre las aguas, círculo mágico contra el mal, crear comida y agua, curar heridas graves, disipar magia, fundirse con la piedra, mano auxiliadora, muro de viento, plegaria, protección contra la energía, purgar la invisibilidad, quitar ceguera/sordera, quitar enfermedad, quitar maldición, quitar náuseas*, renovación*, respiración acuática, vestidura mágica, visión bendita*.

4.º nivel: adivinación, aliado menor de los planos, alimento*, aspecto de la deidad menor*, caminar por el aire, controlar las aguas, curar heridas críticas, custodia contra la muerte, discernir mentiras, don de lenguas, esperanza

alentadora, exorcismo, imbuir aptitud para los conjuros, inmunidad a conjuros, libertad de movimientos, neutralizar veneno, quitar fatiga*, recado, restablecimiento, sabandija, sangre del mártir*, situación mayor*.

5.º nivel: comunión, curación energética*, curar heridas leves en masa, desplazamiento de plano, disipar el mal, escudriñamiento, expiación, guardián sagrado*, marca de la justicia, muro de piedra, orden imperiosa mayor, resistencia, revivir a los muertos, romper encantamiento, sacrificar, símbolo de sueño, visión verdadera.

6.º nivel: aliado de los planos, aspecto de la deidad*, caminar con el viento, caparazón antivida, curar heridas moderadas en masa, destierro, disipar magia mayor, esplendor del águila en masa, festín de los héroes, geas/empeño, interdicción, palabra de regreso, resistencia de oso en masa, sabiduría de búho en masa, sanar, sangre celestial*, símbolo de persuasión.

7.º nivel: bastión del bien*, controlar el clima, curar heridas graves en masa, escudo de los arcontes*, escudriñamiento mayor, excursión etérea, rechazo, refugio, regenerar, restablecimiento mayor, resurrección.

8.º nivel: aliado mayor de los planos, aura sagrada, campo antimagia, curar heridas críticas en masa, discernir ubicación.

9.º nivel: aspecto mayor de la deidad*, eternidad, fin de la contienda*, milagro, proyección astral, resurrección verdadera, sanar a las masas, umbral.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.



Un apóstol de la paz

Don Spencer '93

ARCANISTA ELEVADO

Las historias dicen que los hechiceros obtienen sus aptitudes mágicas innatas de tener sangre de dragón, y muchos hechiceros (especialmente kóbolds) defienden esa leyenda. Los hechiceros aasimar, por su parte, sonríen para sus adentros sabiendo que los dragones no son la única fuente de poder arcano espontáneo. Entre bardos y hechiceros por igual, algunos traen la fuente de su poder hasta la influencia celestial, bien por herencia de sangre o por simple favor divino. Estos son los arcanistas elevados, lanzadores espontáneos de conjuros que obtienen acceso a conjuros que canalizan la energía celestial.

Sólo los personajes que lancen conjuros arcanos de forma espontánea pueden convertirse en arcanistas elevados, lo que significa que en la mayoría de campañas esta clase estará restringida a bardos y hechiceros.

Los arcanistas elevados son, muy a menudo, aventureros que emplean el poder que consideran un don para el propósito por el que les fue entregado: ayudar a combatir el mal. Se desplazan por lugares donde su capacidad para cubrir un campo de batalla con *castigos divinos* sea más útil, por lo que rara vez se los encuentra en ciudades o villas tranquilas. Es frecuente que unan fuerzas con otros aventureros elevados, y con menos frecuencia con otros arcanistas elevados.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un arcanista elevado, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Salvación base: Vol +5.

Habilidades: Saber (arcano) 9 rangos, Saber (religión) 4 rangos.

Dotes: Consagrar conjuro, Purificar conjuro.

Conjuros: capacidad para lanzar espontáneamente conjuros arcanos de nivel 3.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del arcanista elevado (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Interpretar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Usar objeto mágico (Car). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del arcanista elevado.

Competencia con armas y armaduras: los arcanistas elevados no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Lista elevada de conjuros: un arcanista elevado obtiene acceso a conjuros que no aparecen normalmente en las listas de otros lanzadores de conjuros. Las adiciones a la lista de conjuros del arcanista elevado aparecen más adelante. A nivel 1, un arcanista elevado añade los conjuros de hasta 3.^{er} nivel a su lista de conjuros, y cada nivel subsiguiente de arcanista elevado le permite añadir dos niveles más de conjuros a su lista. No sabe automáticamente todos estos conjuros, sino que puede elegirlos como conjuros conocidos.

Saber sortilego (Ex): a nivel 1, un arcanista elevado aprende dos nuevos conjuros arcanos de cualquier nivel de conjuro que pueda lanzar. Pueden ser conjuros de su lista normal o de la lista elevada que se muestra más adelante. No obtiene ningún espacio de conjuros adicional a este nivel.

Consagración rápida (Ex): a nivel 2, un arcanista elevado puede lanzar espontáneamente conjuros con la dote Consagrar conjuro sin tener que prolongar el tiempo de lanzamiento.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a cada nivel de arcanista elevado tras el primero, el personaje gana nuevos conjuros diarios y conjuros conocidos, como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (aptitudes de música de bardo, características mejoradas para su familiar, etc.), aunque si retiene la capacidad de cambiar los conjuros conocidos a cada nivel par equivalente de bardo o hechicero. Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en arcanista elevado, deberá decidir a qué clase añade el nivel de arcanista a efectos de determinar los conjuros diarios y conocidos.

Dote elevada adicional: a nivel 3, y de nuevo en el 5, un arcanista elevado obtiene una dote adicional. Esta dote debe ser elegida de entre las dotes elevadas que aparecen en el Capítulo 4.



Una arcanista elevada

TABLA 5-4: EL ARCANISTA ELEVADO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Lista elevada de conjuros (3.º), saber sortilego	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Lista elevada de conjuros (5.º), consagración rápida	+1 nivel a una clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Dote elevada adicional, lista elevada de conjuros (7.º)	+1 nivel a una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Lista elevada de conjuros (9.º), purificación rápida	+1 nivel a una clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Dote elevada adicional, conjuros santificados	+1 nivel a una clase existente

Purificación rápida (Ex): a nivel 4, un arcanista elevado puede lanzar espontáneamente conjuros con la dote Purificar conjuro sin tener que prolongar el tiempo de lanzamiento.

Conjuros santificados: un arcanista elevado de nivel 5 puede emplear conjuros santificados como si estuviesen entre sus conjuros conocidos.

LISTA DE CONJUROS DEL ARCANISTA ELEVADO

Los arcanistas elevados escogen sus conjuros de la siguiente lista o de su lista normal de conjuros:

- 1.^{er} nivel: *bendecir, visión celestial**.
- 2.^o nivel: *consagrar, zona de verdad*.
- 3.^{er} nivel: *luz abrasadora, mano auxiliadora*
- 4.^o nivel: *aliado menor de los planos, aspecto menor de la deidad*, castigo sagrado, espada de la conciencia**.
- 5.^o nivel: *corona de llamas*, marca de la justicia, relámpago divino*, sacralizar*.
- 6.^o nivel: *aliado de los planos, aspecto de la deidad*, rayo de gloria**.
- 7.^o nivel: *castigo de los justos*, palabra sagrada, tormenta de relámpagos divinos**.
- 8.^o nivel: *aliado mayor de los planos, aura sagrada*.
- 9.^o nivel: *aspecto mayor de la deidad**.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

CABALLERO UNGIDO

El caballero ungido es un soldado sagrado que ha sufrido muchas penurias para aprender la intrincada senda de la alquimia y convertirse en un combatiente más eficaz. Armado con un arma ancestral, busca el conocimiento más remoto, consulta con alquimistas y sabios y habla íntimamente con los poderes del bien. Su insaciable sed de conocimientos sólo es comparable a su extraordinaria maestría en combate.

Un caballero ungido fabrica y extrae poder de aceites mágicamente creados. Ungiéndose a sí mismo con estos aceites, logra liberar los poderes sobrenaturales de su interior. También cubre su arma ancestral con un aceite especial que le concede cualidades adicionales.

Los caballeros ungidos son, típicamente, paladines o guerreros con uno o más niveles de mago o clérigo. Ocasionalmente, emerge un caballero ungido de entre las filas de magos, hechiceros, clérigos o bardos puros.

Sin importar sus orígenes, los caballeros ungidos a menudo forman lazos de amistad con lanzadores de conjuros arcanos eruditos que puedan beneficiarse de su habilidad para el combate. Los caballeros ungidos también se alían con ángeles, eladrines y otras fuerzas del bien. Creen en las cruzadas contra el mal y disfrutan llevando la lucha a las puertas de los malhechores, allá donde estén. Se oponen a los combatientes de la oscuridad (como se describen en el *Libro de oscuridad vil*), y el único rasgo que comparten con sus iguales malvados es la falta de sutileza. Un caballero ungido preferirá enfrentarse cara a

cara con sus enemigos en lugar de trabajar en las sombras o intentar organizar algún tipo de resistencia pasiva.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un caballero ungido, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Artesanía (alquimia) 5 rangos, Conocimiento de conjuros 3 rangos, Saber (arcano) 3 rangos.

Dotes: Reliquia ancestral.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del caballero ungido (y la característica clave de cada una) son Artesanía (alquimia) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Montar (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab) y Tregar (Fue). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del caballero ungido.

Competencia con armas y armaduras: un caballero ungido es competente con todas las armas sencillas y marciales, y con todos los tipos de armaduras y escudos.

Ungirse (Sb): un caballero ungido prepara un aceite mágico con el cual ungir su cuerpo, a un coste de 100 po (para los componentes alquímicos). Sólo puede preparar una dosis del aceite cada vez que gane este rasgo de clase (a niveles 1, 4, 7 y 10). Crear el aceite lleva una hora.

Nivel +

Modif. Car

Aptitud/efecto

≤2	<i>Visión sagrada:</i> el caballero obtiene la dote Alerta.
3-4	<i>Estrategia celestial:</i> el caballero obtiene la dote Reflejos de combate.
5-6	<i>Carne intacta:</i> el caballero obtiene RD 3/-.
7-8	<i>Claridad divina:</i> la puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma del caballero aumenta en 1 punto.
9	<i>Llamada al combate:</i> tres veces al día, el caballero obtiene un bonificador +3 adicional a su tirada de ataque al cargar.
10	<i>Impacto contundente:</i> tres veces al día, tras un impacto con éxito, el caballero causa 2d6 puntos de daño adicionales.
≥11	<i>Impacto inspirado:</i> tres veces al día, el caballero puede realizar un único ataque adicional con su ataque base más alto, como acción gratuita.

TABLA 5-5: EL CABALLERO UNGIDO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1. ^o	+1	+2	+0	+2	Ungirse
2. ^o	+2	+3	+0	+3	Ungir arma ancestral
3. ^o	+3	+3	+1	+3	Dote adicional
4. ^o	+4	+4	+1	+4	Ungirse
5. ^o	+5	+4	+1	+4	Ungir arma ancestral
6. ^o	+6	+5	+2	+5	Dote adicional
7. ^o	+7	+5	+2	+5	Ungirse
8. ^o	+8	+6	+2	+6	Ungir arma ancestral
9. ^o	+9	+6	+3	+6	Dote adicional
10. ^o	+10	+7	+3	+7	Ungirse

Aplicarse el aceite requiere una ceremonia que dura 8 horas. Una vez el aceite es aplicado, el caballero ungido gana permanentemente una nueva aptitud sobrenatural elegida de la lista anterior. Su nivel más el modificador de Carisma determina las elecciones disponibles (la elección de mayor número, y todas las anteriores). Un caballero ungido no puede elegir una aptitud más de una vez, ni puede reemplazar una aptitud con otra una vez ha realizado su elección.

Ungir arma ancestral (Sb): un caballero ungido prepara un aceite mágico con el cual cubrir su arma ancestral, a un coste de 100 po (para los componentes alquímicos). Sólo puede preparar una dosis del aceite cada vez que se gane este rasgo de clase (a niveles 2, 5, y 8). Si el aceite se aplica a otra arma que no sea el arma ancestral del caballero, no ocurrirá nada y se desperdiciará el preparado. Crear el aceite lleva una hora.

Aplicar el aceite requiere una ceremonia que dura 8 horas. Una vez el aceite es aplicado, el arma ancestral gana permanentemente una nueva aptitud sobrenatural elegida de la lista siguiente. El nivel del caballero más su modificador de Carisma determina las elecciones disponibles (la elección de mayor número, y todas las anteriores). Un caballero ungido no puede elegir una aptitud más de una vez, ni puede reemplazar una aptitud con otra una vez ha realizado su elección.

Nivel + modif. Car	Aptitud/efecto
≤3	Arma buena: el arma ancestral causa 1d6 de daño por asalto a cualquier criatura maligna que la empuñe o sostenga. El arma también se considera de alineamiento bueno.
4-6	Resistencia a la rotura: el arma ancestral gana 10 puntos de dureza.
7-8	Sangre de unicornio: cualquier criatura maligna herida por el arma deberá superar una salvación de Fortaleza contra CD 17 o sufrir los efectos debilitantes de la sangre de unicornio ¹ .
9	Insensible: el arma ancestral gana 50 puntos de golpe.
≥10	Percepción: el arma ancestral se convierte en un arma inteligente, con el mismo alineamiento que el caballero ² .

- 1 Consulta 'Trastornos y aflicciones' en el Capítulo 3: equipo elevado.
- 2 El arma obtiene las siguientes puntuaciones de características mentales (repartidas como el caballero elija): 14, 14, 10. El arma también obtiene el don de hablar, visión y audición a 120' y dos poderes menores (tirados al azar). Consulta 'Objetos inteligentes' en la *Guía del Dungeon Master*.

Dote adicional: a nivel 3, y de nuevo a los niveles 6 y 9, el caballero ungido obtiene una dote adicional. Dicha dote debe ser escogida de

entre las siguientes, y el caballero debe cumplir todos sus prerequisites: Aguante, Arrollar mejorado, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque torbellino, Castigo elevado*, Daño atenuado sagrado*, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Duro de pelar, Embetida mejorada, Esquiva, Finta mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Impacto atenuado*, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia en combate, Reflejos de combate, Romper arma mejorado, Santificar arma*, Santificar impacto marcial*.

*Nueva dote descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Una dama
ungida

CAMPEÓN DE GWYNHARWYF

Gwynharwyf es la deidad tutelar de los bárbaros, el modelo de cómo la rabia y la probidad pueden coexistir en un mismo ser. Sus campeones son bárbaros mortales que se esfuerzan por emular el sublime equilibrio de ira y tranquilidad, empleando su furia para aplastar implacablemente a los enemigos malignos sin perder su compromiso con el bien, con sus demandas de clemencia y respeto por la vida. Se cuentan entre los guerreros más feroces de la causa del bien en el plano Material, armados con conjuros que pueden lanzar mientras están furiosos, voluntad de hierro ante las compulsiones y la resistencia de un eladrín contra los ataques, además de su temible furia.

Los campeones de Gwynharwyf deben poseer al menos un nivel en la clase de bárbaro para poder adoptar esta clase, y la mayoría de campeones son bárbaros puros. En algunas ocasiones, un guerrero/bárbaro o un explorador/bárbaro se convierte en campeón de Gwynharwyf, pero los miembros de otras clases no suelen seguir este camino.

La mayoría de campeones de Gwynharwyf son aventureros errantes de algún tipo. Algunos son guerrilleros en reinos malvados, que trabajan para derrocar a tiranos y liberar a los pueblos oprimidos. Otros son exploradores de dungeons que buscan exterminar a las aberraciones monstruosas y creaciones viles de la faz de la tierra. Y los hay que acechan en las calles de las ciudades, desenmascarando cultos diabólicos y a sus malignos maestros.

Dado de golpe: d12.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un campeón de Gwynharwyf, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: caótico bueno.

Ataque base: +6.

Habilidades: Intimidar 9 rangos.

Dotes: Caballero de las estrellas, Ira de los justos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del campeón de Gwynharwyf (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab),

TABLA 5-6: EL CAMPEÓN DE GWYNHARWYF

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	Detectar el mal, furia, castigar al mal 1/día	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Gracia divina, conjurar en plena furia	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	RD 2/—, resistir encantamiento	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Furia temible	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Resistencia a la energía 5, castigar al mal 2/día	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2	RD 3/—	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Inmunidad a hechizos y compulsiones	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2	RD 4/—	2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3	Castigar al mal 3/día	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	RD 5/—, resistencia a la energía 10	2	2	2	1

Trato con animales (Car) y Tregar (Fue). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del campeón de Gwynharwyf.

Competencia con armas y armaduras: los campeones de Gwynharwyf no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Conjuros: un campeón de Gwynharwyf posee la aptitud de lanzar cierto número de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro de campeón de Gwynharwyf, éste debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un campeón con Sabiduría 10 o menor no podrá lanzar ningún conjuro. Los conjuros adicionales de los campeones de Gwynharwyf se basan en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sab del campeón. Cuando el campeón de Gwynharwyf obtiene 0 conjuros de un nivel determinado (por ejemplo, los conjuros de nivel 1 de un campeón de nivel 1), obtendrá sólo los conjuros adicionales a los que tenga derecho por su Sabiduría para ese nivel.

La lista de conjuros del campeón de Gwynharwyf se muestra más adelante.

Un campeón de Gwynharwyf prepara y lanza conjuros de la misma forma que un clérigo (aunque no puede lanzar de forma espontánea conjuros de curación).

Detectar el mal (St): a voluntad, un campeón de Gwynharwyf puede emplear *detectar el mal*, igual al conjuro. Podrá emplear esta aptitud incluso mientras esté furioso.

Furia (Ex): un campeón de Gwynharwyf añade sus niveles en esta clase a sus niveles de bárbaro para determinar el número de veces

Una campeona de Gwynharwyf



que puede

entrar en furia

y cuándo obtiene los rasgos de clase de furia mayor, furia incansable y furia poderosa. No obtiene ni mejora ningún otro rasgo de la clase de bárbaro.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un campeón de Gwynharwyf puede intentar castigar al mal con un ataque en cuerpo a cuerpo normal. Añade su bonificador de Carisma a la tirada de ataque y causa 1 punto de daño adicional por cada nivel de campeón de Gwynharwyf. Si castiga accidentalmente a una criatura que no es maligna, el castigo no tiene efecto pero se gasta un uso.

Un campeón de Gwynharwyf de nivel 5 puede castigar al mal dos veces al día. A nivel 9, podrá emplear esta aptitud hasta tres veces al día.

Gracia divina (Sb): un campeón de Gwynharwyf de nivel 2 obtiene un bonif. a todos sus TS igual a su bonif. de Carisma.

Conjurar en plena furia (Ex): comenzando a nivel 2, un campeón de Gwynharwyf podrá lanzar sus conjuros de campeón incluso cuando esté furioso. Si posee alguna otra clase lanzadora de conjuros, no podrá lanzar los conjuros de esa clase en plena furia, sólo los que obtenga de sus niveles de campeón de Gwynharwyf.

RD (Ex): comenzando a nivel 3, un campeón de Gwynharwyf obtiene la aptitud de ignorar cierta cantidad de daño en cada golpe o ataque. Resta 2 al daño que sufre el campeón cada vez que sea impactado por un arma o ataque natural. A nivel 6, y cada 2 niveles a partir de entonces, esta reducción aumenta en 1 punto. La RD puede reducir el daño a 0, pero no por debajo de 0.

Resistir encantamiento (Sb): a nivel 3, un campeón de Gwynharwyf obtiene un bonificador +2 de moral a todos sus TS contra conjuros o efectos de Encantamiento.

Furia temible (Sb): a nivel 4, un campeón de Gwynharwyf puede infundir terror en el corazón de sus enemigos mientras está furioso. Cuando entre en furia, realizará una prueba de Intimidar. Cualquier enemigo que se acerque a 30' de él mientras le dure la furia deberá realizar una salvación de Voluntad contra una CD igual al resultado de dicha prueba de Intimidar. Quienes fallen quedarán estremecidos durante 1d4+1 asaltos o lo que quede de furia (lo que sea mayor).

Resistencia a la energía (Sb): a nivel 5, un campeón de Gwynharwyf está más cercano a sus protectores eladrín, ganando resistencia 5 al ácido, el frío y la electricidad. Esta resistencia aumenta a 10 a 10.º nivel.

Inmunidad a hechizos y compulsiones (Ex): a nivel 7 un campeón de Gwynharwyf es inmune a conjuros de hechizo y compulsión.

LISTA DE CONJUROS DEL CAMPEÓN DE GWYNHARWYF

Los campeones de Gwynharwyf escogen sus conjuros de la siguiente lista:

1.º nivel: arma mágica, bendecir, bendecir arma, curar heridas leves, detectar muertos vivientes, detectar veneno, favor divino, leer magia, protección contra el mal, quitar miedo, resistencia, restablecimiento menor, sacrificio divino*, soportar los elementos, virtud.

2.º nivel: escudar a otro, esplendor de águila, fuerza de toro, grito de guerra*, lentificar veneno, quitar parálisis, resistir energía, sabiduría de búho.

3.º nivel: círculo mágico contra el mal, curar heridas moderadas, discernir mentiras, disipar magia, luz del día, plegaria, quitar ceguera/sordera, quitar maldición, visión bendita*.

4.º nivel: curar heridas graves, custodia contra la muerte, disipar el mal, espada de la ciencia*, espada sagrada, gloria del mártir*, libertad de movimientos, neutralizar veneno, restablecimiento, romper encantamiento, sangre del mártir*.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

CENTINELA DE BHARRAI

El respeto por el poder de la naturaleza, el deseo de promover metas bondadosas y la resolución de destruir al mal son las creencias centrales de los centinelas de Bharrai, lanzadores de conjuros de voluntad férrea que veneran a la "Gran osa del Elíseo". Sus iniciados provienen principalmente de las filas de los magos, aunque hechiceros, druidas y clérigos también pueden convertirse en centinelas.

Los centinelas de Bharrai anteponen las necesidades ajenas a las suyas propias, y valoran el compañerismo incondicional y la lealtad por encima de todo. Este es un aspecto importante de su informal organización, que a menudo pide a sus miembros que sacrifiquen sus vidas para asegurar la supervivencia de los ideales de Bharrai. Debido a su lealtad y compromiso para con el bien, los centinelas de Bharrai

tienen buena reputación entre los aventureros y son muy buscados como compañeros de aventuras.

Los centinelas de Bharrai consideran a la Naturaleza como la fuerza definitiva del bien. Aunque los relámpagos pueden quemar árboles y los huracanes arrasar villas, el relámpago también inicia incendios que regeneran los bosques y los huracanes enseñan a fortificar mejor los cobijos.

Los centinelas de Bharrai aprecian la naturaleza en todas sus formas, desde la tranquila belleza de un bosque virgen a la ira feroz de un tornado. También dominan el poder de la naturaleza para derribar a los malvados.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un centinela de Bharrai, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 8 rangos, Saber (arcano) 8 rangos, Saber (naturaleza) 8 rangos.

Dotes: Voto sagrado, Voto de obediencia.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del centinela de Bharrai (y la característica clave de cada una) son Alquimia (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int, habilidad exclusiva), Hablar un idioma (-), Leer/escribir un idioma, Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (todas, de forma separada), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Usar objeto mágico (Car, habilidad exclusiva). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del centinela de Bharrai.

TABLA 5-7: EL CENTINELA DE BHARRAI

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Conjuros naturistas, Rastrear	+1 nivel a una clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Resistencia a la energía 10 (elegir tipo)	+1 nivel a una clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Forma de oso, llamar al relámpago apresurado 1/día	+1 nivel a una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Resistencia a la energía 10 (elegir tipo)	+1 nivel a una clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Velo de la naturaleza	+1 nivel a una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Resistencia a la energía 10 (elegir tipo)	+1 nivel a una clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Forma de oso terrible, toque de ursinal	+1 nivel a una clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Resistencia a la energía 10 (elegir tipo)	+1 nivel a una clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Manada de osos terribles 1/semana	+1 nivel a una clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Tormenta de relámpagos apresurada 1/día	+1 nivel a una clase existente

Una centinela de Bharrai

Competencia con armas y armaduras: los centinelas de Bharrai no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a cada nivel, un centinela de Bharrai gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejor probabilidad de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.), excepto por el aumento de nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros antes de ser un centinela de Bharrai, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Conjuros naturistas (Sb): comenzando a nivel 1, un centinela de Bharrai puede cambiar la composición de cualquier conjuro basado en energía que lance para obtener algo que no sea destructivo para la naturaleza. El conjuro debe tener el descriptor ácido, frío, electricidad o fuego, y el centinela de Bharrai puede elegir causar daño no letal en lugar del daño letal contra animales y plantas que sean el objetivo, o se vean afectados de alguna otra forma, por el conjuro.

Rastrear: un centinela de Bharrai de nivel 1 obtiene Rastrear como dote adicional.

Resistencia a la energía 10 (Ex): un centinela de Bharrai es resistente a ciertas fuerzas de la naturaleza y el daño que causan. A nivel 2, y de nuevo a nivel 4, 6 y 8, un centinela de Bharrai elige un tipo de energía específico (ácido, frío, electricidad o fuego) y obtiene resistencia 10 contra él.

Forma de oso (Sb): a nivel 3, el centinela de Bharrai obtiene la aptitud de convertirse en un oso negro, pardo o polar (y volver de nuevo a su forma normal). Los DG de la forma de oso elegida no pueden exceder el nivel de personaje del centinela.

Esta aptitud funciona como el conjuro *polimorfarse*, excepto por lo que se indica a continuación. Cambiar de forma es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. El centinela de Bharrai puede asumir forma de oso (y volver a su forma normal) a voluntad, pudiendo permanecer en forma de oso tanto tiempo como desee.

El centinela de Bharrai retiene la capacidad de hablar mientras esté en forma de oso, y puede comunicarse con otros osos.

Llamar al relámpago apresurado (St): a nivel 3, un centinela de Bharrai puede lanzar un conjuro de *llamar al relámpago* apresurado, como si se le hubiese aplicado la dote Apresurar conjuro. Emplea el nivel de personaje del centinela para determinar el número de rayos relampagueantes y la duración del conjuro.

Velo de la naturaleza (Sb): a nivel 5, como acción estándar, el centinela de Bharrai puede tratar de esconderse al aire libre. El centinela debe estar en un radio de 10' de alguna formación natural que incluya rasgos como árboles, dunas, montículos de nieve, rocas grandes, hierba alta o matorrales. El centinela de Bharrai obtiene un bonificador +10 introspectivo a sus pruebas de Esconderse en dichas circunstancias.

Forma de oso terrible (Sb): a nivel 7, un centinela de Bharrai puede convertirse en un oso terrible, y volver de nuevo a su forma normal. Esta aptitud es, por lo demás, igual a la forma de oso obtenida a nivel 3.

Toque de ursinal (Sb): un centinela de Bharrai obtiene grandes poderes curativos a nivel 7. Esta aptitud funciona de la misma forma que la aptitud de imposición de manos de un paladín, excepto porque el centinela de Bharrai puede curar tanto daño al día como su total de puntos de golpe de personaje.

Manada de osos terribles (St): una vez a la semana a partir de nivel 9, un centinela de Bharrai puede llamar a 1d6 osos terribles con puntos de golpe máximos (147 pg cada uno) para que lo ayuden en combate. Los osos terribles aparecen al instante y se quedan hasta que la batalla haya concluido, en cuyo momento se dispersan de nuevo en el paisaje. Si un oso terrible muere en batalla el cuerpo del animal quedará donde caiga, y se espera que el centinela use las partes del animal que pueda (como la carne, piel o huesos) y entregue el resto a la tierra. No honrar de la forma debida al oso terrible muerto tendrá como resultado una probabilidad acumulativa del 20% de que los animales no se presenten la siguiente vez que los llame.

Esta aptitud sólo funciona en el plano Material y en planos exteriores de alineamiento bueno.

Tormenta de relámpagos apresurada (St): a nivel 10, un centinela de Bharrai puede lanzar una *tormenta de relámpagos* apresurada, como si se le hubiese aplicado la dote Apresurar conjuro. Emplea el nivel de personaje del centinela para determinar el número de rayos relampagueantes y la duración del conjuro.

DEFENSOR DE SEALTIEL

Sealtiel es el arquetipo celestial que sirve como patrón de los defensores, aquellos que protegen a los débiles de las depredaciones de los fuertes, expulsan a las fuerzas del mal cuando atacan al bien, y defienden los ideales de la bondad y la verdad frente al engaño y las mentiras. Sus campeones mortales son los defensores de Sealtiel, una orden de tipo caballeresco que ha jurado defender sus mismos ideales. Mientras los puños de Raziel llevan la lucha contra el mal a su propio suelo, los defensores de Sealtiel permanecen en su terreno, vigilantes ante el contraataque de los malvados.

La mayoría de los defensores de Sealtiel son paladines, guerreros o exploradores. En ocasiones, clérigos o monjes (a menudo personajes multi-clase clérigo/guerrero, o similar) adoptan también la clase, y más raramente guerreros/pícaros pueden unirse a la causa de Sealtiel. Los lanzadores de conjuros arcanos rara vez encuentran algún atractivo en esta clase.

La vida errante de un aventurero no encaja bien en las vidas de la mayoría de defensores de Sealtiel, que prefieren permanecer en regiones civilizadas para proteger a sus gentes. Algunas veces, no obstante, un defensor de Sealtiel puede adoptar el papel de guardaespaldas de alguna persona santa o importante, y viajará con esa persona allá

TABLA 5-8: EL DEFENSOR DE SEALTIEL

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol
1.º	+1	+2	+0	+2
2.º	+2	+3	+0	+3
3.º	+3	+3	+1	+3
4.º	+4	+4	+1	+4
5.º	+5	+4	+1	+4
6.º	+6	+5	+2	+5
7.º	+7	+5	+2	+5
8.º	+8	+6	+2	+6
9.º	+9	+6	+3	+6
10.º	+10	+7	+3	+7

Especial

Posición defensiva 1/día, *escudo de la fe*
Círculo mágico, *escudar a otro*
Posición defensiva 2/día
Sangre del mártir
Posición defensiva 3/día
Aura protectora 1/día
Posición defensiva 4/día
Gloria del mártir
Posición defensiva 5/día
Aura protectora 3/día

donde sea necesario. Los personajes jugadores defensores pueden formar parte de esta categoría con facilidad, o destacar en una campaña que se centre en la defensa de una ciudad o plaza fuerte. Los PNJs defensores suelen ser encontrados en papeles sedentarios de ese tipo.

Dado de golpe: d12.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un defensor de Sealtiel, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +7.

Habilidades: Escuchar 5 rangos.

Dotes: Aguante, Duro de pelar, Sirviente de los cielos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del defensor de Sealtiel (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab) y Escuchar (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del defensor de Sealtiel.

Competencia con armas y armaduras: los defensores de Sealtiel no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Posición defensiva (Ex): cuando lo necesita, un defensor de Sealtiel puede convertirse en un inamovible bastión defensivo. En esta posición defensiva, un defensor obtiene una fuerza y una resistencia fenomenales, pero no puede moverse del punto que está defendiendo. Obtiene +2 a Fuerza, +4 a Constitución, un bonificador +2 de resistencia a todos los TS y un bonificador +4 de esquiva a la CA.

El incremento en la Constitución incrementa los puntos de golpe del defensor de Sealtiel en 2 por nivel, pero estos puntos adicionales se desvanecen al término de la posición defensiva, cuando su constitución cae de nuevo 4 puntos. Estos puntos de golpe no se pierden los primeros, como ocurre con otros puntos temporales. Mientras esté en una posición defensiva, un defensor no puede emplear habilidades o aptitudes que requieran que se mueva de posición, como Moverse sigilosamente o Saltar. Una posición defensiva dura un número de asaltos igual a 3 + el modificador de Con (incluida la mejora) del personaje. Un defensor puede dar por terminada su posición defensiva voluntariamente antes de este límite. Tras ella, el defensor de Sealtiel quedará fatigado y sufrirá un penalizador -2 a su Fuerza durante el resto del encuentro. Un defensor sólo puede emplear esta posición defensiva un número de veces al día determinado por su nivel. Emplear la posición defensiva no requiere ningún tiempo por sí misma, pero sólo puede iniciarse durante la acción del personaje (no puede, por ejemplo, emplearla cuando se vea impactado por una flecha para obtener los puntos de golpe de su Constitución incrementada).

Escudo de la fe (St): un defensor de Sealtiel puede emplear *escudo de la fe*, igual al conjuro homónimo, tres veces al día. Su nivel efectivo de lanzador es su nivel en la clase de defensor.

Círculo mágico (Sb): un defensor de Sealtiel de nivel 2 o superior queda rodeado constantemente por un efecto que imita a un conjuro de *círculo mágico contra el mal*, como si lo hubiese lanzado un clérigo de su nivel de defensor.

Escudar a otro (St): un defensor de Sealtiel de nivel 2 puede lanzar *escudar a otro*, igual al conjuro homónimo, una vez al día. Su nivel efectivo de lanzador es su nivel en la clase de defensor.

Sangre del mártir (St): un defensor de Sealtiel de nivel 4 puede emplear *sangre del mártir**, igual al conjuro homónimo, una vez al día. Su nivel efectivo de lanzador es su nivel en la clase de defensor.

Aura protectora (St): un defensor de Sealtiel de nivel 6 puede emplear un *aura protectora*, igual al conjuro homónimo, una vez al día. El efecto se solapa (pero no se apila) con su *círculo mágico contra el mal*. Su nivel efectivo de lanzador es su nivel en la clase de defensor.

A nivel 10, el defensor podrá emplear esta aptitud hasta tres veces al día.

Gloria del mártir (St): un defensor de Sealtiel de nivel 8 puede emplear *gloria del mártir**, igual al conjuro homónimo, una vez al día. Su nivel efectivo de lanzador es su nivel en la clase de defensor.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.



Un defensor de Sealtiel

DONCELLA CISNE

Las doncellas cisne son miembros de una orden esotérica que ha jurado proteger las zonas salvajes del mal. Su rasgo más característico es la capacidad para adoptar la forma de un cisne, que emplean principalmente para mejorar su movilidad. La orden sólo acepta a mujeres que estén comprometidas con la causa del bien y que ya posean una fuerte afinidad por el mundo natural.

Sólo druidas y exploradoras pueden convertirse en doncellas cisne. Es muy raro que algún personaje multiclase se una a esta orden. Las doncellas cisne viven en cabañas comunales cerca de masas de agua, en lo más aislado del interior de los bosques. Las raras ocasiones en las que se aventuran más allá de sus bosques serán motivadas por la oposición a alguna fuerza malvada, que amenace al mundo natural a gran escala. Son muy reservadas, y evitan revelar su verdadera naturaleza incluso a sus compañeros de aventuras.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser una doncella cisne, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Sexo: femenino.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Habilidades: Hablar un idioma (silvano), Saber (naturaleza) 8 rangos, Supervivencia 8 rangos.

Dotes: Voto sagrado, Voto de pureza.

Conjuros: capacidad para lanzar *hablar con los animales*.

Especial: el personaje debe tener empatía salvaje como rasgo de clase.

Especial: a sabidas o no, el personaje debe realizar un gran servicio a favor de otra doncella cisne antes de poder unirse a la orden.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la doncella cisne (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int),

Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (geografía) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase de la doncella cisne.

Competencia con armas y armaduras: las doncellas cisne no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Cambio (Sb): el rasgo distintivo de una doncella cisne es su aptitud para asumir la forma de un cisne. Puede adoptar esta forma, y volver a su aspecto normal, una vez al día a nivel 1. Es una aptitud idéntica a la forma salvaje del druida, excepto porque sólo puede adoptar la forma de un cisne. La doncella puede emplear esta aptitud más veces al día a los niveles 2, 3, 6 y 10, como se indica en la tabla 5-9.

Cisne: VD 1/3; animal

Pequeño; DG 1d8; pg 4; Inic

+2; Vel 10', VI 60' (regular);

CA 14 (+1 tamaño, +2 Des, +1

natural), toque 13, desprevenido

12; Atq +1 en c/c (1d3-1, 2

palmetazos) y -4 en c/c

(1d2-1, mordisco); CE RD

5/hierro frío; AL N; TS

Fort +2, Ref +4, Vol

+1; Fue 8, Des 15,

Con 10, Int 2, Sab

12, Car 6.

Habilidades y dotes:

Avistar +3, Escu-

char +7; Alerta.

RD (Ex):

mientras esté

en forma

de cisne, una

doncella cisne

obtiene RD 5/

hierro frío.

Resistencia a

conjuros (Ex): una

doncella cisne posee una

RC igual a 12 + su nivel de

doncella.



Una doncella cisne

TABLA 5-9: LA DONCELLA CISNE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+0	Cambio 1/día, resistencia a conjuros, empatía salvaje	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Cambio 2/día, enemigo predilecto	+1 nivel a una clase existente
3.º	+3	+3	+1	+1	Cambio 3/día, visión en la penumbra	+1 nivel a una clase existente
4.º	+4	+4	+1	+1	Hechizar persona 3/día, empatía salvaje +2	+1 nivel a una clase existente
5.º	+5	+4	+1	+1	<i>Hablar con los animales</i>	+1 nivel a una clase existente
6.º	+6	+5	+2	+2	Cambio 4/día, hablar con las plantas	+1 nivel a una clase existente
7.º	+7	+5	+2	+2	<i>Hechizar monstruo</i> 2/día	+1 nivel a una clase existente
8.º	+8	+6	+2	+2	Empatía salvaje +4	+1 nivel a una clase existente
9.º	+9	+6	+3	+3	—	+1 nivel a una clase existente
10.º	+10	+7	+3	+3	Cambio 5/día, empatía salvaje +6, transformación en fata	+1 nivel a una clase existente

Empatía salvaje (Ex): una doncella cisne añade su nivel de clase de prestigio a sus niveles de druida o exploradora cuando realiza una prueba de empatía salvaje. Además, a nivel 4 obtiene un bonificador +2 a sus pruebas de empatía salvaje. Este bonificador aumenta a +4 a nivel 8 y a +6 a nivel 10.

Conjuros diarios: a nivel 2, y cada nivel a partir de entonces, una doncella cisne gana nuevos conjuros diarios como si también hubiese ganado un nivel de druida o exploradora, cual sea la clase a la que perteneciese antes de añadir niveles de doncella. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase. Si el personaje pertenecía a las clases de druida y exploradora antes de ser una doncella cisne, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Enemigo predilecto (Ex): a nivel 2, una doncella cisne gana un enemigo predilecto. Esta aptitud funciona exactamente igual que la homónima del explorador, y si la doncella cisne ya poseía uno o más enemigos predilectos, el bonificador contra uno de ellos aumenta como si hubiese ganado un enemigo predilecto en la clase de exploradora. La doncella cisne no elige a su nuevo enemigo predilecto por sí misma; en lugar de ello, cada orden de doncellas tiene su propio enemigo predilecto, relacionado típicamente con la raza o grupo que amenaza periódicamente su región natal.

Visión en la penumbra (Sb): a nivel 3, una doncella cisne gana visión en la penumbra.

Hechizar persona (St): a nivel 4, una doncella cisne puede emplear *hechizar persona*, igual al conjuro, tres veces al día. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de doncella cisne, y la CD del TS igual a 13 + su modificador de Car.

Hablar con los animales (St): a nivel 5, una doncella cisne puede *hablar con los animales*, igual al conjuro, a voluntad. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de doncella.

Hablar con las plantas (St): a nivel 6, una doncella cisne puede *hablar con las plantas*, igual al conjuro, a voluntad. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de doncella.

Hechizar monstruo (St): a nivel 7, una doncella cisne puede emplear *hechizar monstruo*, igual al conjuro, dos veces al día. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de doncella cisne, y la CD del TS igual a 15 + su modificador de Car.

Transformación en fata (Ex): a nivel 10, el tipo de la doncella cisne cambia a fata. Además obtiene RD 10/hierro frío, sin importar si está en forma humanoide o de cisne.



Un emisario de Baraquiel

Los emisarios de Baraquiel suelen ser clérigos, paladines o incluso pícaros, pero en ocasiones también aceptan la misión de Baraquiel miembros de todas las demás clases.

Los centros de población son el área de operaciones natural de la mayoría de emisarios de Baraquiel, cuyo objetivo principal es el de conducir a la gente hacia un comportamiento legal bueno. Algunos emisarios, no obstante, tienden a aceptar verdaderos retos: predicar la causa de Baraquiel entre humanoides tradicionalmente hostiles o malignos, como los hombres lagarto o los orcos. El hecho de que algunos de estos emisarios logren siquiera sobrevivir da fe de su poder y convicción.

Aunque pocos emisarios tienen la fortaleza para trabajar durante mucho tiempo entre humanoides malignos, muchos realizan breves incursiones en territorio hostil; la mayoría de personajes jugadores (PJs) emisarios de Baraquiel podría entrar en esta categoría.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un emisario de Baraquiel, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Habilidades: Diplomacia 8 rangos, Saber (los Planos) 4 rangos.

Dotes: Palabras de la creación, Sirviente de los cielos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del emisario de Baraquiel (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Hablar un lenguaje (–), Interpretar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (todas, de forma separada) (Int) y Usar objeto mágico (Car). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del emisario de Baraquiel.

Competencia con armas y armaduras: los emisarios de Baraquiel no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Conjuros: un emisario de Baraquiel posee la aptitud de lanzar un número reducido de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro de emisario de Baraquiel, éste debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un emisario con Carisma 10 o menos no podrá lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales de los emisarios de Baraquiel se basan en el Carisma, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del emisario. Cuando un emisario de Baraquiel obtiene 0 conjuros de un nivel determinado (por ejemplo, los conjuros de nivel 1 de un emisario de nivel 1), sólo obtendrá los conjuros

EMISARIO DE BARAQUIEL

Gobernante del Primer cielo de Celestia, Baraquiel es el patrón de los heraldos y mensajeros legales buenos. Está a cargo de la defensa de Celestia y la promulgación de la ley y el bien en el plano Material, y sus emisarios le ayudan a llevar a cabo esta última misión. Los emisarios de Baraquiel son pacificadores, diplomáticos y evangelistas, así como férreos oponentes del mal y la corrupción.

TABLA 5-10: EL EMISARIO DE BARAQUIEL

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	Ts Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+0	+2	Llamamiento	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	—	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+1	+3	Conversión	2	0	—	—
4.º	+3	+1	+1	+4	—	3	1	—	—
5.º	+3	+1	+1	+4	Apoyo	3	2	0	—
6.º	+4	+2	+2	+5	—	3	3	1	—
7.º	+5	+2	+2	+5	—	3	3	2	0
8.º	+6	+2	+2	+6	—	3	3	3	1
9.º	+6	+3	+3	+6	—	3	3	3	2
10.º	+7	+3	+3	+7	—	3	3	3	3

adicionales a los que tendría derecho basándose en su puntuación de Carisma para ese nivel.

La lista de conjuros de los emisarios de Baraquiel se muestra más adelante. Un emisario de Baraquiel prepara y lanza sus conjuros igual que los clérigos (aunque no puede lanzar de forma espontánea conjuros de curación).

Llamamiento (Sb): la aptitud primordial de un emisario de Baraquiel es el poder de realizar un llamamiento celestial, aguijoneando la conciencia de quienes lo escuchan. Un emisario puede emplear esta aptitud una vez al día por cada nivel de clase, empleando una acción de asalto completo para realizar el llamamiento. Las criaturas humanoides a 30' del emisario serán objetivos potenciales. El emisario realiza una prueba de Diplomacia, y su resultado será la CD de la salvación de las criaturas afectadas. Las criaturas que fallen sus TS sufrirán diferentes efectos dependiendo de su alineamiento, como se detalla a continuación:

Alineamiento	Efecto
Legal bueno	Inspirada
Neutral bueno o caótico bueno	Bendita
Legal neutral	Cautivada
Neutral o caótico neutral	Cautivada, abatida
Cualquiera maligno	Aturdida, desmoralizada

Inspirada: las criaturas así afectadas reciben un bonificador +2 de moral a las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad y daño con arma durante 10 minutos.

Bendita: las criaturas así afectadas reciben un bonificador +1 de moral a las tiradas de ataque y a los TS contra efectos de miedo durante 10 minutos.

Cautivada: las criaturas así afectadas actúan igual que bajo los efectos de un conjuro de *cautivar* mientras continúes hablando y durante los siguientes 1d3 asaltos. Durante la duración del efecto, y 1 día después, las criaturas afectadas sufren un penalizador -1 a las salvaciones de Voluntad relacionadas con la redención (consulta el Capítulo 2).

Abatida: las criaturas así afectadas sufren un penalizador -1 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad y pruebas de característica durante 10 minutos.

Aturdida: las criaturas así afectadas quedan aturdidas durante 1 asalto.

Desmoralizada: las criaturas así afectadas sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad, pruebas de característica y daño con arma durante 10 minutos (incluido el asalto en el que están aturdidas).

Emplear cualquier manifestación del llamamiento requiere el uso de las Palabras de la creación y causa 3d4 puntos de daño no letal al emisario. El llamamiento es un efecto de Encantamiento (compulsión) [dependiente del idioma, enajenador].

TABLA 5-11: CONJUROS CONOCIDOS DEL EMISARIO DE BARAQUIEL

Conjuros conocidos				
Nivel	1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	2 ¹	—	—	—
2.º	3	—	—	—
3.º	3	2 ¹	—	—
4.º	4	3	—	—
5.º	4	3	2 ¹	—
6.º	4	4	3	—
7.º	4	4	4	2 ¹
8.º	4	4	4	3
9.º	4	4	4	3
10.º	4	4	4	4

¹ Siempre que el emisario tenga Carisma suficiente para conocer un conjuro adicional de este nivel.

Conversión (Sb): un emisario de Baraquiel de nivel 3 puede emplear su llamamiento para facilitar la conversión real de humanoides no buenos. Hacerlo cuenta como un uso de la aptitud de llamamiento (ver más atrás) para ese día, y los efectos iniciales del llamamiento son los mismos, excepto porque el emisario sufre 5d4 puntos de daño no letal, en lugar de 3d4. Cuando se terminen esos efectos iniciales, no obstante, todas las criaturas que fuesen afectadas de alguna forma por el llamamiento (excepto las legales buenas) deberán realizar otro TS. Las criaturas que lo fallen comenzarán a actuar como si su alineamiento estuviese 'un paso' más cerca del bien. Las criaturas legales malignas actuarán como legales neutrales, las neutrales malignas como neutrales y las caóticas malignas como caóticas neutrales. Las criaturas legales neutrales y neutrales buenas actuarán como legales buenas. Las criaturas neutrales y caóticas buenas actúan como neutrales buenas, y las caóticas neutrales como caóticas buenas.

Las criaturas afectadas por este cambio temporal de alineamiento podrán realizar un nuevo TS cada día durante un total de siete días. Si el emisario no está presente cuando la criatura realice la tirada, ésta obtendrá un bonificador +1 de circunstancia, y este bonificador aumentará en +1 por cada TS adicional en el que no esté presente el emisario.

Durante estos siete días, una criatura afectada será inmune a cualquier otro intento de conversión, del mismo emisario o de otro. En ese mismo lapso de tiempo el cambio de alineamiento puede ser anulado mediante un conjuro de *romper encantamiento*, pero el lanzador deberá superar una prueba de lanzador contra una CD igual al resultado de la prueba inicial de Diplomacia del emisario. También durante ese tiempo, un conjuro de *expiación* podrá convertir el cambio de alineamiento en permanente, evitando que la criatura pueda realizar TS adicionales.

Si la criatura falla los siete TS siguientes al inicial del llamamiento, el cambio de alineamiento será permanente. En ese punto, la criatura podrá

volver a cambiarlo, bien por un nuevo efecto de conversión o voluntariamente (de forma gradual, como cambian normalmente los alineamientos; la criatura no puede limitarse a decidir volver a ser maligna).

Apoyo (Sb): a nivel 5, un emisario de Baraquiel puede ayudar a que las criaturas buenas sigan siéndolo. Como si fuese un uso de su aptitud de llamamiento, puede producir uno de los siguientes efectos:

- Imitar los efectos de un conjuro de *expiación*.
- Deshacer cualquier cambio de alineamiento mágico (como el producido por un *yelmo de alineamiento opuesto* o un conjuro de *deshacer la moralidad*).
- Disipar un efecto de hechizo o compulsión lanzado por una criatura maligna sobre un objetivo bueno, realizando una prueba de disipación (1d20 + nivel de personaje contra CD 11 + nivel del lanzador maligno).

Estos efectos requieren que el emisario de Baraquiel toque a la criatura objetivo.

LISTA DE CONJUROS DEL EMISARIO DE BARAQUIEL

Los emisarios de Baraquiel escogen sus conjuros de la siguiente lista:

1.º nivel: boca mágica, comprensión idiomática, cuchichear mensaje, curar heridas leves, dormir, hechizar persona, hipnotismo, protección contra el caos/mal, rayo de esperanza*, santuario, ventriloquia.

2.º nivel: astucia de zorro, calmar emociones, cautivar, ceguera/sordera, contorno borroso, curar heridas moderadas, detectar pensamientos, don de lenguas, esplendor de águila, gracia felina, inmovilizar persona, júbilo*, mensajero animal, partículas rutilantes, pauta hipnótica, silencio, viento susurrante.

3.º nivel: acelerar, clariaudiencia/clarividencia, curar heridas graves, disipar magia, escudriñamiento, esperanza alentadora, geas menor, hechizar monstruo, luz del día, quitar maldición, renovación*, sueño profundo, ver lo invisible.

4.º nivel: curar heridas críticas, expiación, inmovilizar monstruo, mensaje onírico, recado, romper encantamiento, trompeta celestial*, valor heroico*.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

ESPADA DE LA RECTITUD

La llamada a las obras elevadas no excluye a la senda de los guerreros. Aunque sean pocos en número, guerreros de toda índole dedican sus vidas al bien, eligiendo una meta más alta que la de sus camaradas de armas. Incluso entre los paladines, algunos persiguen una entrega a la rectitud y pureza que sobrepasa incluso sus normas, elevándolos sin duda por encima de sus iguales. Estos hombres y mujeres son llamados espadas de la rectitud (Ert).

La clase de prestigio espada de la rectitud es simplemente una forma de que un personaje orientado hacia el combate marcial (típi-

TABLA 5-12: LA ESPADA DE LA RECTITUD

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Dote elevada adicional
2.º	+2	+3	+0	+3	Dote elevada adicional
3.º	+3	+3	+1	+3	Dote elevada adicional

camente un paladín, guerrero, explorador, bárbaro, monje o incluso pícaro) obtenga más dotes elevadas a cambio de una progresión algo más lenta de su clase básica. No está pensada como una carrera a largo plazo, sino como un simple camino secundario que permita al personaje centrarse durante un breve período de tiempo en los entresijos de la probidad. Las clases lanzadoras de conjuros (bardos, clérigos, druidas, hechiceros y magos) suelen preferir la clase de prestigio taumaturgo para conseguir el mismo fin.

No existe ninguna organización que aglutine a las espadas de la rectitud, aunque a menudo se las puede encontrar trabajando para iglesias de poderes buenos, órdenes de caballería bondadosas u otros grupos ya existentes dedicados a las causas virtuosas.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser una espada de la rectitud, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Ataque base: +6.

Dotes: Caballero de las estrellas, Favorito de los Compañeros o Sirviente de los cielos (a elegir una entre las tres), más otra dote elevada.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la espada de la rectitud (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Trato con animales (Car) y Trepas (Fue). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase de la espada de la rectitud.

Competencia con armas y armaduras: las espadas de la rectitud no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Dote elevada adicional: a cada nivel, una espada de la rectitud obtiene una dote elevada adicional. Estas dotes adicionales deben escogerse entre las marcadas como 'dotes elevadas' en el Capítulo 4: dotes.

Nota sobre la multiclase: los paladines y monjes legales buenos pueden hacerse multiclase como espadas de la rectitud y regresar libremente a su clase original sin ningún impedimento o penalización. Los niveles de espada de la rectitud no tienen por qué adquirirse de forma consecutiva.



Una espada de la rectitud

EXTERMINADOR DE DOMIEL

Los asesinos, por supuesto, son malignos por su propia naturaleza y la de sus obras: cometer un asesinato por dinero es un acto totalmente malvado. Sin embargo, en ocasiones se requiere el abanico de habilidades de un asesino para algún propósito más noble. Invocando el poder del arquetipo de arconte Domiel, los exterminadores de Domiel son una orden secreta y disciplinada de sigilosos espías y, cuando la necesidad se presenta, asesinos que sirven a la causa del bien y el orden. En lugar de basarse por completo en la furtividad y el veneno, los exterminadores de Domiel emplean medios sobrenaturales para despachar a sus rivales malignos.

Son los pícaros los que con más frecuencia se convierten en exterminadores de Domiel. En ocasiones excepcionales, esta orden puede aceptar a antiguos asesinos que se hayan arrepentido, expiado sus malvados actos previos y que deseen convertirse en exterminadores. Algunos exterminadores también tienen niveles de monje, guerrero, o incluso paladín. También pueden encontrarse hechiceros/pícaros y clérigos/pícaros entre sus filas.

Los exterminadores de Domiel a menudo trabajan estrechamente con otros personajes legales buenos, pero no muy a menudo con otros exterminadores. Cada exterminador tiene un superior en la orden que es el responsable de educar, entrenar y supervisar sus progresos, pero algunos están meses sin encontrarse con sus maestros. Pocos de ellos conocen a uno o dos exterminadores más, aparte de a sus maestros.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un exterminador de Domiel, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Habilidades: Esconderse 8 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos.

Dotes: Santificar impacto marcial, Sirviente de los cielos.

Especial: ataque furtivo +3d6, evasión como rasgo de clase.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del exterminador de Domiel (y la característica clave

de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Trepas (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del exterminador de Domiel.

Competencia con armas y armaduras: los exterminadores de Domiel no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Conjuros: un exterminador de Domiel posee la aptitud de lanzar un número reducido de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro de exterminador de Domiel, éste debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un exterminador con Sabiduría 10 o menos no podrá lanzar estos conjuros.

Los conjuros adicionales de los exterminadores de Domiel se basan en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sab del exterminador. Cuando un exterminador de Domiel obtiene 0 conjuros de un nivel determinado (por ejemplo, los conjuros de nivel 1 de un exterminador de nivel 1), sólo obtendrá los conjuros adicionales a los que tendría derecho basándose en su puntuación de Sabiduría para ese nivel.

La lista de conjuros de los exterminadores de Domiel se muestra más adelante. Un exterminador de Domiel prepara y lanza sus conjuros igual que los clérigos (aunque no puede lanzar de forma espontánea conjuros de curación).

Toque mortal (Sb): un exterminador de Domiel puede destruir a sus oponentes vivos malignos con un



Una exterminadora de Domiel

TABLA 5-13: EL EXTERMINADOR DE DOMIEL

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+0	Toque mortal 1/día, <i>detectar el mal</i> , ataque furtivo +1d6	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+0	Gracia divina	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6	1	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+1	Toque mortal 2/día	1	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6	1	1	0	—
6.º	+4	+2	+5	+2	Evasión mejorada	1	1	1	—
7.º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6	2	1	1	0
8.º	+6	+2	+6	+2	Toque mortal 3/día	2	1	1	1
9.º	+6	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6	2	2	1	1
10.º	+7	+3	+7	+3	Toque mortal 4/día	2	2	2	1

simple toque. Deberá realizar con éxito un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Una vez lo toque, tirará 1d6 por cada nivel de exterminador. Si el total obtenido iguala al menos los puntos de golpe actuales del objetivo, éste morirá. Es un efecto de muerte que no tiene ningún resultado sobre criaturas no malignas.

Un exterminador de Domiel puede emplear esta aptitud más a menudo a medida que aumenta de nivel, como se muestra en la tabla 5-13.

Detectar el mal (St): a voluntad, igual que el conjuro homónimo.

Ataque furtivo (Ex): si un exterminador de Domiel puede pillar a un oponente cuando sea incapaz de defenderse efectivamente contra su ataque, podrá golpear un punto vital para causar daño adicional. Siempre que el objetivo del exterminador se vea privado de su bonificador de Destreza a la CA (tanto si tiene realmente un bonificador de Destreza, como si no), su ataque causará 1d6 puntos de daño adicional a nivel 1 y 1d6 más cada dos niveles a partir de entonces (3, 5, 7 y 9). Si un exterminador de Domiel lograra un golpe crítico con un ataque furtivo, este daño adicional no se duplicaría.

Se necesita cierta precisión y penetración para impactar en un punto vital, por lo que los ataques a distancia sólo se considerarán ataques furtivos si el objetivo está en un radio de 30'.

Con una cachiporra o un ataque sin armas, un exterminador de Domiel puede realizar un ataque furtivo que cause daño no letal en lugar de letal. No puede emplear un arma que cause daño letal para causarlo no letal en un ataque furtivo, ni siquiera con la penalización normal de -4, ya que debe hacer un uso óptimo de su arma para ejecutar el ataque furtivo.

Un exterminador de Domiel sólo puede realizar ataques furtivos contra criaturas vivas con una anatomía discernible; cienos, constructos, criaturas incorpóreas, muertos vivientes y plantas carecen de áreas vitales que atacar. Cualquier criatura que sea inmune a los golpes críticos también lo será a los ataques furtivos. El exterminador debe ser capaz de ver al objetivo lo bastante bien como para elegir un punto vital, así como de llegar a dicho punto. Un exterminador de Domiel no puede realizar un ataque furtivo cuando ataque a una criatura con ocultación o los miembros de una criatura de gran tamaño cuyos puntos vitales estén fuera de su alcance.

Si un exterminador de Domiel obtiene bonificadores a sus ataques furtivos de otra fuente (como niveles de pícaro, por ejemplo), el daño adicional se apila.

Gracia divina (Sb): un exterminador de Domiel de nivel 2 aplica su bonificador de Carisma como bonificador a todos sus TS.

Evasión mejorada (Ex): a nivel 6, la aptitud de evasión de un exterminador de Domiel mejora. Cuando se vea afectado por un ataque que normalmente permitiera un TS de Reflejos para sufrir

mitad de daño, el exterminador no sufrirá ningún daño si supera su TS, y sólo la mitad si lo falla.

Lista de conjuros del exterminador de Domiel

Los exterminadores de Domiel escogen sus conjuros de la siguiente lista:

1.º nivel: *bendecir arma, cambio de aspecto, favor divino, niebla de oscurecimiento, reloj de la muerte, sonido fantasma, trepar cual arácnido, visión celestial*.*

2.º nivel: *alterar el propio aspecto, apacible descanso, oscuridad, pasar sin dejar rastro.*

3.º nivel: *desorientar, hablar con los muertos, indetectabilidad, invisibilidad, oscuridad profunda, visión bendita*.*

4.º nivel: *custodia contra la muerte, espada de la conciencia**, *espada sagrada, invisibilidad mejorada, libertad de movimientos, puerta dimensional.*

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

INICIADO DE PISTIS SOFIA

Pistis Sofia es la monje del Septenario celestial, una protectora ascética, mística y contemplativa que sigue las sendas espirituales. El camino de sus iniciados requiere grandes sacrificios (en forma de al menos tres votos sagrados), pero conlleva extensas recompensas en forma de poder espiritual.

Todos los iniciados de Pistis Sofia tienen como mínimo varios niveles de monje antes de unirse a la orden de iniciados. Muy a menudo son monjes puros. Ocasionalmente, los miembros de otras clases pueden superar una especie de conversión, renegando de su dependencia de armas o armaduras, haciéndose multiclasa como monjes para más adelante adoptar esta clase de prestigio.

Del reducido número de personajes que eligen esta opción, la mayoría eran paladines antes de tomar sus votos monásticos.

Los iniciados de Pistis Sofia son miembros de comunidades espirituales que comparten una vida común. No están confinados en sus monasterios de ninguna forma, y muchos corren aventuras para enfrentar sus devociones espirituales a prácticas concretas.

Sin embargo, cuando no están luchando activamente contra las fuerzas del mal, se les puede encontrar más a menudo en sus monasterios que en ciudades o pueblos.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un iniciado de Pistis Sofia, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Salvación base: Fort +5, Ref +5, Vol +5.

Habilidades: Concentración 9 rangos.

Dotes: Santificar impacto *ki*, Sirviente de los cielos, Voto sagrado.



Una iniciada de Pistis Sofia

TABLA 5-14: EL INICIADO DE PISTIS SOFÍA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Puño de los cielos, aptitudes de monje
2.º	+1	+3	+3	+3	Detectar el mal, castigar al mal 1/día
3.º	+2	+3	+3	+3	Esquiva asombrosa
4.º	+3	+4	+4	+4	Resistencia a la electricidad 5, voto sagrado
5.º	+3	+4	+4	+4	Castigar al mal 2/día
6.º	+4	+5	+5	+5	Esquiva asombrosa mejorada
7.º	+5	+5	+5	+5	Resistencia a la electricidad 10, voto sagrado
8.º	+6	+6	+6	+6	Castigar al mal 3/día
9.º	+6	+6	+6	+6	Evasión mejorada
10.º	+7	+7	+7	+7	Transformación celestial, voto sagrado

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del iniciado de Pistis Sofía (y la característica clave de cada una) son Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (los planos) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del iniciado de Pistis Sofía.

Competencia con armas y armaduras: los iniciados de Pistis Sofía no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras. Sufren las mismas penalizaciones por llevar armadura que los monjes.

Puño de los cielos: un iniciado de Pistis Sofía de nivel 1 obtiene la dote Puño de los cielos como dote adicional, incluso si no tiene la puntuación de Sabiduría requerida.

Aptitudes de monje: un iniciado de Pistis Sofía suma sus niveles de iniciado a sus niveles de monje para determinar su bonificador a la CA, su daño por impactos sin armas, la penalización a su ráfaga de golpes, su velocidad y sus impactos *ki*. No obtiene ningún otro beneficio, no obstante, de avanzar en la clase de monje.

Detectar el mal (St): a voluntad, un iniciado Pistis Sofía de nivel 2 o superior puede *detectar el mal*, igual al conjuro homónimo.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un iniciado de Pistis Sofía puede intentar castigar al mal con uno de sus impactos sin armas normales. Añade un bonificador +4 a su tirada de ataque y causa 1 punto de daño adicional por cada nivel de clase. Si castiga por accidente a una criatura no maligna, el castigo no tiene efecto y se considerará gastado a efectos del límite diario de usos.

A nivel 5, un iniciado Pistis Sofía puede emplear esta aptitud dos veces al día, y a nivel 8 hasta tres veces al día.

Esquiva asombrosa (Ex): a nivel 3, un iniciado de Pistis Sofía puede reaccionar al peligro antes de lo que le permitirían normalmente sus sentidos. Retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando se vea desprevenido.

Resistencia a la electricidad (Ex): a medida que avanza en sus disciplinas celestiales, un iniciado de Pistis Sofía llega a compartir la inmunidad natural a la electricidad poseída por los arcontes. Obtiene resistencia a la electricidad 5 a nivel 4, y resistencia a la electricidad 10 a nivel 7.

Voto sagrado: a nivel 4, y de nuevo a niveles 7 y 10, un iniciado de Pistis Sofía obtiene una dote adicional elegida de la siguiente lista: Voto de abstinencia, Voto de castidad, Voto de no violencia, Voto de obediencia, Voto de pobreza, Voto de pureza.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): a nivel 6, un iniciado de Pistis Sofía no puede ser flanqueado excepto por un picaro de al menos 4 niveles más que el iniciado.

Evasión mejorada (Ex): cuando se vea expuesto a un ataque que normalmente permita un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño, un iniciado de Pistis Sofía de nivel 9 no sufrirá ningún daño si supera su TS, y sólo mitad de daño si lo falla.

Transformación celestial (Ex): cuando llega a nivel 10, un iniciado de Pistis Sofía trasciende sus orígenes mortales y se convierte en una criatura de los cielos. Su tipo cambia a ajeno (nativo) y obtiene RD 10/sacrilega.

LEÓN DE TÁLISID

El líder sin discusión de los guardinales, Tálisid el León celestial es una fuerza enormemente poderosa del bien; y del bien a secas, sin verse diluido por consideraciones hacia la ley o el caos. También es un poderoso druida, y sus campeones mortales y guardinales son druidas o exploradores que comparten tanto su fiero odio por el mal como su apasionado amor por el mundo natural y sus criaturas. Llamados los leones de Tálisid, estos protectores de la naturaleza y campeones del bien emulan a su patrón celestial de formas más concretas: adoptando compañeros animales felinos, asumiendo formas de grandes felinos cuando emplean su aptitud de forma salvaje, e incluso rugiendo ocasionalmente como un leonal.

Los leones de Tálisid más comunes son druidas y exploradores, y sólo un personaje con un compañero animal puede adquirir esta clase de prestigio. Los personajes multiclase druidas/exploradores también suelen entrar a formar parte de ella, y con menor frecuencia guerreros/druidas o clérigos/exploradores.

Al igual que su patrón guardinal, los leones de Tálisid a menudo trabajan solos o en pequeños grupos de amigos cercanos, aunque rara vez con otros leones.

Los PNJs leones de Tálisid pueden encontrarse vagando por las zonas salvajes, luchando contra cualquiera que expolie el mundo natural con el mal. También están particularmente interesados en las zonas donde la presencia del mal corrompe a la propia naturaleza, manifestándose en un clima nocivo y viles criaturas corruptas.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un león de Tálisid, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: neutral bueno.

Ataque base: +4.

Habilidades: Saber (naturaleza) 9 rangos, Supervivencia 9 rangos.

Dotes: Favorito de los Compañeros.

Conjuros: capacidad para lanzar *convocar aliado natural II*.

Especial: el personaje debe tener un compañero animal como rasgo de clase.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del león de Tálisid (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del león de Tálisid.

Competencia con armas y armaduras: los leones de Tálisid no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Compañero animal (Ex): un león de Tálisid puede sumar sus niveles en esta clase de prestigio a su nivel efectivo de druida (su nivel real de druida, o la mitad de su nivel de explorador) para determinar las capacidades de su compañero animal.

Un león de Tálisid



Coraje del león (Ex): un león de Tálisid es inmune al miedo (mágico o natural), y obtiene un bonificador +4 sagrado a los TS de Voluntad contra otros tipos de efectos y conjuros enajenadores.

Conjuros diarios: a cada nivel, un león de Tálisid gana nuevos conjuros diarios como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase. Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de ser un león de Tálisid, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Olfato (Ex): a nivel 2, un león de Tálisid obtiene la aptitud especial de olfato. Puede detectar a enemigos que se aproximen, descubrir por el olor a rivales ocultos y rastrear empleando su sentido del olfato.

Forma salvaje (Sb): a nivel 3, un león de Tálisid obtiene la aptitud de convertirse en cualquier animal Pequeño o Mediano, y volver a su forma normal, una vez al día. Este efecto funciona exactamente igual que la aptitud de forma salvaje de los druidas. Los leones de Tálisid prefieren adoptar la forma de grandes felinos (guepardos o leopardos en los niveles más bajos), pero no están limitados a ellas.

El león de Tálisid podrá emplear esta aptitud más veces al día a los niveles 4, 5 y 8, como se indica en la tabla 5–15. Además, obtendrá la aptitud de adoptar la forma de un animal Grande a nivel 6, y la de un animal Menudo a nivel 9.

Un león de Tálisid que también sea druida podrá sumar sus niveles en esta clase de prestigio –2 a su nivel de druida a efectos de determinar su aptitud de forma salvaje. Por ejemplo, un druida 8/león de Tálisid 6 podría adoptar formas salvajes como un druida de nivel 12; así pues, podría adoptar formas de plantas así como de animales Grandes y Menudos, además de poder emplear esta aptitud 4 veces al día.

Compañero elevado: a nivel 4, un león de Tálisid obtiene la dote Compañero elevado como dote adicional.

Salto del león (Ex): a nivel 5, un león de Tálisid puede realizar un ataque completo al final de una carga.

Rapidez del león (Ex): cuando llega a nivel 7, un león de Tálisid puede actuar como si estuviese bajo los efectos de un conjuro de *acelerar* durante un total de 1 asalto por nivel de clase al día. Estos asaltos no tienen por qué ser consecutivos.

Rugido del leonal (Sb): tres veces al día, un león de Tálisid de nivel 10 puede emitir un rugido que imita el conjuro *rugido del leonal* (nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro). La CD del TS es de 20 + el modificador de Car del león de Tálisid.

TABLA 5–15: EL LEÓN DE TÁLISID

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+2	+0	+2	Compañero animal, coraje del león	+1 nivel a una clase existente
2.º	+1	+3	+0	+3	Olfato	+1 nivel a una clase existente
3.º	+2	+3	+1	+3	Forma salvaje (1/día)	+1 nivel a una clase existente
4.º	+3	+4	+1	+4	Compañero elevado, forma salvaje (2/día)	+1 nivel a una clase existente
5.º	+3	+4	+1	+4	Salto del león, forma salvaje (3/día)	+1 nivel a una clase existente
6.º	+4	+5	+2	+5	Forma salvaje (Grande)	+1 nivel a una clase existente
7.º	+5	+5	+2	+5	Rapidez del león	+1 nivel a una clase existente
8.º	+6	+6	+2	+6	Forma salvaje (4/día)	+1 nivel a una clase existente
9.º	+6	+6	+3	+6	Forma salvaje (Menuda)	+1 nivel a una clase existente
10.º	+7	+7	+3	+7	Rugido del leonal	+1 nivel a una clase existente

MÁRTIR REVIVIDO

Los personajes impulsados por la venganza, la codicia u otros deseos primarios pueden regresar de la muerte como fantasmas, regresados u otros muertos vivos. Como contraste, un mártir revivido es un personaje elevado que continúa su existencia terrenal tras su martirio, en lugar de unirse a las filas de candidatos a los planos celestiales, para terminar alguna tarea inconclusa. Tras un breve período de tiempo desde su martirio (normalmente, 1d4+1 días), un mártir revivido regresa en un cuerpo espiritual para completar la misión sagrada que lo llevó al martirio (consulta 'Sacrificios heroicos' en el Capítulo 2, para más datos sobre los martirios).

En general, un personaje que esté involucrado activamente en una aventura que tenga algún fin elevado, y que sufra martirio en aras de ese fin, tendrá un propósito sagrado suficiente para regresar como mártir revivido. Los propósitos sagrados adecuados para un mártir revivido pueden incluir el derrocamiento de un tirano o villano maligno, localizar una reliquia o artefacto sagrado para expulsar a un gran mal, o defender a una ciudad de una plaga de fantasmas. La meta no tiene por qué ser a corto plazo, y puede incluso enfocarse como una campaña completa. Sin embargo, el tiempo de un mártir revivido en el plano Material es limitado.

Los mártires revividos son muy inusuales, y suelen aparecerse más como personajes jugadores que como PNJs, simplemente por el hecho de que los personajes jugadores suelen ser quienes persiguen las metas más importantes y elevadas que pueden generar la existencia de un mártir revivido.

Dado de golpe: d12.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un mártir revivido, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Salvación base: Fort +2, Ref +2, Vol +2.

Habilidades: cualquier habilidad 9 rangos, Hablar un idioma (celestial).

Dotes: Halo de luz, cualquier otra dote elevada.

Especial: el personaje debe haber sufrido martirio (consulta el Capítulo 2) y no debe haber sido devuelto a la vida. Como rasgo especial de esta clase de prestigio, el personaje se alza con las aptitudes de un mártir revivido de nivel 0 sumadas a las aptitudes anteriores del personaje. Cuando el personaje obtenga los puntos de experiencia necesarios para subir un nivel, deberá convertirse en un mártir revivido de nivel 1.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del mártir revivido (y la característica clave de cada una) son Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Reunir información (Car), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del mártir revivido.

Competencia con armas y armaduras: los mártires revividos no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Cuerpo espiritual (Ex): cuando un mártir se alza como un mártir revivido de nivel 0, adopta una forma de espíritu corporal. Su tipo de criatura cambia a inmortal (consulta el Capítulo 8: monstruos), y obtiene los rasgos y características de dicho tipo. Las criaturas inmortales no tienen puntuación de Constitución, y el mártir revivido deberá volver a tirar sus puntos de golpe empleando d12 en lugar de sus DG anteriores basados en su raza y/o clase.

El cuerpo espiritual de un mártir revivido está formado por carne mística sólida, sin ser fantasmal ni incorporeal. Sus puntuaciones de característica permanecerán igual (excepto la Constitución) y por lo demás todos sus atributos y rasgos serán los mismos con la salvedad de que ya no será una criatura viva.

Incremento de puntuación de Carisma: a nivel 1, la puntuación



Un mártir revivido

TABLA 5-16: EL MÁRTIR REVIVIDO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
0	+0	+0	+0	+2	Cuerpo espiritual
1.º	+0	+0	+0	+2	Incremento de puntuación de Car, desvío, propósito sagrado +1
2.º	+1	+0	+0	+3	<i>Bendecir</i> , círculo mágico contra el mal
3.º	+1	+1	+1	+3	Luz del día, propósito sagrado +2
4.º	+2	+1	+1	+4	Inmunidad al ácido, <i>detectar el mal</i>
5.º	+2	+1	+1	+4	Incremento de puntuación de Car, aura protectora
6.º	+3	+2	+2	+5	Propósito sagrado +3, <i>escudar a otro</i>
7.º	+3	+2	+2	+5	<i>Brillo celestial</i> , inmunidad al frío
8.º	+4	+2	+2	+6	Aura sagrada
9.º	+4	+3	+3	+6	Inmunidad a la electricidad, propósito sagrado +4
10.º	+5	+3	+3	+7	Perfección, ascensión final

de Carisma de mártir revivido aumenta en +2. A nivel 5, aumenta otro +2 adicional.

Bonificador de desvío (Su): a nivel 1, un mártir revivido obtiene un bonificador de desvío a su CA igual a su bonificador de Carisma.

Propósito sagrado (Ex): a nivel 1, un mártir revivido obtienen un bonificador +1 sagrado a todas las tiradas de ataque, daño, pruebas de característica y pruebas de habilidad que estén directamente relacionadas con la consecución de su misión. Este bonificador aumenta a +2 a nivel 3, y en un +1 adicional cada 3 niveles a partir de entonces.

Bendecir (St): tres veces al día, un mártir revivido de al menos nivel 2 puede lanzar *bendecir*, como el conjuro homónimo.

Círculo mágico contra el mal (Sb): a nivel 2, un mártir revivido está rodeado continuamente por un aura protectora que actúa como un conjuro de *círculo mágico contra el mal*.

Luz del día (Sb): a voluntad, y como acción gratuita, un mártir revivido de nivel 3 puede emplear *luz del día*, como el conjuro homónimo.

Inmunidad al ácido (Ex): a nivel 4, un mártir revivido obtiene inmunidad al ácido.

Detectar el mal (St): a voluntad, un mártir revivido de al menos nivel 4 puede *detectar el mal*, como el conjuro homónimo.

Aura protectora (Sb): a nivel 5, el *círculo mágico contra el mal* del mártir revivido es reemplazado por un efecto que imita al del conjuro *aura protectora*.

Escudar a otro (St): un mártir revivido de nivel 6 puede *escudar a otro*, como el conjuro homónimo, hasta tres veces al día.

Brillo celestial (St): un mártir revivido de nivel 7 puede invocar un *brillo celestial*, como el conjuro homónimo, una vez al día.

Inmunidad al frío (Ex): un mártir revivido de nivel 7 obtiene inmunidad al frío.

Aura sagrada (Sb): a nivel 8, el *aura protectora* de un mártir revivido es complementada por un efecto igual al del conjuro *aura sagrada*. El *aura sagrada* protege sólo al mártir revivido, mientras que su *aura protectora* sigue afectando a todos los aliados a 10' así como a sí mismo.

Inmunidad a la electricidad (Ex): a nivel 9, un mártir revivido obtiene inmunidad a la electricidad.

Perfección (Sb): un mártir revivido de nivel 10 está tan cercano a la perfección celestial como podría estarlo cualquier criatura mortal. Se le considera un celestial a efectos de cualquier conjuro o efecto que incida especialmente sobre los celestiales. También se le considerará un arconte si es legal, un eladrín si es caótico o un guardinal si es neutral. Si es un lanzador de conjuros, podrá lanzar los conjuros que posean componentes de celestial, arconte, guardinal o eladrín, según sea el caso.

Ascensión final: cuando un mártir de nivel 10 haya conseguido suficientes puntos de experiencia para ganar un nuevo nivel, su cuerpo espiritual perfeccionado será devuelto a los planos Superiores.

Un mártir revivido no puede avanzar en cualquier otra clase que no sea la de mártir revivido para retrasar esta ascensión final. Una vez ha sido revivido y adquiere esta clase de prestigio, deberá seguir ganando niveles en ella y ninguno en otra clase.

Código de conducta: un mártir revivido que cometa voluntariamente un acto malvado será destruido al instante y deberá enfrentarse a un juicio en los planos Superiores.

MÍSTICO CELESTIAL

Los misterios del Séptimo cielo, la capa celestial de Chronias, son insondables incluso para los arcontes que habitan en las capas más bajas de Celestia. Las historias dicen que quienes entran allí sienten como su bondad interior se magnifica hasta que su esencia vital se convierte en parte de la propia Celestia. Desde sus hogares y estudios en el plano Material, los místicos celestiales (Mcl) tratan de lograr esta unión final con el bien perfecto. Al contemplar el misterio del Cielo iluminado creen que se volverán más puros, mejores y más perfectos. A medida que van mejorando se capacitan (tras muchos esfuerzos y largas meditaciones) para ascender al Séptimo cielo y encontrar lo que describen simultáneamente como una extinción perfecta y una inmortalidad perfecta, la

unidad con el bien más elevado de todos los planos.

El camino del místico celestial es esotérico y misterioso, y normalmente atrae sólo a magos y otros personajes con intereses



Un místico celestial

TABLA 5-17: EL MÍSTICO CELESTIAL

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Bendición del Cielo plateado	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Conjuros celestiales	+1 nivel a una clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Bendición del Cielo dorado	+1 nivel a una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel a una clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Bendición del Cielo perlado	+1 nivel a una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nivel a una clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Bendición del Cielo de cristal	+1 nivel a una clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Bendición del Cielo de platino	+1 nivel a una clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Bendición del Cielo resplandeciente	+1 nivel a una clase existente
10.º	+5	+3	+3+	+7	Bendición del Cielo iluminado	+1 nivel a una clase existente

académicos en los planos (particularmente los planos Superiores), sus habitantes y el tejido de la propia realidad. Clérigos, hechiceros y monjes son a menudo atraídos también por esta clase. Bárbaros, druidas, exploradores, guerreros y pícaros rara vez muestran el interés o la disciplina necesarios para seguir la exigente senda contemplativa del místico celestial.

Los místicos celestiales suelen ser personas solitarias, absorbidos sobre crípticos manuscritos o practicando sus técnicas de meditación. Sin embargo, tienen un fuerte sentido de participación en el mundo incluso mientras buscan transformarlo, y buscan extender su creciente bondad por medio de la ayuda al débil y el desvalido. Por lo tanto a menudo se los puede encontrar en grupos de aventureros (formadas a su vez por individuos altruistas y de principios similarmente elevados) o involucrados de alguna otra manera en la lucha contra el mal y la promoción del bien.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un místico celestial, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Saber (arcano) 4 rangos, Saber (los Planos) 4 rangos, Saber (religión) 6 rangos.

Dotes: Sirviente de los cielos, Voto sagrado, Voto de abstinencia.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros de nivel 4.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del místico celestial (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (los planos) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del místico celestial.

Competencia con armas y armaduras: los místicos celestiales no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Bendición del Cielo plateado (Sb): a nivel 1 un místico celestial obtiene resistencia a la electricidad 10 y un bonificador +2 sagrado a los TS contra enfermedad, veneno y petrificación. Además, siempre estará rodeado por un efecto de *círculo mágico contra el mal*, idéntico al conjuro lanzado por un clérigo de nivel igual al nivel de personaje del místico.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a nivel 2, y cada nivel a partir de entonces, un místico celestial gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejor probabilidad de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.), excepto por el aumento de nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros antes de ser místico celestial, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Conjuros celestiales: una vez alcanza el nivel 2, un místico celestial puede lanzar conjuros como si fuese un arconte. Específicamente, el místico puede lanzar cualquier conjuro descrito en el Capítulo 6 que tenga un componente celestial o de arconte, siempre que por lo demás también pudiese hacerlo (aparezca en su lista de conjuros, sea

de un nivel que pueda lanzar y tenga la puntuación de característica necesaria para hacerlo). No obtiene ninguna otra aptitud celestial. Por ejemplo, no será inmune al ataque de estallido de un clargarconte.

Bendición del Cielo dorado (Sb): un místico celestial de nivel 3 o mayor es inmune a conjuros de muerte y efectos de muerte mágica.

Bendición del Cielo perlado (Sb): un místico celestial de nivel 5 retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando sea cogido desprevenido o golpeado por un atacante invisible. Además, podrá realizar una prueba de conocimiento místico con un bonificador igual a su nivel de clase + su modificador de Int para comprobar si conoce alguna información relevante sobre personajes, lugares u objetos legendarios. Si tiene 5 rangos o más en Saber (historia), obtendrá un bonificador +2 a esta prueba. Si no, esta aptitud funciona como una prueba de conocimiento de bardo.

Bendición del Cielo de cristal (Sb): a nivel 7, un místico celestial puede curarse sus propias heridas. Puede curar hasta tres veces su nivel de místico en puntos de golpe cada día, pudiendo repartir esta curación entre varios usos. Además, obtiene inmunidad a enfermedades y venenos, y un bonificador +2 sagrado a los TS contra conjuros y efectos de Encantamiento.

Bendición del Cielo de platino (Sb): a nivel 8, un místico celestial obtiene la aptitud de canalizar la energía de un conjuro en un rayo de poder sagrado. El rayo es un ataque de toque a distancia con alcance largo (400' + 40'/nivel de clase) y causa 4d6 puntos de daño más 1d6 puntos de daño por nivel del conjuro canalizado para crear este efecto. Por ejemplo, un místico celestial que canalice un conjuro de nivel 7 para transformarlo en poder sagrado causará 11d6 puntos de daño si el rayo impacta.

Bendición del Cielo resplandeciente (Sb): a nivel 9, un místico celestial obtiene resistencia a conjuros 20 y una RD 10/impía.

Bendición del Cielo iluminado (Sb): a nivel 10, un místico celestial queda rodeado por un aura de energía positiva en un radio de 10'. Dentro de esa emanación la vida florece: los colores son más vivos, los fuegos más calientes, los ruidos más sonoros y las sensaciones más intensas (este efecto es puramente sensorial; los efectos de juego, como el daño por energía, no se ven afectados). Todas las criaturas vivas dentro del aura, incluido el místico, ganan curación rápida 2 como aptitud extraordinaria siempre que permanezcan en el área. Ninguna criatura muerta viviente con menos de 10 DG puede entrar en el aura, y las que queden expuestas a ella actuarán como si hubiesen sido expulsadas. Los muertos vivientes de 10 DG o más pueden entrar en el aura sin restricciones, pero no obtienen la curación rápida.

PROFETA DE ERATHAOL

El profeta de Erathaol es un vidente y un visionario, un médium de la voluntad divina, quien dicta sentencias sobre la corrupción y el mal que existen en el mundo, pronuncia palabras de apoyo a los oprimidos y los descartados y pregona el trabajo de los arcontes en el mundo. Canaliza los espíritus celestiales y les permite emplear su cuerpo para sus misiones en el plano Material. En tanto que estos celestiales tienen cierto conocimiento sobre los acontecimientos futuros, el profeta puede hablar con cierta autoridad sobre los eventos venideros, aunque su preocupación principal es cambiar el mundo actual por un mejor en el futuro, un lugar donde la ley y el bien puedan reinar sin oposición.

La mayoría de profetas de Erathaol son clérigos, bien sirvientes de una deidad legal buena como Heironeous o Moradin o defensores de los ideales legales buenos sin dedicar atención especial a ninguna deidad específica. Sin embargo, el don de la profecía se caracteriza por su alea-

toriedad, y miembros de cualquier clase lanzadora de conjuros pueden encontrarse en algún momento hablando en nombre de los cielos.

Los profetas de Erathaol no son oráculos que la gente consulta cuando desea saber si es un buen momento para montar un negocio, iniciar una guerra o ganarse el favor de alguien; los profetas ofrecen demasiado a menudo respuestas que la gente no quiere oír. Los reyes legales buenos pueden elegir a algún profeta como consejero, pero incluso el rey mejor bienintencionado encontrará bastantes dificultades en seguir los consejos de un verdadero profeta en todo momento. La mayoría de profetas, sin nadie que atienda a sus palabras, se convierten en personas fastidiosas que pululan por palacios, mercados o calles de las ciudades, proclamando el juicio celestial a cualquiera que los escuche.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un profeta de Erathaol, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 10 rangos, Saber (arcano) 5 rangos.

Dotes: Sirviente de los cielos, Soltura con una escuela de magia (adivinación), Voto sagrado, Voto de castidad.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de nivel 4.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del profeta de Erathaol (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del profeta de Erathaol.

Competencia con armas y armaduras: los profetas de Erathaol no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Éxtasis (Sb): una vez al día por nivel de clase, un profeta de Erathaol puede entrar en un estado de éxtasis, permitiendo que un celestial se adueñe de su mente y voz. Se trata de una especie de versión menor de la canalización de celestiales (descrita en el Capítulo 2), en la cual el profeta queda indefenso durante 1 asalto mientras el celestial habla a través suyo. Lo que el celestial diga (y quién sea) queda por completo

en manos del DM, aunque siempre será, al menos tangencialmente, relevante para el asunto que se traiga entre manos. Como regla general, esta aptitud puede tener uno de estos efectos:

- Cualquier prueba de Saber (con un bonificador igual al nivel de personaje del profeta +5)
- Una prueba de conocimiento de bardo (con un bonificador igual al nivel de personaje del profeta +5)
- Un conjuro de *adivinación*
- Un conjuro de *detectar el mal*
- Un conjuro de *cautivar* (el profeta podrá seguir hablando por sí mismo tras el asalto que le dure el éxtasis, prolongando este efecto)
- Un conjuro de *esperanza alentadora*
- Un conjuro de *expiación*
- Idéntico a una *filacteria de fidelidad*, que permite al profeta identificar a las criaturas malignas y evitar los actos malignos
- Si el profeta sacrifica 500 PX, un conjuro de *comuni3n*

Por desgracia, en el momento en que el profeta de Erathaol cede el control de su mente e invita a un celestial a que la ocupe, también será vulnerable a las posesiones de seres menos beneficiosos. Si un demonio o fantasma capaz de realizar una posesión se encuentra en forma etérea a 30' del profeta, y no está desprevenido cuando éste entre en éxtasis, la criatura podrá intentar poseerlo inmediatamente. El profeta sufre un penalizador -2 a su TS de Voluntad para resistirse a la pose-



TABLA 5-18: EL PROFETA DE ERATHAOL

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+2	+2	+2	Éxtasis	—
2.º	+1	+3	+3	+3	—	+1 nivel a una clase existente
3.º	+1	+3	+3	+3	—	+1 nivel a una clase existente
4.º	+2	+4	+4	+4	—	+1 nivel a una clase existente
5.º	+2	+4	+4	+4	—	+1 nivel a una clase existente
6.º	+3	+5	+5	+5	—	+1 nivel a una clase existente
7.º	+3	+5	+5	+5	—	+1 nivel a una clase existente
8.º	+4	+6	+6	+6	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+4	+6	+6	+6	—	+1 nivel a una clase existente
10.º	+5	+7	+7	+7	—	+1 nivel a una clase existente

sión, y si falla no será consciente de la presencia de la criatura en su cuerpo. Esta criatura evitará la entrada del celestial, y puede incluso que se haga pasar por él, hablando de la forma que podrían esperar los compañeros del profeta. Si la criatura elige no manifestarse de esta forma, parecerá como si el éxtasis simplemente hubiese fallado.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a nivel 2, y cada nivel a partir de entonces, un profeta de Erathaol gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejor probabilidad de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.), excepto por el aumento de nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros antes de ser un profeta de Erathaol, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

PUÑO DE RAZIEL

Los puños de Raziél representan a una orden de caballería dedicada al patrón celestial de la guerra santa contra el mal. Sus miembros incluyen gran número de paladines, así como clérigos, guerreros, exploradores y ocasionalmente combatientes legales buenos. Mientras Sealtiel abandera a quienes defienden a las comunidades buenas del ataque del mal, los cruzados de Raziél lideran la carga contra el mal allá donde se encuentre. Atacar sin piedad al mal es su misión y su especialidad.

Para convertirse en un puño de Raziél, un personaje debe poseer algún grado de aptitud para lanzar conjuros divinos, por lo que los miembros de esta clase suelen empezar siendo paladines o clérigos, y menos a menudo guerreros/clérigos o exploradores/clérigos. De forma quizá un tanto extraña, la orden alberga a varios ex-bárbaros que primero se hicieron multiclase como clérigos para después adoptar la clase de prestigio puño de Raziél. Estos feroces guerreros parecen ser atraídos por el credo cruzado de Raziél.

Los puños de Raziél son una fuerza de combate de élite, disciplinada y ordenada. Para hacer mejor uso de sus poderes, no obstante, suelen servir como líderes o consejeros de las compañías aventureras, grupos militares de asalto o en los ejércitos de reinos buenos, trabajando conjuntamente con miembros de otras clases en lugar de entre sí.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un puño de Raziél, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +6.

Habilidades: Diplomacia 5 rangos, Saber (religión) 5 rangos.

Dotes: Ataque poderoso, Sirviente de los cielos.

Conjuros: capacidad para lanzar *favor divino*.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del puño de Raziél (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (los planos) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del puño de Raziél.

Competencia con armas y armaduras: un puño de Raziél es competente con todas las armas sencillas y marciales, y todos los tipos de armadura y escudo (excepto los escudos pavés).

Círculo mágico (Sb): un puño de Raziél de nivel está rodeado constantemente por un efecto de *círculo mágico contra el mal*, como el conjuro lanzado por un clérigo de su nivel de clase.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un puño de Raziél puede intentar castigar al mal con un ataque normal en cuerpo a cuerpo. Añade su bonificador de Carisma a la tirada de ataque y causa 1 punto



Un puño de Raziél

de daño adicional por cada nivel de clase. Si accidentalmente castiga a una criatura no maligna, el castigo no tiene efecto pero se considera gastado para el límite de usos diarios. Puede emplear esta aptitud más veces al día a medida que avanza de nivel, como se muestra en la tabla 5-19.

Si el puño de Raziél también posee niveles de paladín, suma los usos diarios de sus niveles de puño de Raziél a sus usos por los

TABLA 5-19: EL PUÑO DE RAZIEL

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+0	Círculo mágico, castigar al mal 1/día (alineamiento bueno)	—
2.º	+2	+3	+0	+0	—	+1 nivel a una clase existente
3.º	+3	+3	+1	+1	Castigar al mal 2/día (confirmación)	+1 nivel a una clase existente
4.º	+4	+4	+1	+1	Santificar impacto marcial	+1 nivel a una clase existente
5.º	+5	+4	+1	+1	Castigar al mal 3/día (sagrada)	+1 nivel a una clase existente
6.º	+6	+5	+2	+2	Romper objeto maligno	+1 nivel a una clase existente
7.º	+7	+5	+2	+2	Castigar al mal 4/día (castigo de infernales)	+1 nivel a una clase existente
8.º	+8	+6	+2	+2	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+9	+6	+3	+3	Castigar al mal 5/día (cadena)	+1 nivel a una clase existente
10.º	+10	+7	+3	+3	Impacto marcial sagrado	+1 nivel a una clase existente

niveles de paladín. Su bonificador al daño será igual a sus niveles de puño de Raziel más sus niveles de paladín. Esta aptitud no se apila con la aptitud de castigo concedida por el dominio de Destrucción.

Además de la función básica de castigar al mal, un puño de Raziel obtiene habilidades especiales que se activan con cada castigo que efectúa.

Alineamiento bueno: a nivel 1, cada vez que un puño de Raziel castigue al mal, su arma se considerará de alineamiento bueno a efectos de superar la RD, como si poseyese la dote Castigo elevado.

Confirmación: a nivel 3, cada vez que un puño de Raziel castigue al mal, todas las tiradas de crítico tendrán éxito automáticamente (por lo que toda amenaza será un crítico). Esta aptitud funcionará incluso si el arma tiene algún efecto mágico relacionado con los críticos, a diferencia del efecto similar del conjuro *bendecir arma*.

Sagrada: a nivel 5, cada vez que un puño de Raziel castigue al mal, su arma se considerará sagrada, y causará 2d6 puntos de daño adicionales a las criaturas malignas. Este daño adicional se apila con el daño adicional causado por el castigo. Sin embargo, no se apila con el beneficio de la dote Santificar impacto marcial o con el daño adicional causado por un arma que ya tenga la propiedad de sagrada.

Castigo de infernales: a nivel 7, cada vez que un puño de Raziel castigue al mal, su arma causará 2d8 puntos de daño adicionales contra ajenos y muertos vivientes malignos, en lugar de los 2d6 causados normalmente por un arma sagrada. Si también posee la dote Castigo elevado, este daño seguirá duplicándose.

Cadena: a nivel 9, cada vez que un puño de Raziel castigue al mal, rayos de poder sagrado brotarán de la criatura atacada y golpearán a hasta 5 objetivos malignos adicionales que estén a 30', elegidos por el puño de Raziel. Estos objetivos sufren 2d6 puntos de daño, o 2d8 si son ajenos o muertos vivientes malignos. Una TS con éxito de Reflejos (contra CD 15 + el modificador de Car del puño de Raziel) reduce el daño a la mitad.

Conjuros diarios: a nivel 2, y cada nivel a partir de entonces, un puño de Raziel gana nuevos conjuros diarios como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejor probabilidad de expulsar o destruir muertos vivientes, montura especial mejorada, etc.). Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de ser un puño de Raziel, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Santificar impacto marcial: a nivel 4, un puño de Raziel obtiene la dote Santificar impacto marcial como dote adicional.

Romper objeto maligno (Sb): a nivel 6, cada vez que un puño de Raziel ataque un objeto que sea maligno (como una *espada sacrilega* o un *craneoscuro*) o a un constructo maligno (como un *cofrador*), causará doble daño. Este efecto no se apila con el beneficio de la dote Romper arma mejorado.

Impacto marcial sagrado (Sb): cualquier arma empuñada por un puño de Raziel de nivel 10 se considera sagrada, y causa 2d6 puntos de daño adicional a criaturas malignas incluso aunque no esté castigando al mal. Este daño adicional no se apila con el beneficio de la dote Santificar impacto marcial, ni con el causado por un arma que tenga la propiedad de sagrada.

SEÑOR CELESTE

El señor celeste es un cruzado elfo que emplea su afinidad con las criaturas del cielo y el poder de los vientos para luchar contra el mal. Sus lazos con la comunidad élfica son, por norma general, débiles en el mejor de los casos, ya que considera más urgentes los acontecimientos diarios del mundo. Este es un punto de vista que han perdido muchos de los señores elfos, que prefieren aislarse de los asuntos de las razas menos longevas. Los elfos que se convierten en señores celestes a menudo provienen de las filas de los bárbaros, guerreros, druidas y exploradores.

Remontándose sobre el mundo de los hombres, el señor celeste lo contempla todo. Desde tal punto aventajado, el señor celeste aprende a apreciar la belleza del mundo bajo él, a aprovechar los vientos y a utilizar la furia de las tormentas en su provecho. Puede desaparecer con rapidez cubriéndose con las nubes para burlar a sus enemigos. Durante una batalla, su presencia inspira confianza a todos los aliados aéreos que luchen a su lado.

El señor celeste a menudo sirve como explorador aéreo, vigilando los movimientos de los ejércitos malignos y estudiando las zonas a las que no se llega con facilidad por tierra. Es también un correo que transporta mensajes a través de largas distancias mucho más rápido de lo que sería posible sin el uso de la magia. El señor celeste brilla especialmente cuando el mal muestra su feo rostro en el cielo, pero cuando es necesario también es capaz de luchar en interiores o subterráneos.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un señor celeste, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Raza: elfo o semielfo.

Ataque base: +7.

Habilidades: Trato con animales 10 rangos, Montar 10 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura, elegir una entre Disparar desde una montura y Ataque al galope, más una dote elevada.

Especial: el personaje debe pasar una semana viviendo y meditando en lo alto de una montaña.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del señor celeste (y la característica clave de cada una) son Avistar (Sab), Equilibrio (Des), Escuchar (Sab), Montar (Sab), Saber (todas, de forma separada) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del señor celeste.

Competencia con armas y armaduras:

un señor celeste es competente con todas las armas sencillas y marciales, y todos los tipos de armadura y escudos.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a cada nivel par, un señor celeste gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejor probabilidad de expulsar o destruir muertos vivos, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe adicionales a los que reciba por la clase de prestigio, etc.), excepto por el aumento de nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros antes de ser un señor celeste, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Llamar montura voladora (Sb): a nivel 1, como acción de asalto completo, el señor celeste puede llamar a una montura voladora que le sirva en su cruzada contra el mal. Esta montura puede ser un águila gigante celestial, un búho gigante celestial o un pegaso celestial (consulta la nota anexa sobre las Monturas del señor celeste, para los detalles). La montura permanece con el señor celeste hasta que muera o sea despedida. Necesita comida y descanso, y el señor celeste es el responsable de atender sus necesidades.

Llamar a una montura es un efecto de conjuración (llamada). Si la montura muere, el señor celeste puede hacer que la revivan de entre los muertos o llamar a otra. El señor celeste sólo podrá llamar a una montura de reemplazo tras haber vivido y meditado en lo alto de una montaña durante una semana.

Ojos de águila (Ex): un señor celeste posee la aguda vista de un águila. Mientras esté viajando por el aire, un señor celeste recibe un bonificador +4 introspectivo a sus pruebas de Avistar.

Un señor celeste



Cabalar en el viento (Ex):

a nivel 2, un señor celeste se convierte en un maestro de los vientos, guiando a su montura por ellos con total facilidad.

Mientras monte a una bestia voladora, las penalizaciones a los ataques a distancia en condiciones ventosas se reducen en 2 puntos (pasa a no

tener ninguna penalización con viento fuerte y -2 con viento severo). El señor celeste puede realizar ataques a distancia en un vendaval, aunque con una penalización de -4. En los huracanes, la penalización aumenta a -8. Ni el señor celeste ni su montura tendrán penalización a sus pruebas de Escuchar en medio de vendavales o huracanes.

Tanto el señor celeste como su montura se pueden mover normalmente en condiciones de viento severo y vendavales (en lugar de tener que realizar una prueba), y los huracanes reducen su velocidad de vuelo a la mitad.

Combate desde una montura mejorado (Ex): a nivel 3, la habilidad de un señor celeste en el combate montado mejora, permitiéndole proteger mejor a su montura. Esta aptitud funciona como la dote Combatir desde una montura, excepto porque la prueba de Montar

TABLA 5-20: EL SEÑOR CELESTE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros
1.º	+1	+2	+2	+0	Llamar montura voladora, ojos de águila	—
2.º	+2	+3	+3	+0	Cabalar en el viento	+1 nivel a una clase existente
3.º	+3	+3	+3	+1	Combate desde una montura mejorado +2	—
4.º	+4	+4	+4	+1	Carga mortal	+1 nivel a una clase existente
5.º	+5	+4	+4	+1	Combate desde una montura mejorado +4	—
6.º	+6	+5	+5	+2	Afinidad con las tormentas	+1 nivel a una clase existente
7.º	+7	+5	+5	+2	Combate desde una montura mejorado +6	—
8.º	+8	+6	+6	+2	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+9	+6	+6	+3	Combate desde una montura mejorado +8	—
10.º	+10	+7	+7	+3	Convocar tempestad	+1 nivel a una clase existente

MONTURAS DEL SEÑOR CELESTE

La montura de un señor celeste es superior a cualquier otra criatura de su tipo y posee poderes especiales, como se describe a continuación.

Nivel señor celeste	DG adicio.	Ajuste arm. natural	Ajuste Fue	Especial
1.º a 3.º	+2	+4	+1	Vínculo de empatía, compartir conjuros, ataques naturales mejorados
4.º a 6.º	+4	+6	+2	Velocidad de vuelo mejorada, carga mortal +2d6
7.º a 9.º	+6	+8	+3	Resistencia a conjuros, inmunidades
10.º	+8	+10	+4	Dote adicional

Elementos básicos de la montura: emplea las estadísticas básicas de una criatura del tipo de la montura (consulta 'Monturas del señor celeste de ejemplo', más adelante), pero realiza los cambios oportunos para reflejar los atributos y características resumidos en la tabla y descritos a continuación.

DG adicionales: dados de golpe adicionales de diez caras (d10), cada uno de los cuales obtiene un modificador de Constitución, como es habitual. Los DG adicionales mejoran el ataque base de la criatura, sus TS y sus aptitudes especiales como criatura celestial (RD, resistencia a la energía y resistencia a conjuros). El ataque base de la montura es igual al de un guerrero de nivel equivalente a los DG del animal. Una montura tiene buenas TS de Fortaleza y Reflejos (cálculas como si fuese un personaje de nivel equivalente a sus DG). La montura no obtiene habilidades ni dotes adicionales por estos DG adicionales.

Ajuste de armadura natural: el número de la tabla es una mejora a sumar al bonificador de armadura natural que ya posea la montura.

Ajuste de Fuerza: añade el valor listado a la puntuación de Fuerza de la montura.

Vínculo de empatía (Sb): un señor celeste posee un vínculo de empatía con su montura a una distancia máxima de 1 milla. No puede ver a través de los ojos de la misma, pero puede comunicarse empáticamente. Debido a este vínculo, el señor celeste tendrá la misma conexión con un lugar u objeto que tenga su montura, igual que un amo y su familiar (consulta 'Familiares' en el *Manual del jugador*).

Compartir conjuros: a decisión del señor celeste, éste puede hacer que cualquier conjuro (pero no aptitud sortillega) que lance sobre sí mismo también afecte a su montura. El animal debe estar a 5' en el momento de lanzar el conjuro para beneficiarse de él. Si el conjuro o efecto tiene una duración distinta de instantánea, dejará de afectar a la montura si ésta se aleja más de 5', y no la volverá a afectar hasta que regrese junto al señor celeste antes de que expire la duración. De forma adicional, el señor celeste puede lanzar un conjuro con objetivo 'Tú' sobre su montura (como conjuro de toque a distancia) en lugar de sobre sí mismo. Un señor celeste y su montura pueden compartir conjuros incluso si éstos no afectan normalmente a bestias mágicas.

Ataques naturales mejorados: el daño causado por cada uno de los ataques naturales de la montura aumenta 'un paso'. Por ejemplo, un águila gigante con esta aptitud tiraría 1d8 en lugar de 1d6 al calcular el daño de su mordisco.

Velocidad de vuelo mejorada (Ex): la velocidad de vuelo de la montura aumenta 10'.

Carga mortal (Ex): la montura del señor celeste causa 2d6 puntos de daño adicionales si impacta con éxito en una carga.

Resistencia a conjuros (Sb): la resistencia a conjuros de la montura es igual al nivel de personaje del señor celeste + 5.

Inmunidades (Sb): la montura de un señor celeste es inmune a inmovilizar, parálisis, dormir, hechizos y compulsiones.

Dote adicional: la montura obtiene una de las siguientes dotes como dote adicional, siempre que cumpla sus prerequisites: Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Flotar o Viraje brusco.

EJEMPLOS DE MONTURAS DEL SEÑOR CELESTE

Estas estadísticas son las de criaturas normales de la raza indicada; no incluyen las modificaciones mostradas en la tabla anterior.

Águila gigante celestial: VD 4; bestia mágica Grande; DG 4d10+4; pg 26; Inic +3; Vel 10', VI 80' (regular); CA 15, toque 12, desprevénida 12 (-1 tamaño, +3 Des, +3 natural); Atq base +4; Prs +12; Atq +7 en c/c (1d6+4, garra); Atq completo +7 en c/c (1d6+4, 2 garras) y +2 en c/c (1d8+2, mordisco); Espacio/alcance 10'/5'; AE castigar al mal; CE resistencia al ácido 5, resistencia a la electricidad 5, resistencia al frío 5, RD 5/mágicas, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, evasión, resistencia a conjuros 9; TS Fort +5, Ref +7, Vol +3; AL NB o como su señor celeste; Fue 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +4, Avistar +15, Escuchar +6, Saber (naturaleza) +2, Supervivencia +3; Alerta, Ataque en vuelo.

Evasión (Ex): si el águila gigante queda expuesta a cualquier efecto que normalmente permitiese un TS de Reflejos para mitad de daño, no sufrirá ninguno si tiene éxito en su tirada.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un águila gigante celestial puede realizar una tirada de ataque normal para causar un daño adicional igual a su total de DG contra un enemigo maligno.

Búho gigante celestial: VD 4; bestia mágica Grande; DG 4d10+4; hp 26; Inic +3; Vel 10', VI 70' (regular); CA 15, toque 12, desprevénida 12 (-1 tamaño, +3 Des, +3 natural); Atq base +4; Prs +12; Atq +7 en c/c (1d6+4, garra); Atq completo +7 en c/c (1d6+4, 2 garras) y +2 en c/c (1d8+2, mordisco); Espacio/alcance 10'/5'; AE castigar al mal; CE resistencia al ácido 5, resistencia al frío 5, resistencia a la electricidad 5, RD 5/mágicas, visión en la oscuridad 60', resistencia a conjuros 9, visión en la penumbra superior; TS Fort +5, Ref +7, Vol +3; AL NB o como su señor celeste; Fue 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +10, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +8 (+16 en vuelo), Saber (naturaleza) +2; Alerta, Viraje brusco.

Castigar el mal (Sb): una vez al día, un búho gigante celestial puede realizar una tirada de ataque normal para causar un daño adicional igual a su total de DG contra un enemigo maligno.

Visión en la penumbra superior (Ex): el búho gigante puede ver cinco veces más lejos que un humano en condiciones de luz tenue.

Pegaso celestial: VD 4; bestia mágica Grande; DG 4d10+12; pg 34; Inic +2; Vel 60', VI 120' (regular); CA 14, toque 11, desprevénida 12 (-1 tamaño, +2 Des, +3 natural); Atq base +4; Prs +12; Atq +7 en c/c (1d6+4, pezuña); Atq completo +7 en c/c (1d6+4, 2 pezuñas) y +2 en c/c (1d3+2, mordisco); Espacio/alcance 10'/5'; AE castigar al mal; CE resistencia al ácido 5, resistencia al frío 5, resistencia a la electricidad 5, RD 5/mágicas, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato, aptitudes sortillegas, resistencia a conjuros 9; TS Fort +7, Ref +6, Vol +4; AL CB o como su señor celeste; Fue 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +8, Diplomacia +3, Escuchar +8; Ataque en vuelo, Voluntad de hierro.

Castigar el mal (Sb): una vez al día, un pegaso celestial puede realizar una tirada de ataque normal para causar un daño adicional igual a su total de DG contra un enemigo maligno.

Aptitudes sortillegas: a voluntad, un pegaso puede detectar el bien y detectar el mal en un radio de 60 yardas, como los conjuros homónimos de un lanzador de nivel 5.

del señor celeste recibe un bonificador +2. Este bonificador aumenta a +4 a nivel 5, a +6 a nivel 7 y a +8 a nivel 9.

Carga mortal (Ex): a nivel 4, un señor celeste causa 2d6 puntos de daño adicionales en un ataque con éxito realizado en una carga. El señor celeste debe estar montado sobre una montura voladora para causar este daño adicional.

Afinidad con las tormentas (Sb): a nivel 6, un señor celeste tendrá pocas posibilidades de perder su rumbo durante una tormenta. Retendrá una visibilidad perfecta durante lluvias y tormentas, sin sufrir las penalizaciones habituales a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (consulta 'Clima' en la Guía del Dungeon Master). Esta aptitud no es compartida por su montura.

Convocar tempestad (St): a nivel 10, una vez por semana, un señor celeste puede convocar una tempestad (como se describe en el *Manual de monstruos II*). Esta aptitud es por lo demás similar al conjuro convocar monstruo I. Emplea el nivel de personaje del señor celeste para determinar el alcance y duración de este efecto.

TAUMATURGO

Entre los lanzadores de conjuros de todo tipo, algunos son tan devotos de la causa del bien que sacrifican parte de su capacidad para lanzar conjuros en aras de acercarse más al ideal de bondad que veneran. Son los taumaturgos, practicantes de la magia arcana o divina (o incluso psiónica) cuya piedad y pureza los aleja de los demás, incluso de los clérigos buenos.

Al igual que la clase de prestigio espada de la rectitud, la clase taumaturgo permite a un personaje lanzador de conjuros o psiónico obtener más dotes elevadas al coste de una progresión de conjuros más lenta. Bardos, clérigos, druidas, hechiceros, magos, psiónicos y guerreros psíquicos pueden adoptar esta clase, mientras que los personajes más orientados al combate marcial elegirán la clase de espada de la rectitud para alcanzar la misma meta.

Ninguna organización aglutina a los taumaturgos, aunque se les puede encontrar a menudo trabajando para iglesias de deidades bondadosas, gremios o escuelas de alineamiento bueno u otras organizaciones ya existentes dedicadas a las causas virtuosas.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un taumaturgo, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Salvación base: Vol +5.

Dotes: una dote elevada más Caballero de las estrellas, Favorito de los Compañeros o Sirviente de los cielos, a elegir.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros arcanos o divinos de nivel 3, o de manifestar poderes psiónicos de nivel 3.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del taumaturgo (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int) Saber (naturaleza) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del taumaturgo.

Competencia con armas y armaduras: los taumaturgos no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Dote elevada adicional: a cada nivel, un taumaturgo obtiene una dote elevada adicional. Estas dotes adicionales deben escogerse entre las marcadas como 'dotes elevadas' en el Capítulo 4: dotes.

Conjuros adicionales diarios: por cada nivel de taumaturgo que obtenga un lanzador de conjuros, ganará conjuros adicionales a los que pueda lanzar normalmente cada día. Estos conjuros adicionales pueden ser añadidos a cualquier nivel de conjuro que pueda lanzar el taumaturgo, aunque no se podrá añadir más de uno al nivel más alto. Los lanzadores arcanos (bardos, hechiceros y magos) reciben menos conjuros adicionales que los divinos (clérigos y druidas), como se muestra en la tabla adjunta.

Por ejemplo, un clérigo de nivel 9 que adquiera un único nivel como taumaturgo podrá adquirir un conjuro adicional de 5.º nivel (el nivel más alto que puede lanzar como clérigo de nivel 9), y un conjuro adicional de cualquier otro nivel de 0 al



Una taumaturga

TABLA 5-21: EL TAUMATURGO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros adicionales diarios	
						Arcanos	Divinos
1.º	+0	+0	+0	+2	Dote elevada adicional	1	2
2.º	+1	+0	+0	+3	Dote elevada adicional	2	3
3.º	+1	+1	+1	+3	Dote elevada adicional	1	2

4.º. Un mago de nivel 9 que obtenga un nivel de taumaturgo sólo ganará un conjuro adicional, que podrá adjudicar a cualquier nivel de 0 al 5.º.

Un psiónico que adopte la clase de prestigio taumaturgo recibirá tantos puntos de poder diarios adicionales como la mitad de la suma de su nivel de psiónico y su nivel de taumaturgo. Un guerrero psiónico/taumaturgo recibe tantos puntos de poder diarios adicionales como 1/3 de la suma de su nivel de guerrero psiónico y su nivel de taumaturgo.

Si un taumaturgo ya posee dos clases lanzadoras de conjuros o psiónicas, deberá conceder sus conjuros o puntos de poder adicionales a una clase en la que pueda lanzar conjuros o manifestar poderes de al menos 3.º nivel. Si más de una clase cumple este requisito, deberá elegir cuál de ellas obtiene los beneficios mencionados. No puede dividir los conjuros o puntos de poder adicionales entre dos clases distintas. Por ejemplo, un clérigo 5/mago 5 adquiere un nivel de taumaturgo; obtendrá 2 conjuros adicionales de clérigo o 1 conjuro adicional de mago, pero no podrá elegir uno de cada.

Una vez un taumaturgo ha elegido cómo adjudicar estos conjuros o puntos de poder adicionales, no podrá cambiarlos.

TROVADOR DE LAS ESTRELLAS

Con la excepción de Gwynharwyf, que tiene en gran estima a sus campeones, los distintos señores y caballeros de la Corte estelar eladrín, no apadrinan a ninguna orden concreta de seguidores. En su lugar, como grupo, ofrecen su tutela a ciertos bardos mortales, concediéndoles la aptitud de canalizar la música celestial a través de sus voces e instrumentos mortales. Estos bardos bendecidos son los trovadores de las estrellas, músicos agraciados y campeones del bien. Sólo un personaje que lance de forma espontánea conjuros arcanos puede convertirse en trovador de las estrellas. Los bardos son los más comunes, pero unos pocos hechiceros también se ponen bajo la tutela de los eladrines.

Los trovadores de las estrellas suelen vagar en solitario, o como parte de un grupo reducido, viajando a lo largo y ancho del mundo mortal. Se afanan por llevar esperanza a los desesperados, y libertad a los oprimidos o esclavizados por tiranos. Siempre que un trovador de las estrellas encuentra a otro durante sus viajes, ambos intercambian historias y noticias antes de continuar por caminos separados. Tienen el deber de ayudarse unos a otros en época de necesidad, pero rara vez buscan un contacto prolongado con sus compañeros de orden.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un trovador de las estrellas, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: caótico bueno.

Habilidades: Interpretar 6 rangos.

Dotes: Caballero de las estrellas.

Conjuros: capacidad para lanzar espontáneamente conjuros arcanos de nivel 4.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del trovador de las estrellas (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (–), Interpretar (Car), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (todas, de forma separada) (Int), Saltar (Fue), Tregar (Fue) y Usar objeto mágico (Car). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

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

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del trovador de las estrellas.

Competencia con armas y armaduras: los trovadores de las estrellas no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Música de bardo: un trovador de las estrellas suma su nivel de clase de prestigio a su nivel de bardo, a efectos de determinar las aptitudes de música de bardo que puede emplear y cada cuánto tiempo. Además, sus niveles de trovador se apilan con los niveles de bardo para determinar el bonificador concedido por su aptitud de infundir valor. Un trovador de las estrellas que no posea niveles de bardo ganará aptitudes de música de bardo como un bardo de su mismo nivel.

Detectar el mal (St): a voluntad, igual que el conjuro.

Cacofonía sagrada (Sb): a nivel 2, un trovador de las estrellas con 8 o más rangos en Interpretar puede, como efecto de música de bardo adicional, crear una canción de notas discordantes que entorpece a las criaturas malignas. Cualquier criatura maligna en un radio de 30' del trovador deberá superar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro) para poder lanzar un conjuro o emplear una aptitud sortilega. Combinar las Palabras de la creación con esta aptitud incrementa la CD del TS a 20 + el nivel del conjuro, aunque causa

TABLA 5–22: EL TROVADOR DE LAS ESTRELLAS

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+2	+2	Música de bardo, <i>detectar el mal</i>	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Cacofonía sagrada, conjuros celestiales	+1 nivel a una clase existente
3.º	+2	+1	+3	+3	<i>Manto estelar</i>	—
4.º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nivel a una clase existente
5.º	+3	+1	+4	+4	Oda de esperanza	—
6.º	+4	+2	+5	+5	Conjuros santificados	+1 nivel a una clase existente
7.º	+5	+2	+5	+5	<i>Forma de eladrín</i>	—
8.º	+6	+2	+6	+6	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+6	+3	+6	+6	Sinfonía celestial	—
10.º	+7	+3	+7	+7	Ascensión celestial	+1 nivel a una clase existente

8d4 puntos de daño no letal al trovador. La cacofonía sagrada es una aptitud sónica y enajenadora.

Conjuros celestiales: una vez alcanza el nivel 2, un trovador de las estrellas puede lanzar conjuros como si fuese un eladrín. Más concretamente, el trovador puede aprender y lanzar cualquier conjuro descrito en el Capítulo 6 que tenga un componente de eladrín o celestial, siempre que por lo demás pudiese lanzarlo normalmente (aparezca en su lista de conjuros, sea de un nivel que pueda lanzar, y tenga la suficiente puntuación de característica para lanzar conjuros de ese nivel).

Conjuros diarios/conjuros conocidos:

a cada nivel par, un trovador de las estrellas gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. Esta clase debe ser capaz de lanzar conjuros espontáneamente (como un bardo o hechicero). No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (aptitudes de música de bardo, características del familiar mejoradas, etc.). Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en un trovador de las estrellas, deberá decidir a qué clase añade el nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Manto estelar (St): a nivel 3, un trovador de las estrellas gana la aptitud de emplear un *manto estelar* (consulta el Capítulo 6) una vez al día. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de personaje.

Oda de esperanza (Sb): a nivel 5, un trovador de las estrellas con 11 o más rangos en Interpretar puede, como efecto de música de bardo adicional, inspirar una sólida esperanza a sus aliados. Las criaturas de alineamiento bueno en un radio de 30' del trovador que sean sus aliados ganarán un bonificador +2 de moral a sus TS, tiradas de ataque, pruebas de característica y habilidad y daño con las armas, como si se hubiesen visto afectados por un conjuro de *esperanza alentadora*. Además, las criaturas afectadas ganan un nuevo TS contra cualquier efecto de miedo, desesperanza (como el del conjuro *desesperación aplastante*), o condiciones enajenadoras similares, excluyendo *hechizar persona*, *dominar persona* o conjuros similares. Una criatura afectada puede emplear el resultado de la prueba de Interpretar del trovador en lugar de su tirada si, tras haber efectuado el TS, su resultado es peor que la susodicha prueba. Combinar las Palabras de la creación con esta aptitud incrementa el bonificador de moral a +4, pero causa 11d4 puntos de daño no letal al trovador. La oda de esperanza es una aptitud sónica y enajenadora.

Conjuros santificados: a nivel 6, un trovador de las estrellas puede emplear conjuros santificados como si formasen parte de sus conjuros conocidos.

Forma de eladrín (St): a nivel 7, un trovador de las estrellas gana la aptitud de emplear *forma de eladrín*, igual que el conjuro (consulta el Capítulo 6), una vez al día. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de clase.

Sinfonía celestial (Sb): un trovador de las estrellas de nivel 9 con 15 o más rangos en Interpretar puede, como efecto de música de bardo adicional, crear un efecto que imita el conjuro *palabra sagrada*. Las criaturas no buenas a 30' del trovador se verán afectadas de igual forma que por el conjuro. El nivel de lanzador del trovador es igual a su nivel de clase. Combinar las Palabras de la creación con este efecto concede al trovador un bonificador +4 a su nivel de lanzador para superar cualquier resistencia a conjuros, pero le causa 15d4 puntos de daño no letal. La sinfonía celestial es un efecto sónico.

Ascensión celestial (Ex): a nivel 10, un trovador de las estrellas ha alcanzado tal armonía con los eladrines que se convierte en una criatura mágica. Su tipo cambia a ajeno (nativo) y obtiene RD 10/sacrilega. A diferencia de otros ajenos, el trovador puede ser revivido de entre

los muertos.



Una trovadora de las estrellas

VASALLO DE BAHAMUT

La mayoría de emisarios y adalides de Bahamut son poderosos y respetuosos dragones metálicos. Ocasionalmente, no obstante, Bahamut encuentra a un campeón no dracónico cuya reverencia por los dragones es inquebrantable, y cuyo odio hacia los dragones malignos rivaliza con el de los dragones dorados más puros; una fuerza del bien tan intensa que Bahamut se siente lo bastante conmovido como para ofrecer a este campeón un lugar en su corte.

Un vasallo de Bahamut es un devoto adalid no dracónico al servicio del Rey dragón. A menudo son paladines, aunque guerreros, exploradores y bárbaros también pueden llegar a serlo. El sendero para convertirse en un vasallo de Bahamut comienza a menudo con el personaje embarcado en una misión para algún dragón de alineamiento bueno, para más tarde seguir ayudándolo durante cierto periodo de tiempo. Si el campeón adora a Bahamut y demuestra ser digno, derrotando a un dragón rojo en combate, el dios le enviará a su avatar o a algún otro emisario para ofrecerle la oportunidad de

convertirse en uno de sus vasallos. Si el personaje rechaza la oferta, Bahamut no se sentirá ofendido, dejando al personaje tiempo de sobra para que la reconsidere.

Los vasallos de Bahamut a menudo trabajan con otros personajes elevados, particularmente con grupos que se enfrenten con frecuencia a dragones malignos u otros sirvientes de Tiamat, la maligna Reina de los dragones. Un vasallo de Bahamut puede incluso dignarse a colaborar con personajes neutrales en su lucha contra dragones malignos, aunque los menospreciará por su falta de convicciones. La única ocasión en la que un vasallo de Bahamut trabajará con personajes malignos será si está intentando infiltrarse en su grupo para eliminar a un dragón maligno o a otro agente de Tiamat.

Debido a que son tan escasos en número y están tan dispersos, es muy improbable que dos de ellos lleguen nunca a encontrarse cara a cara.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder ser un vasallo de Bahamut, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +7.

Habilidades: Artesanía (fabricar armaduras) 5 rangos, Diplomacia 5 rangos.

Dotes: Voto sagrado, Voto de obediencia.

Especial: el personaje debe haber derrotado él solo a un dragón rojo juvenil (o más viejo).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del vasallo de Bahamut (y la característica clave de cada una) son Artesanía (fabricar armaduras)

(Int), Artesanía (fabricar armas) (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Saber (nobleza y realeza) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para ver las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad a cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se indican los rasgos de clase del vasallo de Bahamut.

Competencia con armas y armaduras: un vasallo de Bahamut es competente con todas las armas sencillas y marciales, y todos los tipos de armadura y escudos (excepto los escudos pavés).

Aura imperiosa (Ex): los dragones

buenos muestran una buena disposición natural hacia un vasallo de Bahamut, mientras que los dragones malignos se ven acobardados por su presencia. El vasallo de Bahamut obtiene un bonificador igual a su nivel de clase a todas las pruebas de Carisma realizadas contra dragones y criaturas de tipo dragón (como los dracos).

Armadura de platino: un vasallo de Bahamut obtiene la aptitud de crear cotas de escamas de platino. El vasallo comienza con las escamas de un dragón rojo juvenil (o mayor) muerto y trabaja con ellas durante 2 días por nivel de personaje. Durante este tiempo, el vasallo no puede involucrarse en



Un vasallo de Bahamut

TABLA 5-23: EL VASALLO DE BAHAMUT

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	Aura imperiosa, armadura de platino	—	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Sentidos de dragón, tesoro compartido	0	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Dote adicional	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Destrucción de dragones (+2d6/1d6)	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Tesoro compartido	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2	Dote adicional	1	1	1	0
7.º	+7	+5	+2	+2	Destrucción de dragones (+3d6/1d6)	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2	Tesoro compartido	2	2	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3	Dote adicional	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	Destrucción de dragones (+4d6/2d6)	2	2	2	1

ninguna otra actividad que no sea comer o dormir. Al final de este periodo, las escamas de dragón rojo se transforman en brillantes escamas de platino. La pieza de armadura de gran calidad, una vez terminada, pesa 25 lb. y confiere un bonificador +8 de armadura. Sus otras propiedades son las mismas que un camisote de malla de gran calidad (Des máxima +4, penalización por armadura -1, probabilidad de fallo arcano 20% y sin reducción de velocidad).

Sólo un vasallo de Bahamut puede llevar esta armadura de platino, que se corroe y convierte en polvo al instante si se la pone otra criatura. El vasallo puede reemplazar una pieza de armadura perdida empleando las escamas de otro dragón rojo (juvenil o mayor) muerto, como se ha explicado anteriormente, pero no puede forjar más de una armadura de cada vez.

La armadura de platino del vasallo puede ser mejorada normalmente mediante el empleo de las dotes estándar de creación de objetos.

Sentidos de dragón (Ex): a partir de nivel 2, un vasallo de Bahamut puede ver cuatro veces mejor que un humano en la penumbra, y dos veces mejor que un humano en condiciones de luz normal. También obtiene visión en la oscuridad hasta 120'.

Tesoro compartido: a los niveles 2, 5 y 8, un vasallo de Bahamut recibe una modesta suma como recompensa por su leal servicio. La recompensa aparece mágicamente ante él: un montón de monedas de platino sacadas directamente de la cámara del tesoro celestial de Bahamut.

El número de monedas de platino es igual a $100 \times$ el nivel de personaje del vasallo de Bahamut. El vasallo puede gastar el dinero más o menos como desee, siempre que su gasto sirva a una causa buena o recta. Si se gasta el dinero de forma frívola o necia, Bahamut enviará a un representante leal (normalmente un dragón dorado con su apariencia alterada) a exigir una compensación. Gastos del dinero para mejorar el equipamiento personal no se considera frívolo ni necio.

Conjuros: comenzando a nivel 2, un vasallo de Bahamut obtiene la aptitud de lanzar un número reducido de conjuros divinos.

Para lanzar un conjuro de vasallo de Bahamut, éste debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos $10 +$ el nivel del conjuro, por lo que un vasallo con Sabiduría 10 o menos no podrá lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales de los vasallos de Bahamut se basan en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de $10 +$ el nivel del conjuro + el modificador de Sab del vasallo. Cuando un vasallo de Bahamut obtiene 0 conjuros de un nivel determinado (por ejemplo, los conjuros de nivel 1 de un vasallo de nivel 2), sólo obtendrá los conjuros adicionales a los que tendría derecho basándose en su puntuación de Sabiduría para ese nivel.

La lista de conjuros de los vasallos de Bahamut se muestra más adelante. Un vasallo de Bahamut prepara y lanza sus conjuros igual que los clérigos (aunque no puede lanzar de forma espontánea conjuros de curación).

Dote adicional: a nivel 3, y de nuevo en los niveles 6 y 9, un vasallo de Bahamut obtiene una dote adicional. Esta dote debe escogerse de la siguiente lista, y el vasallo debe cumplir todos sus prerrequisitos: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Castigo elevado*, Don de fe*, Don de gracia*, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Gran hendedura, Halo de luz*, Hendedura, Ira de los justos*, Lucha a ciegas, Manos de curandero*, Negociador, Némesis*, Persuasivo, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Resplandor sagrado*, Romper arma mejorado, Santificar arma*, Soltura con un arma, Voluntad de hierro.

*Nueva dote descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Destrucción de dragones (Sb): los dragones

malignos que impacten o sean impactados por un vasallo de Bahamut sufren dolorosas heridas. A nivel 4, un vasallo de Bahamut causa +2d6 puntos de daño adicionales con cada ataque en cuerpo a cuerpo con éxito realizado contra una criatura maligna de tipo dragón. Más aún, cualquier criatura que impacte a un vasallo con un arma natural o de cuerpo a cuerpo sufrirá 1d6 puntos de daño. En ambos casos, la mitad del daño adicional será una consunción permanente de puntos de golpe. Un dragón que sobreviva a una batalla contra un vasallo de Bahamut a menudo lucirá terribles cicatrices a causa de esta consunción permanente. Sólo un deseo o milagro podrá restaurar los puntos de golpe perdidos permanentemente por la aptitud de destrucción de dragones.

A nivel 7, el vasallo causa +3d6 puntos de daño adicionales, y un dragón que le golpee sufrirá 1d6 puntos de daño. De nuevo en ambos casos, la mitad del daño será una consunción permanente. A nivel 10 los daños adicionales aumentan a +4d6 y 2d6, respectivamente.

LISTA DE CONJUROS DEL VASALLO DE BAHAMUT

Los vasallos de Bahamut escogen sus conjuros de la siguiente lista:

- 1.^{er} nivel: bendecir, bendecir arma, escudo de la fe, favor divino, luz de linterna*, protección contra el mal, soportar los elementos.
- 2.^{er} nivel: alineamiento indetectable, alinear arma, cambio de aspecto, escudar a otro, fuerza de toro, resistencia de oso, resistir energía.
- 3.^{er} nivel: círculo mágico contra el mal, discernir mentiras, luz abrasadora, protección contra la energía, renovación*.
- 4.^{er} nivel: adivinación, disipar el mal, don de lenguas, espada sagrada, poder divino.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

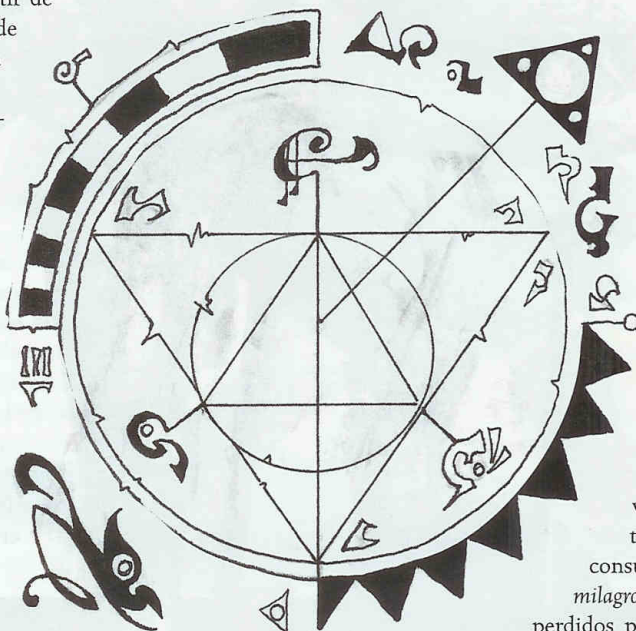




Ilustración de D. Kovacs

M

agia blanca, poder sagrado, emanación celestial: bajo cualquier nombre que le des, la magia del bien no es menos poderosa, aunque a menudo sí más sutil, que la oscura fuerza del mal.

Como regla opcional, puedes considerar los siguientes conjuros del *Manual del jugador* como si tuviesen el descriptor 'bien': *escudar a otro* y *esperanza alentadora*.

CONJUROS BUENOS

No hay muchos conjuros en el *Manual del jugador* que tengan el descriptor 'bien', pero este libro incluye muchos más. Los conjuros pueden tener el descriptor 'bien' porque hagan una o más de las siguientes cosas:

- Los conjuros buenos invocan energías o deidades buenas.
- Los conjuros buenos convocan o potencian a los celestiales u otras criaturas buenas.
- Los conjuros buenos requieren un sacrificio personal para ayudar a otro.
- Los conjuros buenos inspiran esperanza, gozo o emociones positivas similares, o alivian el sufrimiento.

¿QUÉ ES BUENO?

¿Lanzar un conjuro de curación es un acto bueno? A menudo, lo es: alivia el sufrimiento de otra criatura, impulsando su vida y bienestar. Los conjuros de curación, no obstante, no tienen el descriptor de 'bien' porque su carga moral depende enormemente de las circunstancias. Curar a un guardia negro para que pueda seguir combatiendo contra una compañía buena no es, ni mucho menos, un acto bueno. Al igual que muchos conjuros, los de curación pueden ser empleados para fines buenos o malos, por lo que no son inherentemente buenos.

MAGIA SANTIFICADA

Para quienes estén deseando dedicarse en cuerpo y alma al bien, un gran poder les espera en forma de la magia santificada. Estos conjuros requieren un gran sacrificio por parte del lanzador a cambio de resultados muy poderosos.

Los lanzadores de conjuros preparan sus conjuros santificados igual que lo hacen con los conjuros normales, y los lanzadores que no los preparen (incluidos hechiceros y bardos) no podrán hacer uso de ellos excepto gracias a pergaminos. Los personajes malignos no pueden lanzar conjuros santificados, incluidos los lanzados desde objetos mágicos.

Un conjuro santificado normalmente no tiene componentes materiales (se indicarán las excepciones). En su lugar, obtiene su poder del sacrificio del lanzador en forma de daño o consunción de característica, y en ocasiones de sacrificios mayores: un nivel de personaje, o incluso la vida. El sacrificio tiene lugar cuando expira la duración del conjuro (no hay ningún conjuro santificado de duración permanente).

Si se fabrica una poción, varita, pergamino o algún otro objeto mágico con un conjuro santificado, el usuario del objeto será quien haga el sacrificio, no el creador (aunque éste sí debe pagar el coste en PX y por

su fabricación). Este sacrificio, especificado en la descripción del conjuro, se paga cada vez que se emplee el objeto.

Los conjuros santificados no son específicos de ninguna clase de personaje. No son tampoco arcanos ni divinos *per se*. Un lanzador de conjuros divinos que lance un conjuro santificado lo hará como si fuese un conjuro divino, mientras que un lanzador arcano lo hará como si fuese arcano.

Mientras magos, druidas, exploradores y paladines pueden preparar conjuros santificados, los clérigos tienen una ventaja especial: pueden lanzar cualquier conjuro santificado de forma espontánea, de la misma forma que los conjuros de *curar heridas*.

LISTAS DE CONJUROS

Esta sección comienza con una lista de conjuros santificados, que están disponibles para cualquier clase que prepare conjuros en lugar de lanzarlos espontáneamente. Después de los conjuros santificados hay listas de nuevos conjuros para bardos, clérigos, druidas, exploradores, hechiceros, magos y paladines. En esta sección se resume brevemente el efecto del conjuro, mientras que los detalles al completo se ofrecen en las descripciones de conjuros que van a continuación. Una ^M o una ^F al final del nombre del conjuro significan que requiere un componente material o un foco, respectivamente, que no suele estar incluido normalmente en el saquillo de componentes. Una ^X significa un componente en PX a pagar por el lanzador.

CONJUROS SANTIFICADOS

Conjuros santificados de nivel 1

- Abjur **Suerte del crepúsculo**: el objetivo gana un bonificador +1 de suerte a todos sus TS.
- Adiv **Inspiración divina**: el objetivo gana un bonificador +3 sagrado a las tiradas de ataque contra criaturas malignas.

Conjuros santificados de nivel 2

- Abjur **Armadura luminosa**: una luz brillante alrededor del objetivo le concede un bonificador +5 de armadura, disipa la oscuridad mágica e impone un penalizador -4 a los ataques en cuerpo a cuerpo de los rivales.
- Evoc **Explosión radiante de Ayaila**: las criaturas malignas son cegadas durante 1 asalto y sufren 1d6 puntos de daño/2 niveles.

Conjuros santificados de nivel 3

- Abjur **Resolución de Phieran**: bonificador +4 sagrado a los TS contra conjuros con el descriptor 'maligno'.
- Adiv **El camino del elevado**: el lanzador recibe guía divina de un poder superior.
- Escucha telepática**: escuchas las comunicaciones telepáticas de las criaturas.
- Evoc **Emanación resplandeciente**: las superficies reflexivas emiten una luz brillante que ciega a las criaturas malignas.
- Martillo de la rectitud**: causa 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador, o 1d8 si el objetivo es maligno.
- Trans **Aspecto de celestial**: el objetivo gana una de estas cuatro propiedades de un celestial: brazo armado de hojarconite, ojos de firme, cuernos de cervidal o alas de deva.

Conjuros santificados de nivel 4

- Abjur **Armadura luminosa mayor**: una luz brillante alrededor del objetivo le concede un bonif. +8 de armadura, disipa la luz mágica e impone un -4 a los ataques cuerpo a cuerpo de los rivales.

Manto solar: ilumina como el conjuro *luz del día*; el objetivo gana RD 5/-; el rival sufre 5 puntos de daño cada vez que le impacte en cuerpo a cuerpo.

- Evoc **Rociada diamantina^M**: deslumbra a las criaturas malignas durante 2d6 asaltos y les causa 1d6 puntos de daño por nivel (máximo 10d6).

Conjuros santificados de nivel 5

- Encan **Inquisición**: obliga al objetivo a proporcionar información con sinceridad.
- Evoc **Cortina de luz**: la cortina de luz causa 2d4 de daño a las criaturas malignas a 10' y 1d4 a 20'. Cruzar la cortina causa 2d6 (+1 por nivel) puntos de daño a las criaturas malignas.
- Nigro **Indisponer al mal**: las criaturas malignas se ven indispuestas por tu presencia.

Conjuros santificados de nivel 6

- Abjur **Vestimenta elevada**: el portador obtiene un bonificador +1 sagrado a la CA por cada cinco niveles de lanzador, RD 10/maligno, RC 5 + nivel de lanzador e inmunidad al daño y consunción de Con.
- Conj **Corcel valiente**: llama a un pegaso o unicornio, que sirve al lanzador durante un máximo de un año.
- Evoc **Tormenta de esquiras**: las criaturas malignas quedan cegadas durante 1 asalto; los ajenos y muertos vivientes malignos también sufren 1d6 puntos de daño por nivel.

Conjuros santificados de nivel 7

- Conj **Grito de Ysgard**: llama a 2d4 bariaur defensores de Ysgard.
- Evoc **Cadenas constrictoras^F**: la criatura queda enmarañada, incapaz de moverse y sufre 3d6 puntos de daño no letal por asalto.
- Lluvia de ascuas**: una lluvia de fuego divino causa 10d6 puntos de daño por asalto a las criaturas malignas.
- Nigro **Fuego del fénix^F**: las criaturas malignas sufren 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador, a la vez que éste se inmola.
- Trans **Canalizar celestial**: invitas a un celestial (de hasta 12 DG) a que ocupe tu cuerpo.

Conjuros santificados de nivel 8

- Conj **Nube draconiana**: invoca a un espíritu elemental que asume una apariencia nubosa en forma de dragón.
- Trans **Recuperación del tesoro del alma**: reintegra un objeto mágico destruido por el conjuro *pérdida del tesoro del alma*.

Conjuros santificados de nivel 9

- Conj **Armagedón**: invoca a poderosos ajenos buenos para que luchen a tu lado.
- Evoc **Furor elevado**: todas las criaturas a 40' sufren un daño igual a 50 + tus puntos de golpe actuales, y tú mueres.
- Nigro **Santificar al perverso^F**: atrapa a una criatura maligna en un diamante durante un año, para después liberarla como una criatura santificada.
- Trans **Canalizar celestial mayor**: igual que *canalizar celestial*, pero hasta 24 DG.

CONJUROS DE BARDO

Conjuros de bardo de nivel 1

- Rayo de esperanza**: el objetivo gana un bonificador +2 a los ataques, TS y pruebas.

Conjuros de bardo de nivel 2

Himno de Faérinaal: hasta una criatura por nivel no puede sufrir ataques de oportunidad.

Júbilo: los aliados ganan +2 a Fuerza y Destreza, y 5' de movimiento.

Conjuros de bardo de nivel 3

Grito de guerra: las criaturas en un cono de 30' se acobardan durante 1d4 asaltos.

Renovación: cura el daño no letal de una criatura.

Conjuros de bardo de nivel 4

Belleza cegadora: te vuelves tan bello como una ninfa, y puedes cegar a los humanoides que te miren.

Motas dolorosas: crea nubes de luz parpadeante (1 cubo de 10'/nivel) que atonta a las criaturas.

Puntería inspirada: los aliados a 40' obtienen un bonificador +2 introspectivo a sus tiradas de ataque a distancia.

Conjuros de bardo de nivel 5

Bloqueo telepático: bloquea toda comunicación telepática en un radio de 80'.

Conjuros de bardo de nivel 6

Éxtasis empíreo: el objetivo es inmune a los efectos de dolor y enajenadores, y sufre mitad de daño de los ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia; -4 a las pruebas de habilidad.

Trompeta celestial^F: un estallido de música paraliza a los enemigos.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de clérigo de nivel 1

Luz de linterna: los ataques de toque a distancia causan 1d6 puntos de daño.

Ojos del avoral: el objetivo gana un +8 a las pruebas de Avistar.

Rayo de esperanza: el objetivo gana un +2 a los ataques, TS y pruebas.

Visión celestial: una criatura maligna queda atontada 1 asalto.

Conjuros de clérigo de nivel 2

Aliviar dolor: elimina los efectos remanentes del dolor.

Caricia de Lastai^M: intensos sentimientos de bien dejan al objetivo maligno aterrado, asustado, mareado o estremecido.

Estofado de Estanna^F: conjura un guiso que cura 1d6+1 por ración.

Júbilo: los aliados ganan +2 a Fuerza y Destreza, y 5' de movimiento.

Quitar adicción: cura al objetivo de la adicción a las drogas.

Conjuros de clérigo de nivel 3

Aflicción: inflige al objetivo maligno una aflicción elegida.

Alivio del corazón: quita el miedo, desesperanza, confusión y locura, así como algunos efectos enajenadores; restaura 2d4 puntos de daño temporal de Sabiduría.

Cargar poción^M: transforma una poción en un arma deflagradora que causa daño de energía en una explosión de 10' de radio.

Puntería inspirada: los aliados a 40' obtienen un bonificador +2 introspectivo a sus tiradas de ataque a distancia.

Quitar mareo: cura a un personaje mareado o enfermo.

Renovación: cura el daño no letal de una criatura.

Vista bendita: las auras malignas se vuelven visibles ante ti.

Conjuros de clérigo de nivel 4

Alimento^M: los receptores del conjuro no necesitan comer ni beber durante 6 horas/nivel.

Brillo celestial: un objeto emite una luz brillante a 120', que daña a los muertos vivientes y ajenos malignos.

Espada de la conciencia: la criatura maligna confiesa sus crímenes, y sufre daño de Sabiduría.

Estrellas de Arvandar: diminutos destellos que causan 1d8 puntos de daño (la mitad no letal) cada uno, o 1d8 puntos de daño (letal) a las criaturas malignas.

Quitar fatiga: elimina los efectos de la fatiga como un descanso de 8 horas.

Sangre del mártir: curas a un objetivo a distancia, y sufres una cantidad igual de daño.

Situación mayor: igual que *situación*, pero puede lanzar algunos conjuros a través del vínculo.

Conjuros de clérigo de nivel 5

Bloqueo telepático: bloquea toda comunicación telepática en un radio de 80'.

Convertir varita: transforma una varita mágica en una varita de curación (dura 1 minuto/nivel).

Corona de llamas: tu aura quema a los ajenos malignos, muertos vivientes malignos y fatas malignas, causándoles 2d6 puntos de daño/asalto.

Curación energética: el objetivo es inmune a un tipo de energía, y se cura el 10% del daño causado por ese tipo de energía.

Gemas de protección^M: crea gemas que almacenan energía curativa, rodean al objetivo y liberan su poder curativo a una orden.

Guardián sagrado: conoces la ubicación del objetivo y puedes teleportarte a él o escudriñarlo sin error.

Risa de Chaav: las criaturas buenas ganan un +2 a las tiradas de ataque y TS contra miedo, además de 1d8 puntos de golpe + 1/nivel (máximo de +20). Las criaturas malignas sufren un -2 a las tiradas de ataque y TS contra miedo.

Telaraña danzante: hebras de energía causan 1d6 puntos de daño no letal por asalto, además de enmarañar a las criaturas malignas durante 1d6 asaltos.

Conjuros de clérigo de nivel 6

Cadáver seguro: atrapa a un cadáver dentro de un símbolo sagrado.

Cambiorraudo: el lanzador puede emplear las aptitudes sortilegas de *teleportar* o *teleportar mayor* como acción gratuita durante 1 asalto/nivel.

Corona de incandescencia^M: una luz sagrada ciega o deslumbra a los enemigos, repele a las criaturas sensibles a la luz y daña a los muertos vivientes.

Halo de venganza: cualquier criatura que mate al receptor del conjuro sufre 1d6 puntos de daño por nivel.

Llamar sirvientes fieles: convoca a 1d4 lamparcontes, eladrines coure o guardinales musteval.

Sangre de celestial^M: concede resistencia a la energía, un +4 a los TS contra veneno y RD 10/maligno.

Toque de adamantita: el arma obtiene las propiedades de un arma de adamantita.

Conjuros de clérigo de nivel 7

Bastión del bien: actúa como un *globo menor de invulnerabilidad* y un *círculo mágico contra el mal* duplicado.

Castigo de los justos: causa 1d6 puntos de daño/nivel (1d8 por nivel a los ajenos malignos) en un radio de 20' y ciega a los enemigos malignos durante 1d4 asaltos.

Escudo de los arcontes: un escudo protector que disipa los ataques mágicos y concede un bonificador +4 a los TS contra efectos y áreas mágicas.

Mirada de los justos: tu ataque de mirada mata a las criaturas malignas con menos de 5 DG, y causa *miedo* al resto.

Trompeta celestial^F: un estallido de música paraliza a los enemigos.

Tumba de luz^M: atrapa y daña a las criaturas extraplanarias malignas.

Conjuros de clérigo de nivel 8

Criatura axiomática^{M X}: transforma a la criatura en una criatura axiomática.

Difusión del gozo^M: calma a las criaturas hostiles en un radio de 10'/nivel.

Juicio final: las criaturas malignas caen muertas y son enviadas a los planos Inferiores.

Conjuros de clérigo de nivel 9

Celebración sublime: los objetivos son inmunes al dolor y a los efectos enajenadores, y sufren mitad de daño de los ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia.

Fin de la contienda: cualquier ataque realizado a 80' del lanzador hace que el atacante sufra 1d6 puntos de daño no letal por cada nivel de lanzador (máximo 20d6).

DOMINIOS DE CLÉRIGO

Los nuevos dominios aquí descritos emplean algunos conjuros de este libro y varios de los descritos en el *Manual del jugador*. Las deidades mencionadas incluyen diversos arquetipos celestiales. Normalmente estos celestiales no conceden conjuros, pero uno puede actuar como deidad tutelar de un clérigo de algún dominio en concreto, tanto si ese clérigo adora a otra deidad específica como si no.

Los dominios de Comunidad y Gloria aparecieron originalmente en *Defensores de la fe* como dominios de prestigio. Se incluyen aquí como dominios estándar, con pequeñas alteraciones realizadas en pro del equilibrio de juego.

DOMINIO DE ALEGRÍA

Deidades: Chaav.

Poder concedido: obtienes un bonificador +4 sagrado a las pruebas de Diplomacia.

Conjuros del dominio de Alegría

- 1 **Visión celestial:** una criatura maligna queda atontada 1 asalto.
- 2 **Júbilo:** los aliados ganan +2 a Fuerza y Destreza, +5' de movimiento.
- 3 **Felicidad destilada^F:** crea ambrosía.
- 4 **Esperanza alentadora:** los objetivos ganan +2 al ataque, daño, TS y pruebas.
- 5 **Risa de Chaav:** las criaturas buenas ganan un +2 a las tiradas de ataque y TS contra miedo, además de 1d8 pg + 1/nivel (máximo de +20). Las criaturas malignas sufren un -2 a las tiradas de ataque y TS contra miedo.
- 6 **Heroísmo mayor:** otorga un bonificador +4 a los ataques, daño y TS; inmunidad al miedo; puntos de golpe temporales.
- 7 **Manto estelar^M:** una capa de estrellas que destruye las armas no mágicas al contacto; concede TS de Reflejos (CD 15) para reducir a la mitad el daño de las armas mágicas.
- 8 **Simpatía^M:** un objeto o localización atrae a ciertas criaturas.
- 9 **Baile irresistible de Otto:** obliga al objetivo a bailar.

DOMINIO CELESTIAL

Deidades: Domiel, Pistis Sofía.

Poder concedido: obtienes la aptitud sobrenatural de castigar al mal una vez al día. Suma un bonificador +4 a tu tirada de ataque y tu nivel de clérigo al daño. Debes declarar el castigo antes de realizar el ataque, y el intento se perderá si el objetivo no es maligno.

Conjuros del dominio Celestial

- 1 **Visión celestial:** una criatura maligna queda atontada 1 asalto.
- 2 **Consagrar^M:** llena el área con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.
- 3 **Vista bendita:** las auras malignas se vuelven visibles ante ti.
- 4 **Aliado menor de los planos^X:** intercambias servicios con una criatura extraplanaria de 6 DG.
- 5 **Relámpago divino:** arcos de brillantes relámpagos causan 3d6 puntos de daño a un objetivo por cada dos niveles de lanzador.
- 6 **Llamar sirvientes fieles:** convoca a 1d4 lamparcontes, eladrines, coure o guardinales musteval.
- 7 **Tormenta de relámpagos divinos:** arcos de brillantes relámpagos causan 5d6 puntos de daño a un objetivo por nivel.
- 8 **Aura sagrada^F:** +4 a la CA, resistencia +4 y RC 25 contra conjuros malignos.
- 9 **Umbral^X:** conecta dos planos para viajar o convocar una criatura.

DOMINIO DE COMUNIDAD

Deidades: Estanna.

Poder concedido: emplear *calmar emociones* como aptitud sortilega una vez al día. Bonificador +2 de competencia a las pruebas de Diplomacia.

Conjuros del dominio de Comunidad

- 1 **Bendecir:** los aliados ganan +1 al ataque y a sus TS contra miedo.
- 2 **Situación:** observa la posición y condición de los aliados.
- 3 **Plegaria:** los aliados ganan +1 a la mayoría de tiradas, los rivales sufren un -1.
- 4 **Situación mayor:** igual que *situación*, pero puede lanzar conjuros a través del vínculo.
- 5 **Vínculo telepático de Rary:** el vínculo permite comunicarse a los aliados.
- 6 **Festín de los héroes:** comida para una criatura/nivel que cura y *bendice*.
- 7 **Refugio^M:** altera un objeto para transportar a su poseedor a ti.
- 8 **Simpatía^M:** un objeto o localización atrae a ciertas criaturas.
- 9 **Sanar a las masas:** igual que *sanar*, pero con varios objetivos.

DOMINIO DE LAS FATAS

Deidades: Valarian

Poder concedido: obtienes un bonificador +4 a los TS contra las aptitudes sortilegas de las fatas (como dríadas, ninfas y duendes).

Conjuros del dominio de las Fatas

- 1 **Fuego feérico:** delinea al objetivo con luz, anulando *contorno borroso*, ocultación, etc.
- 2 **Hechizar persona:** convierte a una persona en tu amiga.
- 3 **Puntería inspirada:** los aliados a 40' obtienen un bonificador +2 introspectivo a sus tiradas de ataque a distancia.
- 4 **Belleza cegadora:** te vuelves tan bello como una ninfa, y puedes cegar a los humanoides que te miren.
- 5 **Zancada arbórea:** pasas de un árbol a otro alejado.
- 6 **Festín de los héroes:** comida para una criatura/nivel que cura y *bendice*.
- 7 **Roble guardián:** un roble se convierte en un ent guardián.
- 8 **Belleza ultraterrena:** como *belleza cegadora*, pero las criaturas deben superar una TS o morir.
- 9 **Convocar aliado natural IX:** llama a una criatura a la lucha.

DOMINIO DE GLORIA

Deidades: Ayailla.

Poder concedido: expulsa a los muertos vivientes con un bonificador +2 a la prueba de expulsión y +1d6 a la tirada de daño.

Conjuros del dominio de Gloria

- 1 **Perturbar muertos vivientes:** causa 1d6 puntos de daño a un muerto viviente.
- 2 **Atavío glorioso:** el portador gana un bonificador +1 sagrado a su CA por cada cinco niveles de lanzador y RD 5/maligno.
- 3 **Luz abrasadora:** un rayo que causa 1d8 puntos de daño cada dos niveles, más a los muertos vivientes.
- 4 **Brillo celestial:** un objeto emite una luz brillante a 120', que daña a los muertos vivientes y ajenos malignos.
- 5 **Corona de llamas:** tu aura quema a los ajenos malignos, muertos vivientes malignos y fatas malignas, causándoles 2d6 puntos de daño/asalto.
- 6 **Rayo de gloria:** un rayo que causa 5d8 puntos de daño (varía contra otros tipos de criatura).
- 7 **Rayo solar:** un destello que ciega y causa 4d6 puntos de daño.
- 8 **Corona de gloria^M:** tu aura inspira pavor.
- 9 **Gloria cegadora^M:** radio de luz de 100'/nivel que ciega a las criaturas malignas.

DOMINIO DE IRA

Deidades: Kharash.

Poder concedido: una vez al día, puedes realizar un ataque de oportunidad gratuito contra un oponente que te haya dañado con un ataque en cuerpo a cuerpo. Esta aptitud no te permite hacer más de un ataque de oportunidad por asalto.

Conjuros del dominio de Ira

- 1 **Fatalidad:** un objetivo sufre un -2 a las tiradas de ataque, daño, TS y pruebas.
- 2 **Cargar poción^M:** transforma una poción en un arma deflagradora que causa daño de energía en una explosión de 10' de radio.
- 3 **Aflicción:** inflige a un objetivo maligno una aflicción elegida.
- 4 **Escudo radiante:** las criaturas que te ataquen sufren daño de electricidad; tú estás protegido contra la electricidad.
- 5 **Poder de la justicia:** tu tamaño se incrementa, y ganas bonificadores al combate.
- 6 **Halo de venganza:** cualquier criatura que mate al receptor del conjuro sufre 1d6 puntos de daño por nivel.
- 7 **Castigo de los justos:** causa 1d6 puntos de daño/nivel (1d8 por nivel a los ajenos malignos) en un radio de 20' y ciega a los enemigos malignos durante 1d4 asaltos.
- 8 **Juicio final:** las criaturas malignas caen muertas y son enviadas a los planos Inferiores.
- 9 **Tormenta de venganza:** una tormenta que precipita ácido, relámpagos y granizo.

DOMINIO DE PLACER

Deidades: Lastai.

Poder concedido: eres inmune a cualquier efecto que dañe o consuma tu Carisma.

Conjuros del dominio de Placer

- 1 **Quitar miedo:** suprime el miedo o concede un bonificador +4 a los TS contra el miedo a un objetivo, más otro por cada cuatro niveles.

- 2 **Caricia de Lastai^M:** intensos sentimientos de bien dejan al objetivo maligno aterrado, asustado, mareado o estremecido.
- 3 **Alivio del corazón:** quita el miedo, la desesperanza, confusión y locura, así como algunos efectos enajenadores; restaura 2d4 puntos de daño temporal de Sabiduría.
- 4 **Quitar fatiga:** elimina los efectos de la fatiga como un descanso de 8 horas.
- 5 **Esplendor del águila en grupo:** un objetivo/nivel gana un bonificador +4 a su Carisma durante 1 minuto/nivel.
- 6 **Sangre de celestial^M:** concede resistencia a la energía, un +4 a los TS contra veneno y RD 10/maligno.
- 7 **Éxtasis empíreo:** el objetivo es inmune a los efectos de dolor y enajenadores, y sufre mitad de daño de los ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia; -4 a las pruebas de habilidad.
- 8 **Difusión del gozo^M:** calma a las criaturas hostiles en un radio de 10'/nivel.
- 9 **Celebración sublime:** los objetivos son inmunes al dolor y los efectos enajenadores, y sufren mitad de daño de los ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia.

DOMINIO DE PRESAGIOS

Deidades: Baraquiel.

Poder concedido: Intimidar es habilidad de clase. Obtienes un bonificador +4 sagrado a la pruebas de Diplomacia e Intimidar.

Conjuros del dominio de Presagios

- 1 **Comprensión idiomática:** comprendes todos los lenguajes hablados y escritos.
- 2 **Cautivar:** cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
- 3 **Don de lenguas:** hablas cualquier idioma.
- 4 **Recado:** envía un mensaje corto, a cualquier parte, al instante.
- 5 **Orden imperiosa mayor:** igual que *orden imperiosa*, pero afecta a un objetivo/nivel.
- 6 **Mensaje onírico:** envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.
- 7 **Aspecto de la deidad:** igual que *aspecto menor*, pero adquieres cualidades de celestial.
- 8 **Corona de gloria^M:** tu aura inspira pavor.
- 9 **Aspecto mayor de la deidad:** igual que *aspecto menor*, pero obtienes alas, puntuaciones de característica mejoradas y diversas resistencias e inmunidades.

DOMINIO DE RESISTENCIA

Deidades: Phieran.

Poder concedido: puedes realizar una asombrosa hazaña de resistencia, que es una aptitud sortilega que concede un bonificador de mejora a la Constitución igual a la mitad de tu nivel. Activar este poder es una acción gratuita, el poder dura 1 minuto y es utilizable una vez al día.

Conjuros del dominio de Resistencia

- 1 **Soportar los elementos:** sobrevive confortablemente en entornos de frío o calor extremos.
- 2 **Resistencia del oso:** el objetivo gana +4 a Con durante 1 minuto/nivel.
- 3 **Renovación:** cura el daño no letal de una criatura.
- 4 **Alimento^M:** los receptores del conjuro no necesitan comer ni beber durante 6 horas/nivel.
- 5 **Piel de piedra^M:** frena los golpes, cortes, pinchazos e incisiones.
- 6 **Resistencia de oso en grupo:** igual que *resistencia de oso*, pero afectando a un objetivo por nivel.
- 7 **Globo de invulnerabilidad:** igual que el *globo menor*, añadiendo el 4.º nivel.

- 8 **Retorno de conjuros:** rebota 1d4+6 niveles de conjuro de vuelta al lanzador.
- 9 **Cuerpo de hierro:** tu cuerpo se vuelve de hierro viviente.

CONJUROS DE DRUIDA

Conjuros de druida de nivel 1

- Garras de plata:** los ataques naturales de una criatura se consideran armas de plata.
- Ojos del avoral:** el objetivo gana un +8 a las pruebas de Avistar.

Conjuros de druida de nivel 2

- Estofado de Estanna^F:** conjura un guiso que cura 1d6+1 por ración (una ración por cada dos niveles de lanzador).
- Quitar adicción:** cura al objetivo de la adicción a las drogas.

Conjuros de druida de nivel 3

- Aflicción:** inflige al objetivo maligno una aflicción elegida.
- Cargar poción^M:** transforma una poción en un arma deflagradora que causa daño de energía en una explosión de 10' de radio.

Conjuros de druida de nivel 4

- Belleza cegadora:** te vuelves tan bello como una ninfa, y puedes cegar a los humanoides que te miren.
- Estrellas de Arvandor:** diminutos destellos que causan 1d8 puntos de daño (la mitad no letal) cada uno, o 1d8 puntos de daño (letal) a las criaturas malignas.

Conjuros de druida de nivel 5

- Curación energética:** el objetivo es inmune a un tipo de energía, y se cura el 10% del daño causado por ese tipo de energía.
- Lanza de Valarian:** transforma un arma no mágica en una lanza +1 de plata (+3 contra bestias mágicas, que sufren +2d6 puntos de daño).
- Telaraña danzante:** hebras de energía causan 1d6 puntos de daño no letal por asalto, además de enmarañar a las criaturas malignas durante 1d6 asaltos.

Conjuros de druida de nivel 6

- Toque de adamantita:** el arma obtiene las propiedades de un arma de adamantita.

Conjuros de druida de nivel 7

- Lluvia de rosas^M:** caen rosas del cielo; las criaturas malignas sufren 1d4 puntos de daño de Sabiduría por asalto y caen enfermas.

Conjuros de druida de nivel 8

- Belleza ultraterrena:** como *belleza cegadora*, pero las criaturas deben superar una TS o morir.
- Rugido del leonal:** mata, paraliza, debilita o atonta a los objetivos no buenos, causando 2d6 puntos de daño sónico.

Conjuros de druida de nivel 9

- Lluvia de tulipanes negros^M:** caen tulipanes negros del cielo; las criaturas malignas sufren 5d6 puntos de daño por asalto y quedan mareadas.

CONJUROS DE EXPLORADOR

Conjuros de explorador de nivel 1

- Garras de plata:** los ataques naturales de una criatura se consideran armas de plata.

Ojos del avoral: el objetivo gana un +8 a las pruebas de Avistar.

Conjuros de explorador de nivel 2

Arma de plata: transforma un arma en un arma de plata.

Conjuros de explorador de nivel 3

Puntería inspirada: los aliados a 40' obtienen un bonificador +2 introspectivo a sus tiradas de ataque a distancia.

Conjuros de explorador de nivel 4

- Belleza cegadora:** te vuelves tan bello como una ninfa, y puedes cegar a los humanoides que te miren.
- Estrellas de Arvandor:** diminutos destellos que causan 1d8 puntos de daño (la mitad no letal) cada uno, o 1d8 puntos de daño (letal) a las criaturas malignas.
- Lanza de Valarian:** transforma un arma no mágica en una lanza +1 de plata (+3 contra bestias mágicas, que sufren +2d6 puntos de daño).

CONJUROS DE PALADÍN

Conjuros de paladín de nivel 1

- Arma de plata:** transforma un arma en un arma de plata.
- Luz de linterna:** los ataques de toque a distancia causan 1d6 puntos de daño.
- Nuevas energías:** el objetivo gana el equivalente a la dote Aguante durante 1 hora/nivel.
- Sacrificio divino:** sacrificas puntos de golpe a cambio de bonificadores al daño.

Conjuros de paladín de nivel 2

- Estofado de Estanna^F:** conjura un guiso que cura 1d6+1 por ración.
- Llamar montura:** llama a tu montura especial, incluso si ya la has llamado ese día.
- Momento de lucidez:** el objetivo realiza inmediatamente un nuevo TS para resistirse a un efecto o conjuro sortilego.

Conjuros de paladín de nivel 3

- Castigar al hereje:** obtienes un bonificador +2 sagrado a la tirada de ataque, y causas daño adicional con tu aptitud de castigar al mal, siempre que la emplees contra una criatura maligna que lance conjuros divinos.
- Vínculo mental:** tu montura y tú obtenéis un bonificador +4 de flanco cuando estéis flanqueando al mismo oponente; la obtiene un bonificador a sus tiradas de ataque.
- Vista bendita:** las auras malignas se vuelven visibles ante ti.

Conjuros de paladín de nivel 4

- Aspecto menor de la deidad:** tu forma se vuelve más parecida a la de tu dios.
- Espada de la conciencia:** la criatura maligna confiesa sus crímenes, y sufre daño de Sabiduría.
- Gloria del mártir^F:** igual que *escudar a otro*, pero con múltiples objetivos.
- Montura alada:** a tu montura le crecen alas y gana una velocidad de vuelo de 60' (buena).
- Refugio sagrado:** el objetivo gana un bonificador +2 sagrado a la CA y retiene su bonificador de Des a la CA cuando está desprevenido; puedes curarlo empleando la imposición de manos a distancia.
- Sangre del mártir:** curas a un objetivo a distancia, y sufres una cantidad igual de daño.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

Conjuros de hechicero y mago de nivel 1

- Evoc **Luz de linterna:** los ataques de toque a distancia causan 1d6 puntos de daño.
- Trans **Ojos del avoral:** el objetivo gana un +8 a las pruebas de Avistar.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 2

- Encan **Yugo de clemencia:** el objetivo causa daño no letal.
- Trans **Cargar poción^M:** transforma una poción en un arma deflagradora que causa daño de energía en una explosión de 10' de radio.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 3

- Encan **Grito de guerra:** las criaturas en un cono de 30' se acobardan durante 1d4 asaltos.
- Júbilo:** los aliados ganan +2 a Fuerza y Destreza, y 5' de movimiento.
- Motas dolorosas:** crea nubes de luz parpadeante (1 cubo de 10'/nivel) que atonta a las criaturas.
- Evoc **Estrellas de Arvador:** diminutos destellos que causan 1d8 puntos de daño (la mitad no letal) cada uno, o 1d8 puntos de daño (letal) a las criaturas malignas.
- Nigro **Toque curativo:** sufres hasta 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles, y curas al objetivo esa misma cantidad.
- Trans **Felicidad destilada^F:** crea ambrosía.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 4

- Conj **Bruma radiante:** como *bruma sólida*, excepto porque deslumbra o ciega a las criaturas de su interior.
- Evoc **Brillo celestial:** un objeto emite una luz brillante a 120', que daña a los muertos vivientes y ajenos malignos.
- Escudo radiante:** las criaturas que te atacuen sufren daño por electricidad; tú estás protegido contra la electricidad.
- Telaraña danzante^M:** hebras de energía causan 1d6 puntos de daño no letal por asalto, además de enmarañar a las criaturas malignas durante 1d6 asaltos.
- Nigro **Aflicción:** inflige al objetivo maligno con una aflicción elegida.
- Trans **Convocaciones perfectas:** crea una zona donde sólo se pueden convocar criaturas buenas.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 5

- Abjur **Arma desvanecedora:** el toque del arma expulsa a las criaturas convocadas o semi-reales.
- Bloqueo telepático:** bloquea toda comunicación telepática en un radio de 80'.
- Conj **Llamar sirvientes fieles:** convoca a 1d4 lamparcontes, eladrines coure o guardinales musteval.
- Evoc **Explosión esmeralda^M:** explosión de 20' de radio que deslumbra a las criaturas neutrales durante 1 asalto, y aturde a las malignas durante 1d4 asaltos.
- Trans **Toque de adamantita:** el arma obtiene las propiedades de un arma de adamantita.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 6

- Abjur **Manto estelar^M:** una capa de estrellas que destruye las armas no mágicas al contacto; concede TS de Reflejos (CD 15) para reducir a la mitad el daño de las armas mágicas.
- Encan **Retribución del pecado:** las criaturas malignas se atacan entre sí.
- Trans **Cambiorraudo:** el lanzador puede emplear las aptitudes sortilegas de *teleportar* o *teleportar mayor* como acción gratuita durante 1 asalto/nivel.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 7

- Evoc **Sarcófago de ámbar^M:** el objetivo queda atrapado en estasis dentro de ámbar.
- Nigro **Mirada de los justos:** tu ataque de mirada mata a las criaturas malignas con menos de 5 DG, y causa *miedo* al resto.
- Trans **Forma de eladrín:** te conviertes en un globo incorporeal.
- Tumba de luz^M:** atrapa y daña a las criaturas extraplanarias malignas.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 8

- Nigro **Juicio final:** las criaturas malignas caen muertas y son enviadas a los planos Inferiores.
- Trans **Criatura axiomática^M ^x:** transforma a la criatura en una criatura axiomática.

Conjuros de hechicero y mago de nivel 9

- Conj 9 **Gloria cegadora^M:** radio de luz de 100'/nivel que ciega a las criaturas malignas.

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

Los nuevos conjuros descritos en este libro son conjuros buenos, santificados o que estén relacionados directamente con los temas tratados en este suplemento (como el exorcismo). Los conjuros se presentan ordenados alfabéticamente por nombre.

Componentes: además de los componentes estándar definidos en el *Manual del jugador*, algunos de estos conjuros tienen los siguientes componentes especiales.

Abstinencia: el lanzador debe haber permanecido libre de caer en la tentación especificada (que incluye alcohol, comida, lanzamiento de conjuros, sexo o la recep-

ción de ciertos conjuros) durante el lapso de tiempo indicado antes de poder lanzar el conjuro.

Arconte: el lanzador debe tener el subtipo arconte para lanzar el conjuro.

Celestial: el lanzador debe ser un ajeno de subtipo bueno para lanzar el conjuro.

Eladrín: el lanzador debe tener el subtipo eladrín para lanzar el conjuro.

Guardinal: el lanzador debe tener el subtipo guardinal para lanzar el conjuro.

Localización: el lanzador debe estar en un lugar concreto (normalmente, consagrado al bien) para lanzar el conjuro.

Sacrificio: el lanzador debe sacrificar la energía física o mental indicada para lanzar un conjuro santificado.

Aflicción

Nigromancia [bien]

Nivel: clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 4, Ira 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura maligna tocada

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El objetivo contrae una aflicción seleccionada de la lista inferior, que le afecta automáticamente (sin periodo de incubación). Las aflicciones sólo causan daño a las criaturas malignas. Cualquier criatura maligna sufrirá

un daño igual al listado más su bonificador de Carisma. Un elemental o muerto viviente maligno sufrirá 1 punto de daño adicional, y un ajeno maligno o clérigo de una deidad maligna sufrirá 2 puntos de daño adicional. La CD listada es para los TS posteriores (emplea la CD normal del conjuro como TS inicial).

Aflicción	CD	Daño*
Apatía eterna	14	1d6 Des
Conciencia agobiante	16	1d4 Sab
Decadencia depravada	18	1d4 Fue
Deseo ardiente	15	1d3 Con
Orgullo vano	20	1d6 Car
Pasión consumidora	17	1d4 Int

* Consulta el Capítulo 3: equipo elevado, para más información sobre las aflicciones.

Alimento

Transmutación

Nivel: apóstol de la paz 4, clérigo 4,

Resistencia 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: hasta una criatura viva tocada por cada dos niveles

Duración: 6 horas/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro elimina al instante los efectos negativos del hambre y la sed, permitiendo que el objetivo sobreviva sin comida ni agua mientras dure el conjuro sin sufrir ningún efecto negativo por tal carencia. Una criatura afectada puede comer o beber de forma normal sin dificultad. Cuando termina el conjuro la criatura debe retomar sus hábitos alimenticios normales, pero no siente ningún perjuicio por las comidas que no haya realizado mientras estuviese bajo sus efectos. El tamaño de la criatura no influye; un lagarto Menudo y un dragón Colosal se verán igualmente saciados por este conjuro.

Componente material: un frasco de vino tibio y una rebanada de pan.

Aliviar dolor

Conjuración (curación)

Nivel: amada de Valarian 2, apóstol de la paz 2, clérigo 2

Componentes: S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Aliviar dolor elimina al instante cualquier efecto activo de dolor, incluidas las penalizaciones impuestas por *dolor furibundo*, *símbolo de dolor* y conjuros similares. No cura ningún daño ni otros efectos no relacionados directamente con el dolor.

Si la criatura objetivo está bajo un efecto que le cause daño continuo, el dolor sólo se ve aliviado durante un instante. *Aliviar dolor* no sirve para obviar la necesidad de una prueba de Concentración al lanzar un conjuro bajo tales circunstancias, ni puede hacer que una criatura sujeta a *muerte espionosa* actúe con normalidad (ya que el daño del conjuro es continuado).

Alivio del corazón

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: amada de Valarian 3, clérigo 3, Placer 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura/nivel

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Alivio del corazón cura las heridas emocionales de la misma forma que *curar* borra las físicas. Los objetivos se ven libres de cualquier efecto de miedo, desesperanza (como el del conjuro *desesperación aplastante*) o condiciones mentales similares, excluyendo hechizos y compulsiones (como *hechizar persona*, *dominar persona* o conjuros parecidos). Elimina cualquier efecto psicológico derivado de la tortura (incluida la creciente efectividad de los instrumentos de tortura, como se describe en el *Libro de oscuridad vil*). Cura la confusión y la locura, restablece 2d4 puntos de daño de Sabiduría (pero no de consunción permanente) y deja en el objetivo una sensación de renovación y paz.

Arma de plata

Transmutación

Nivel: paladín 1, explorador 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: un arma o proyectil tocado

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro transforma un arma o proyectil que estés sujetando en un arma de plata. El

arma puede ser mágica, de gran calidad o mundana, pero debe estar en tu mano cuando lances el conjuro. No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural, como un impacto sin armas (consulta, en su lugar, *garras de plata*).

El conjuro no puede ser lanzado sobre más de un arma o múltiples proyectiles.

Si el arma objetivo del conjuro está fabricada con algún material especial (hierro frío o adamantita, por ejemplo), perderá los beneficios de su material especial original mientras dure este conjuro.

Arma de plata puede hacerse permanente mediante un conjuro de *permanencia*.

Arma desvanecedora

Abjuración

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro envuelve el arma en un débil brillo azul. Además de causar daño normal, el arma disipará al contacto a cualquier criatura convocada o cuasi-real traída a la vida por un conjuro de conjuración (convocación) o ilusión (sombra). Este efecto requiere una prueba de disipación con éxito (1d20 + nivel de lanzador) contra CD 11 + el nivel del lanzador que convocó o creó al ser. Si el arma desvanecedora es a distancia, el efecto del conjuro se traspasará a su munición.

Una criatura convocada o cuasi-real engañada para que toque un *arma desvanecedora* también será disipada.

Este conjuro no tiene efecto sobre las criaturas llamadas.

Armadura luminosa

Abjuración

Nivel: Santificado 2

Componentes: sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura buena tocada

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro, predilecto entre los eladrines que visitan el plano Material, envuelve al objetivo en una brillante aura protectora de luz. La *armadura luminosa* adopta una

forma parecida a una resplandeciente armadura completa, pero no pesa ni restringe los movimientos o movilidad de ninguna forma. Además de conceder el beneficio de una coraza (bonificador +5 a la CA), la *armadura luminosa* no tiene restricciones de Destreza máxima, penalizador por armadura ni probabilidad de fallo arcano.

La *armadura luminosa* produce la luz equivalente a un conjuro de *luz del día*, y contrarresta los conjuros de oscuridad mágica de nivel 2 o menor con los que entre en contacto. Además, su brillo hace que los rivales sufran un penalizador -4 a los ataques en cuerpo a cuerpo realizados contra su portador. Esta penalización se apila con la sufrida por las criaturas sensibles a la luz brillante (como los elfos oscuros).

Sacrificio: 1d2 puntos de daño de Fuerza.

Armadura luminosa mayor

Abjuración

Nivel: Santificado 4

Este conjuro funciona igual que la armadura luminosa, excepto porque concede el beneficio de una armadura completa (bonificador +8 a la CA).

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Fuerza.

Armagedón

Conjuración (convocación) [bien]

Nivel: Santificado 9

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: 2 o más criaturas convocadas, dos cualesquiera no pueden estar a más de 30' entre sí

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

El lanzador abre un portal a uno de los planos exteriores de alineamiento bueno y llama a los celestiales para que lo ayuden en la batalla contra las más horrendas fuerzas del mal.

El conjuro se desarrolla a lo largo de un periodo de tiempo. El primer asalto, llegan 2d4 avorales. Dos asaltos después, aparece un eladrín ghaele para unirse a la lucha. Dos asaltos más tarde

hace acto de presencia una deva astral. Una vez han aparecido estas criaturas, servirán al lanzador durante la duración del conjuro. La duración del conjuro comienza en el momento en que aparece el primer celestial. Al final de su duración, todos los celestiales convocados desaparecen a la vez.

Los celestiales sólo atienden la llamada si el lanzador es de alineamiento bueno y hay enemigos malignos contra los que luchar. Tras su llegada, los celestiales obedecen sin más al lanzador y nunca lo atacarán, incluso si

alguien lograra dominarlos y hacerse con su control. El lanzador no necesita concentrarse para mantener el control sobre los celestiales, a quienes puede ir despidiendo uno a uno o en grupos en cualquier momento.

Sacrificio: 1 nivel de personaje.

Aspecto de celestial

Transmutación [bien]

Nivel: Santificado 3

Componentes: V, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar



El Armagedón invoca la ira de los cielos

Alcance: toque

Objetivo: una criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo); ver texto

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El objetivo puede asumir uno o varios rasgos celestiales, elegidos de la lista inferior. Como acción gratuita, el objetivo puede elegir un rasgo celestial diferente, pero no puede cambiar de rasgo más de una vez en el mismo asalto.

Brazo armado del hojarconite: uno de los brazos del objetivo cambia de forma para formar una espada que funciona como una *espada larga +1 flamígera* o una *espada larga +1 sagrada* (a elección del lanzador). El lanzador también puede elegir crear una espada corta en lugar de la versión de espada larga normal.

El objetivo no debe estar sujetando nada con el brazo afectado; el arma así creada no puede ser quitada de manos de su portador o rota.

Ojos del firme: llamas rojas llenan los ojos del objetivo. Una vez por asalto, como acción estándar, puede causar 2d6 puntos de daño a una criatura u objeto a 60', simplemente mirándolo (no se requiere tirada de ataque).

Cuernos del cervidal: cuernos parecidos a los de un carnero brotan de la cabeza del objetivo. Éste podrá cargar contra un oponente con su letal cornamenta. Además de los pros y contras normales de una carga, este movimiento permite a la criatura realizar un único ataque de cornada que causa 1d8 puntos de daño más vez y media su modificador de Fuerza. Cualquier criatura llamada o convocada que sea impactada por los cuernos será despedida al instante.

Alas de la deva astral: alas angelicales brotan de la espalda del objetivo, permitiéndole volar a una velocidad de 100' (buena).

Aunque estos atributos cambian la apariencia del objetivo, otros celestiales no lo reconocerán como uno de los suyos (a menos que dé la casualidad de que el objetivo ya lo sea). Si la criatura intenta hacerse pasar por un celestial, consulta el *Manual del jugador* para ver la CD apropiada de la prueba de Disfrazarse.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Fuerza.

Aspecto de la deidad

Transmutación [bien]

Nivel: apóstol de la paz 6, arcanista elevado 6, Presagios 7

Igual que *aspecto menor de la deidad*, pero obtienes todas las cualidades de una criatura celestial (consulta el *Manual de monstruos* para los detalles completos):

- Adoptas una apariencia brillante y metalizada.
- Ganas la aptitud de castigar al mal una vez al día. Añade tu bonificador de Car a la tirada de ataque y tu nivel de personaje al daño, contra un enemigo maligno.



Brazo armado del hojarconite

- Ganas visión en la oscuridad hasta 60'.
- Ganas resistencia 20 al ácido, frío y electricidad.
- Ganas RD 10/mágica.
- Ganas RC 25.

Tu tipo de criatura no cambia (no te conviertes en un ajeno).

Aspecto mayor de la deidad

Transmutación [bien]

Nivel: apóstol de la paz 9, arcanista elevado 9, Presagios 9

Igual que *aspecto menor de la deidad*, excepto porque adoptas las cualidades de un semicelestial (consulta el *Manual de monstruos* para los detalles completos). No ganas las aptitudes sortilegas de estas criaturas.

Tu tipo de criatura cambia a ajeno durante la duración del conjuro. A diferencia de otros ajenos, puedes ser revivido de entre los muertos si mueres en esta forma.

Te suceden las siguientes transformaciones:

- Te crecen alas con plumas que te permiten volar al doble de tu velocidad normal (maniobrabilidad buena).
- Ganas un +1 de armadura natural, o tu armadura natural existente mejora en +1.
- Ganas visión en la penumbra.
- Ganas inmunidad al ácido, frío, electricidad y enfermedades.
- Ganas un bonificador +4 racial a tus TS contra veneno.
- Ganas los siguientes bonificadores de mejora a tus características: +4 a Fue, +2 a Des, +4 a Con, +2 a Int, +4 a Sab y +4 a Car.

Aspecto menor de la deidad

Transmutación [bien]

Nivel: apóstol de la paz 4, arcanista elevado 4, paladín 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando lanzas este conjuro, tu cuerpo cambia para adoptar una forma que se asemeje más a la de tu deidad (de forma muy limitada, por supuesto). Obtienes un bonificador +4 de mejora a tu puntuación de Carisma. También ganas resistencia 10 al ácido, frío y electricidad.

Atavío glorioso

Abjuración [bien]

Nivel: apóstol de la paz 2, Gloria 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: túnica, ropaje o indumentaria tocados

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Imbuyes una túnica, indumentaria sacerdotal o traje de tela normal con poder divino. El conjuro concede los siguientes efectos mientras dure:

- Bonificador +1 sagrado a la CA por cada cinco niveles de lanzador (máximo +4 a nivel 20).
- RD 5/maligno.

Sólo una criatura de alineamiento bueno puede ganar los beneficios de este conjuro; las criaturas de alineamiento no bueno pueden llevar puesto un *atavío glorioso*, pero no obtendrán ningún beneficio al hacerlo.

Bastión del bien

Abjuración [bien]

Nivel: apóstol de la paz 7, clérigo 7

Componentes: V, S, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Área: emanación esférica de radio 20', centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Un nimbo de luz te rodea, protegiéndote a ti y a quienes te rodeen de los efectos de conjuros y criaturas malignas. El aura evita todos los efectos sortilegos de hasta nivel 3, exactamente igual que un *globo menor de invulnerabilidad*. Además, el nimbo protege a las criaturas de su interior igual que un *círculo mágico contra el mal* de potencia duplicada. Las criaturas así cubiertas obtienen un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia a sus TS contra los ataques de criaturas malignas, además de estar protegidas contra posesión, control mental, y contacto físico por parte de criaturas convocadas o conjuradas.

Componente de abstinencia: debes haber ayunado durante 24 horas antes de lanzar este conjuro.

Belleza cegadora

Transmutación [bien]

Nivel: amada de Valarian 4, bardo 4, druida 4, explorador 4, Fatas 4

Componentes: V, S, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Obtienes la belleza física de una ninfa, además de parte del poder sobrenatural que eso conlleva. Todos los humanoides a 60' que te miren directamente deberán superar un TS de Fortaleza o quedar cegados permanentemente igual que por un conjuro de *ceguera*. Durante la duración del conjuro, puedes anular o reanudar este efecto como acción gratuita, aunque seguirás siendo arrebatadoramente hermoso (a).

Componente de abstinencia: debes haberte abstenido de mantener relaciones sexuales durante una semana antes de lanzar este conjuro.

Belleza ultraterrena

Transmutación [bien]

Nivel: druida 8, Fatas 8

Igual que *belleza cegadora*, pero en cualquier momento durante la duración del conjuro puedes evocar un efecto adicional como acción gratuita. Cuando lo desees, cualquier criatura a 30' de ti que te esté mirando directamente deberá superar un TS de Voluntad o morir.

Componente de abstinencia: debes haberte abstenido de cualquier contacto sexual durante un mes antes de lanzar este conjuro.

Bloqueo telepático

Abjuración

Nivel: bardo 5, clérigo 5, hechicero/mago 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: emanación de 80' de radio centrada en una criatura, objeto o punto del espacio

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro bloquea todas las comunicaciones telepáticas dentro del área afectada, haciendo imposibles las conversaciones telepáticas. El conjuro puede ser lanzado sobre un punto en el espacio, pero entonces el efecto será estacionario. También se puede lanzar sobre un ser u objeto móvil, en cuyo caso el efecto emanará de él y se moverá cuando él lo haga.

Brillo celestial

Evocación [bien, luz]

Nivel: clérigo 4, Gloria 4, hechicero/mago 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: objeto tocado

Duración: 1 día/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

El objeto tocado emite una luz más brillante que la del sol, canalizada directamente desde los reinos celestiales. La luz se extiende en un radio de 120': luz brillante en 60' y penumbra en otros tantos.

Las criaturas sensibles a la luz sufren el doble de la penalización habitual cuando estén a 60' o menos de objeto. Las criaturas muertas vivientes sufren 1d6 puntos de daño cada asalto que permanezcan en la luz brillante. Los ajenos malignos, así como los muertos vivientes que sean dañados especialmente por la luz del sol, sufren 2d6 puntos de daño por cada asalto en la luz brillante.

Si el *brillo celestial* es puesto en contacto con un área de oscuridad mágica (o viceversa), será negado temporalmente, de forma que las condiciones de luz que existirían normalmente sólo actuarán en las zonas solapadas.

El *brillo celestial* contrarresta o disipa cualquier conjuro de oscuridad de nivel igual o inferior, como por ejemplo *oscuridad absoluta*.

Bruma radiante

Conjuración (creación) [bien]

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: bruma que se expande en un radio de 20', con 20' de alto

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (ver texto)

Igual que *bruma sólida*, excepto porque la nube de bruma reluce con un resplandor celestial. Las criaturas del interior de la nube deben superar un TS de Fortaleza o quedar deslumbradas, sufriendo un penalizador -1 a las tiradas de ataque mientras permanezca en su interior y durante 1 minuto después. Las criaturas sensibles a la luz, o vulnerables de alguna otra forma a la luz brillante, quedarán cegadas si fallan su TS. Las criaturas que no posean sentido de la vista no se verán indispuestas por el resplandor.

Se aplica la RC al movimiento reducido, las penalizaciones a los ataques en cuerpo a cuerpo y daño, y los efectos de deslumbramiento o ceguera, pero no a la cobertura proporcionada o al impedimento de realizar ataques a distancia.

Componente de abstinencia: no debes haber lanzado *oscuridad* o ningún conjuro de nigromancia en las 24 horas anteriores a lanzar este conjuro.

Cadáver seguro

Nigromancia

Nivel: clérigo 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: almacena el cadáver de una criatura en tu símbolo sagrado

Duración: 1 día/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convierte tu símbolo sagrado en un receptáculo mágico capaz de albergar el cadáver de una criatura. El cadáver debe encontrarse dentro del alcance del conjuro, en cuyo caso se verá transformado en energía divina. Esta energía será atraída hacia el símbolo sagrado, y el cadáver quedará en estasis (igual que mediante el conjuro *apacible descanso*) mientras dure el conjuro.

El lanzador puede extraer al cadáver del símbolo deshaciendo el conjuro. Si el conjuro termina o es deshecho, o si el símbolo sagrado queda destruido, el cadáver contenido se materializa en una casilla adyacente a la ubicación actual o última del símbolo.

Cadenas constrictoras

Evocación [bien]

Nivel: Santificado 7

Componentes: V, S, F, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Invocas a los poderes celestiales para que aten a una criatura con relucientes cadenas de luz parpadeante. La criatura queda enmarañada, sufriendo un penalizador -2 a las tiradas de ataque y -4 a su Destreza efectiva. Más aún, las cadenas quedan sujetas al objeto inmóvil más cercano (normalmente, el suelo), evitando que la criatura sujeta se mueva. Una criatura enmarañada que intente lanzar un conjuro deberá superar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) o perderlo.

Las cadenas constriñen automáticamente a la criatura enmarañada, causándole 3d6 puntos de daño no letal por asalto, a menos

que el lanzador (como acción gratuita) les ordene no causar daño durante ese asalto.

Las cadenas constrictoras tienen CA 20, 5 pg por nivel de lanzador (máximo 100 pg) y RD 10/mágicas. Son inmunes a los ataques de energía, el daño no letal y todos los conjuros excepto *disipar magia* o efectos similares. No sufren golpes críticos. La mitad del daño causado a las cadenas (redondeado hacia abajo) se transfiere al objetivo enmarañado.

Una prueba con éxito de Fuerza contra CD 32 rompe las cadenas y finaliza el conjuro. Una criatura enmarañada también puede intentar escapar (lo cual lleva 1 minuto) mediante una prueba de Escapismo contra CD 40.

Foco: una pequeña cadena de plata (10 po).

Sacrificio: 1d2 puntos de consunción de Fuerza.

Cambiorraudo

Transmutación [bien]

Nivel: clérigo 6, hechicero/mago 6

Componentes: V, S, celestial

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Durante toda la duración de este conjuro, las aptitudes sortilegas del lanzador de *teleportar* o *teleportar mayor* se verán aceleradas (como si se las hubiese mejorado con la dote *Apresurar conjuro*). Este conjuro no tiene efecto sobre ningún otro conjuro o aptitud sortilega.

Canalizar celestial

Transmutación [bien]

Nivel: Santificado 7

Componentes: V, FD, abstinencia, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: tú y un celestial voluntario

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Invitas a una criatura celestial a que ocupe tu cuerpo, como se ha descrito en la sección 'Canalización' en el Capítulo 2. El celestial debe estar presente cuando lances el conjuro, debe prestarse a él y no puede tener más de 12 DG. No tiene por qué poseer la aptitud sortilega de canalizar su poder a través de los mortales; el conjuro ya le concede esta aptitud.

Si canalizas a un celestial que haya sido convocado al plano Material por medio de un *convocar monstruo* o conjuro similar, la canalización terminará cuando termine el

conjuro de convocación, sin importar la duración que le quede al *canalizar celestial*.

Componente de abstinencia: debes abstenerte de tomar sustancias embriagadoras o estimulantes durante 24 horas antes de lanzar el conjuro. No debes ser el receptor de otro conjuro cuando lances este. No debes sufrir ningún daño o consunción de característica, o consunción de energía cuando lances este conjuro, incluidos los efectos del sacrificio de un lanzamiento previo de otro conjuro santificado.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño temporal de Fuerza y Destreza.

Canalizar celestial mayor

Transmutación [bien]

Nivel: Santificado 9

Igual que *canalizar celestial*, pero el celestial que canalices puede tener hasta 24 DG.

Componente de abstinencia: debes abstenerte de tomar sustancias embriagadoras o estimulantes durante una semana antes de lanzar el conjuro. No debes ser el receptor de otro conjuro cuando lances este. No debes sufrir ningún daño o consunción de característica, o consunción de energía, cuando lances este conjuro, incluidos los efectos del sacrificio de un lanzamiento previo de otro conjuro santificado.

Sacrificio: 1d6 puntos de daño temporal de Fuerza y Destreza.

Cargar poción

Transmutación

Nivel: clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 2, Ira 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: explosión de 10' de radio

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro transforma una poción mágica en una sustancia volátil que puede ser arrojada dentro del alcance especificado. El conjuro destruye la poción y libera una explosión de energía de 10' de radio desde el punto de impacto. El lanzador debe especificar un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido) cuando lance el conjuro.

La poción causa 1d6 puntos de daño (del tipo de energía correspondiente) por nivel de la poción (máximo 3d6). Por ejemplo, una poción de desplazamiento transformada por este conjuro causaría 3d6 puntos de daño. Una poción transformada para que cause

daño por fuego puede incendiar los objetos inflamables dentro del radio de la explosión.

Componente material: una poción mágica.

Caricia de Lastai

Encantamiento (compulsión) [bien, enajenador]

Nivel: clérigo 2, Placer 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura tocada que se sepa es maligna

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Tu gentil toque llena al objetivo de abrumadores sentimientos de amor y compasión, y tiene el poder de turbar y debilitar a las criaturas malignas. Debes realizar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo para afectar a un objetivo no voluntario. No tiene ningún efecto sobre una criatura de la que no sepas que es maligna.

La criatura maligna tocada deberá luchar contra los placenteros sentimientos invocados por el conjuro. Tira en la tabla inferior al comienzo del turno de la criatura cada asalto, para ver qué condición se le aplica durante ese asalto.

d4	Condición
1	Aterrada
2	Asustada
3	Mareada
4	Estremecida

En lugar de tirar en la tabla precedente, el lanzador puede elegir que la criatura quede estremecida durante toda la duración del conjuro.

Componente material: una semilla de melocotón.

Castigar al hereje

Conjuración

Nivel: paladín 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel

Mientras dure el conjuro, cuando emplees tu rasgo de clase de castigar al mal contra una criatura con capacidad para lanzar conjuros divinos, obtendrás un bonificador +2 sagrado a la tirada de ataque. Más aún, el ataque causará 2 puntos de daño adicional por nivel de paladín (en lugar de 1).

Castigo de los justos

Evocación [bien]

Nivel: arcanista elevado 7, clérigo 7, Ira 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Invocas en la tierra el poder divino para castigar a tus enemigos. Sólo las criaturas malignas y neutrales se ven afectadas por este conjuro; las buenas quedan indemnes.

El conjuro causa 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6) a las criaturas malignas (o 1d8 por nivel de lanzador, máximo 20d8, a los ajenos malignos) y las ciega durante 1d4 asaltos. Un TS de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad y niega la ceguera.

El conjuro sólo causa la mitad de daño a las criaturas que no sean ni buenas ni malas, y no resultarán cegadas. Pueden reducir de nuevo el daño a la mitad (es decir, a un cuarto del resultado de la tirada) mediante un TS de Voluntad con éxito.

Celebración sublime

Abjuración

Nivel: clérigo 9, Placer 9

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura/nivel, dos cualesquiera no pueden estar a más de 30' entre sí

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Celebración sublime elimina al instante cualquier efecto activo de dolor, incluidas las penalizaciones impuestas por *dolor furibundo*, *símbolo de dolor* y conjuros similares. No cura ningún daño ni otros efectos no relacionados directamente con el dolor.

El conjuro también induce en el objetivo un placentero estado de arrobamiento que tiene los siguientes efectos adicionales:

Primero, *celebración sublime* hace que el objetivo sea inmune a los conjuros y efectos enajenadores mientras dure el conjuro, además de suprimir (aunque no disipar) los que ya estuviesen activos.

Segundo, los objetivos del conjuro sólo sufren la mitad de daño de todos los ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia que sufran durante la duración del conjuro.

Convertir varita

Transmutación

Nivel: clérigo 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: varita tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro transforma temporalmente una varita mágica de cualquier tipo en una varita de curación con el mismo número de cargas que le quedasen. Al final de la duración del conjuro, la varita recuperará su poder original, y cualquier carga gastada en curaciones seguirá gastada. El nivel de los conjuros de la varita determina lo poderoso que será el instrumento de curación en el que se convierta:

Nivel conjuro	Nuevo tipo de varita
1.º	Varita de curar heridas leves
2.º	Varita de curar heridas moderadas
3.º	Varita de curar heridas graves
4.º	Varita de curar heridas críticas

Por ejemplo, un clérigo de nivel 10 podría transformar una varita de rayos relampagueantes (nivel de conjuro 3) en una varita de curar heridas graves durante 10 minutos.

Convocaciones perfectas

Transmutación [bien]

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: expansión de 40' de radio

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Creas un área en la cual sólo se puede convocar mágicamente a criaturas buenas. Sin importar lo que intente convocar más tarde algún lanzador, sólo logrará llamar a una versión buena (una bestia celestial, en lugar de una infernal, por ejemplo) o un equivalente bueno (un arconte en lugar de una formicida).

Si el convocador estaba tratando de llamar a una criatura maligna o neutral, la criatura buena que aparezca no estará obligada a obedecer sus órdenes o a atacar a sus enemigos. En lugar de ello, tratará al convocador como mejor crea conveniente, posiblemente atacándolo si es maligno. El conjuro de convocación no puede ser

deshecho, aunque sí disipado. Un conjuro de *convocaciones perfectas* también puede ser disipado de forma normal.

Convocaciones perfectas contrarresta y disipa *corromper convocaciones* (que aparece en el *Libro de oscuridad vil*), y viceversa.

Corcel valiente

Conjuración (llamada) [bien]

Nivel: Santificado 6

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: llama a un pegaso o unicornio

Duración: instantánea; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

El lanzador llama a un sirviente especial del elevado dios Valarian, un pegaso o un unicornio, a su lado. La criatura servirá al lanzador hasta un año, durante el cual podrá despedirlo en cualquier momento. Es inteligente, por lo que el lanzador podrá encomendarle tareas complejas. Aunque es útil como montura, no se embarcará en una misión o asumirá responsabilidades complejas sin la supervisión del lanzador.

Si el lanzador intenta convocar a otra criatura empleando este conjuro, la que fue llamada en primer lugar volverá a su hogar.

Sacrificio: 1d3 puntos de consunción de Fuerza.

Corona de gloria

Evocación [bien]

Nivel: Gloria 8, Presagios 8

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 10'/nivel

Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te concede temporalmente un aura de autoridad celestial, inspirando sobrecogimiento en todas las criaturas menores que contemplen tu terrible perfección y probidad. Las criaturas con menos de 8 niveles o DG abandonan todo lo que estén haciendo para volverse hacia ti. Cuando hablas, tus palabras se consideran como un conjuro de *sugestión*, y los oyentes te comprenden telepáticamente aunque no sepan tu idioma.

Las criaturas que superen su TS no se verán indispuestas por tu presencia y podrán seguir con sus acciones de forma

normal. Las criaturas con 8 o más niveles o DG son inmunes al efecto de este conjuro.

Componente material: un ópalo por valor de al menos 200 po, que debes llevar contigo durante la duración del conjuro. El ópalo se quiebra al terminar el conjuro; éste terminará de forma prematura si el ópalo se rompe por otros medios. Este conjuro apareció por primera vez en *Defensores de la fe*.

Corona de incandescencia

Evocación [bien, luz]

Nivel: clérigo 6

Componentes: V, S, M, arconte

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 20'

Área: emanación de 20' de radio, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Una brillante corona de luz dorada rodea tu cabeza. Las criaturas con las que te enfrentes en combate cuerpo a cuerpo deberán superar un TS de Fortaleza o quedar cegadas durante 1d4 asaltos. Las criaturas que superen su salvación, y las que se recuperen de la ceguera producida, quedarán deslumbradas durante todo el tiempo que sigan enfrentándose en cuerpo a cuerpo a ti.

Las criaturas con sensibilidad a la luz, y las que sean dañadas por la luz solar (como los vampiros), deben superar un TS de Voluntad si están dentro del área del conjuro, teniendo que salir de él si lo fallan. Los muertos vivientes bañados por la luz sufren 1d6 puntos de daño cada asalto que permanezcan dentro del área de efecto.

Componente material: un ópalo por valor de al menos 100 po, que debes llevar contigo durante la duración del conjuro. El ópalo se quiebra al terminar el conjuro; éste terminará de forma prematura si el ópalo se rompe por otros medios.

Corona de llamas

Evocación [bien]

Nivel: arcanista elevado 5, clérigo 5, Gloria 5

Componentes: V, arconte

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Te conviertes en un ardiente faro de los poderes del bien, abrasando a los ajenos malignos, muertos vivientes malignos y

fatas malignas a 10' de ti. Las criaturas afectadas sufren 2d6 puntos de daño por asalto.

Cortina de luz

Evocación [luz]

Nivel: Santificado 5

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: cortina de luz con área máxima de 5'x5' por nivel

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: no

Aparece una cortina vertical e inmóvil de brillante energía. Esta barrera no puede atravesar los espacios ocupados por criaturas u objetos, pero puede ondularse para rodearlos.

Uno de los lados de la cortina, elegido por el lanzador, emite destellos de luz que causan 2d4 puntos de daño a las criaturas malignas a 10' y 1d4 puntos de daño entre los 10' y los 20'. La cortina causa ese daño cuando aparece y al inicio del turno del lanzador cada asalto. Además, la cortina causa 2d6 puntos de daño +1 por nivel de lanzador (máximo +20) a cualquier criatura maligna que la atraviese. El contacto con la cortina duplica ese daño a las criaturas muertas vivientes.

Una *cortina de luz* puede hacerse permanente mediante el conjuro *permanencia*. Una *cortina de luz* permanente que sea destruida quedará inactiva durante 10 minutos, para después volver a formarse. Una *cortina de luz* contrarresta cualquier conjuro de oscuridad mágica de nivel 5 o menor con el que entre en contacto. Cualquier conjuro de oscuridad mágica de nivel 5 o superior contrarresta a la *cortina de luz*.

La *cortina de luz* es impenetrable a todos los ataques físicos y conjuros, excepto *campo antimagia*, *disipar magia*, *disipar magia mayor* y *disyunción de Mordenkainen*.

Sacrificio: 1d4 puntos de daño de Fuerza.

Criatura axiomática

Transmutación

Nivel: clérigo 8, hechicero/mago 8

Componentes: V, S, M, PX, arconte

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: una criatura corporal de alineamiento legal o neutral nativa del plano Material

Duración: permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro transforma al objetivo en una criatura axiomática, una versión perfecta de sí mismo. El conjuro elimina las imperfecciones más notables de la criatura, hace que su pelaje o escamas parezca más lustroso, y demás. Los animales tocados por este conjuro se convierten en bestias mágicas, pero por lo demás el tipo de criatura no cambia. Si el objetivo posee Inteligencia 2 o menos, el conjuro le imbuje con Inteligencia 3.

Como criatura axiomática, el objetivo gana el siguiente ataque especial:

Castigar al caos (Sb): una vez al día, la criatura puede realizar un ataque normal para causar daño adicional igual a sus DG totales (máximo +20) contra un rival caótico.

También gana la siguiente aptitud especial:

Mentes unidas (Ex): el objetivo puede comunicarse telepáticamente con otras criaturas axiomáticas de su tipo en un radio de 300'. Si una criatura del grupo no está desprevénida, ninguna de ellas lo estará, y ninguna criatura axiomática del grupo se considera flanqueada a menos que todas lo estén.

El objetivo también gana visión en la oscuridad a 60', una RC igual al doble de sus DG (máximo 25), y una resistencia al frío, fuego, electricidad y sonido basada en sus DG, como se muestra a continuación:

DG del objetivo	Resistencia a frío, fuego, electricidad y sonido
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12+	20

Componente material: una varita de diamante con valor de al menos 10.000 po.

Coste en PX: 1.000 PX.

Curación energética

Conjuración [curación]

Nivel: apóstol de la paz 5, clérigo 5, druida 5

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva tocada

Duración: 10 minutos/nivel o hasta ser descargado

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro convierte el daño por energía mágica en poder curativo. Primero, hace que el objetivo sea inmune a un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido) especificado cuando se lanza el conjuro. Segundo, cada vez que el objetivo quede expuesto a un ataque del tipo de

energía elegido, en lugar de sufrir daño se curará el 10% del que le habría causado (redondeado hacia abajo). Por ejemplo, una criatura protegida por una *curación energética* (frío) que hubiese de sufrir normalmente 35 puntos de daño de un *cono de frío*, se curaría en su lugar 3 puntos de golpe. Una vez el conjuro cura un número de pg igual a 2 por nivel de lanzador (máximo 30), se descarga.

Este conjuro no convierte los ataques de energía no mágicos (como el proveniente del fuego de alquimista) en curación.

Difusión del gozo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: clérigo 8, Placer 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: expansión de radio de 10'/nivel

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro tiene un efecto calmante sobre las criaturas dentro de su área de influencia. Las criaturas hostiles o malintencionadas pasan a mostrarse indiferentes, las indiferentes se volverán amistosas y las amistosas se mostrarán solícitas, mientras dure el conjuro.

Este conjuro contrarresta directamente los efectos del conjuro *expansión del salvajismo* (descrito en el *Libro de oscuridad vil*). Este conjuro también calma a las criaturas que hayan sido enfurecidas y obligadas a atacar mediante la magia.

Este conjuro no calma o altera de ninguna forma la disposición de las criaturas convocadas.

Componente material: una pluma de lamasu.

El camino del elevado

Adivinación

Nivel: Santificado 3

Componentes: V, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Duración: una decisión; ver texto

El *camino del elevado* permite al lanzador consultar con su deidad (o un agente de su deidad) para ayudarlo a tomar una decisión difícil. Esta decisión suele ser más compleja que una simple cuestión moral. Puede tratarse de una estrategia, elegir un camino concreto a seguir en una investigación, decidir a quién asistir u otras elecciones peliagudas.

La deidad o su agente simplemente ayudan al personaje a examinar una situa-

ción conocida desde diversos ángulos, y le dan una recomendación sobre el camino correcto a tomar. Este conjuro no revela factores desconocidos, sino que se limita a ayudar al lanzador a analizar los que ya conoce. El conjuro termina cuando la deidad o su agente han proporcionado suficiente guía al lanzador para tomar una decisión.

Si el lanzador no cuenta con el favor de su dios, puede que este conjuro no funcione hasta que realice una expiación.

Componente de abstinencia: el lanzador debe abstenerse de lanzar conjuros de Adivinación durante 24 horas antes de lanzar este conjuro.

Emanación resplandeciente

Evocación [bien]

Nivel: Santificado 3

Componentes: sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 100' + 10'/nivel

Área: emanación de radio 100' + 10' por nivel

Duración: 1d4 asaltos

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que emane un resplandor divino de cualquier objeto reflexivo puesto o transportado por el lanzador, incluidas las armaduras de metal. Las criaturas malignas dentro del área del conjuro quedan cegadas a menos que superen un TS de Fortaleza. Los personajes no malignos perciben la luz brillante que emana del lanzador, pero no resultan cegados por ella ni sufren sus efectos negativos. Los personajes malignos que superen su TS no quedan cegados, pero sí distraídos, sufriendo un penalizador -1 a cualquier ataque realizado dentro del área del conjuro durante su duración. Las criaturas deben ser capaces de ver físicamente la luz para ser afectadas por el conjuro.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Fuerza.

Escucha telepática

Adivinación

Nivel: Santificado 3

Componentes: sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Área: emanación de 10' de radio/nivel

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes escuchar las conversaciones telepáticas de otras criaturas dentro del área del conjuro. *Escucha telepática* no te permite detectar los pensamientos no comunicados de las

criaturas, o comprender las conversaciones habladas en idiomas que no entiendas.

En un área donde estén teniendo lugar varias comunicaciones telepáticas a la vez, deberás especificar a qué criaturas deseas escuchar en cada asalto. Puedes aislar y descifrar los mensajes telepáticos de un número de criaturas igual a 1 + tu bonif. de Inteligencia.

Escucha telepática no te permite escuchar las conversaciones telepáticas de criaturas protegidas por el conjuro *mente en blanco*, ni te concede la capacidad de comunicarte telepáticamente con otros seres.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Fuerza.

Escudo de los arcontes

Abjuración [bien]

Nivel: apóstol de la paz 7, clérigo 7

Componentes: V, arconte

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Efecto: escudo móvil

Duración: 1 asalto/nivel

Un escudo místico de energía beneficiosa se interpone entre ti y los ataques mágicos que se acerquen. El escudo bloquea los conjuros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales dañinos. Sólo puede bloquear uno de tales ataques por asalto, interceptando al primero pero no a los siguientes hasta tu próximo turno.

Cualquier ataque mágico que impacte al escudo se disipa, pero también tiene un 5% de probabilidades por nivel de conjuro de destruir tu defensa. Los ataques sin nivel de lanzador tienen un 5% de probabilidades por cada 2 niveles de lanzador de destruir el escudo. Un ataque que logre destruirlo quedará disipado antes de poder dañarte.

Si estás dentro del área de efecto de un conjuro o efecto dañino que no haya sido lanzado directamente contra ti, el *escudo de los arcontes* te concede un bonif. +4 a tu TS contra tal efecto.

Escudo radiante

Evocación [electricidad, bien]

Nivel: hechicero/mago 4, Ira 4

Componentes: V, S, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Una centelleante aura de fulgor blanco te envuelve y causa daño a cada criatura que te ataque en cuerpo a cuerpo. El brillo

también te protege de los ataques de electricidad.

Cualquier criatura que te golpee con un arma natural o de mano causará su daño normal, pero también sufrirá a su vez 1d6 puntos de daño por electricidad + 1 punto por nivel de lanzador (se aplica la resistencia normal de la criatura).

Tú sólo sufrirás mitad de daño de los ataques basados en la electricidad. Si uno de tales ataques permite un TS de Reflejos para mitad de daño, no sufrirás ninguno si superas tu TS.

Estofado de Estanna

Conjuración (curación)

Nivel: clérigo 2, druida 2, paladín 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 0'

Efecto: llena una cazuela con estofado curativo (1 ración/2 niveles)

Duración: instantánea (ver texto)

Tiro de salvación: Voluntad mitad (inofensivo); ver texto

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)



Estrellas de Arvandor

El fulgor es tan luminoso como un conjuro de luz, y proyecta luz brillante a 10' y penumbras a 20'.

Componente de abstinencia: no debes haber lanzado *oscuridad* o ningún conjuro de nigromancia en las 24 horas anteriores a lanzar este conjuro.

Este conjuro invoca a Estanna, diosa de la tierra y el hogar (descrita en el Capítulo 2: reglas opcionales), para que llene una cazuela especialmente creada con un potente guiso curativo. El lanzador debe sostener la cazuela en su mano mientras lanza el *estofado de Estanna*; de otra forma, el conjuro falla y se pierde.

El conjuro crea una ración por cada dos niveles de lanzador (máximo 5). Una ración cura 1d6+1 puntos de golpe, requiriéndose una acción estándar para comerla. Cualquier porción del estofado que no se coma desaparecerá tras 1 hora.

El estofado puede ser arrojado contra una criatura muerta viviente a 10'. Si se tiene éxito en un ataque de toque a distancia, el muerto viviente sufrirá 1d6+1 puntos de daño por ración lanzada contra él. La criatura muerta viviente puede aplicar su RC, e intentar una salvación de Voluntad para la mitad de daño.

Foco: una cazuela tallada por valor de al menos 50 po.

Estrellas de Arvandor

Evocación [fuerza, bien]

Nivel: clérigo 4, druida 4, explorador 4, hechicero/mago 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: hasta una criatura u objeto por asalto

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Creas una diminuta y centellante estrella por nivel (máximo 10). Estos minúsculos astros orbitan alrededor de tu cabeza como *piedras ioun*. Como acción gratuita, puedes lanzar una estrella por asalto contra un objetivo designado dentro del alcance. De forma alternativa, como acción estándar, puede lanzar hasta tres estrellas por asalto contra uno o más objetivos dentro del alcance. Cada estrella requiere su propia tirada de ataque de toque a distancia para impactar.

Un objetivo no maligno impactado sufre 1d8 puntos de daño, la mitad del cual es no letal (redondeado hacia abajo). Los objetivos malignos sufren 1d8 puntos de daño letal. Las estrellas son un efecto de fuerza mágica, por lo que ignoran la incorporeidad.

Espada de la conciencia

Encantamiento (compulsión) [bien, enajenador]

Nivel: arcanista elevado 4, campeón de Gwynharwyf 4, clérigo 4, exterminador de Dmiel 4, paladín 4

Componentes: V, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura maligna

Duración: instantánea; ver texto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Consecuencias de espada de la conciencia

Criatura/objeto	Daño de Sabiduría y Carisma			
	1d6	1d8	2d6	2d8
Criatura maligna ¹ (DG)	≤10	11-25	26-50	≥51
Elemental o muerto viviente maligno (DG)	≤2	3-8	9-20	≥21
Ajeno maligno (DG)	≤1	2-4	5-10	≥11
Clérigo de una deidad maligna ² (niveles de clase)	1	2-4	5-10	≥11

1 Excepto elementales, muertos vivientes y ajenos malignos, que tienen sus propias entradas en la tabla.

2 Algunos personajes que no sean clérigos pueden irradiar un aura de poder equivalente. La descripción de su clase indicará si puede aplicárseles este efecto.

La criatura objetivo, que debe ser maligna, se ve asaltada por punzadas de mala conciencia y remordimientos. La criatura sufre al instante un daño de Sabiduría y Carisma acorde con la magnitud de su maldad, daño que recobrará al ritmo normal; no recuperará los puntos de característica perdidos automáticamente cuando termine el conjuro. Este efecto no es dependiente del idioma.

Explosión esmeralda

Evocación [bien]

Nivel: hechicero/mago 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: explosión de 20' de radio

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Imbues una esmeralda con poder mágico, que vuela hacia tus enemigos. La gema explota al impacto, liberando un envolvente destello de luz verde. Las criaturas neutrales dentro de la explosión quedarán atontadas durante 1 asalto. Las criaturas malignas en la misma zona quedarán aturdidas durante 1d4 asaltos. Las criaturas buenas no se ven afectadas.

Componente material: una esmeralda por valor de al menos 1.000 po.

Explosión radiante de Ayailla

Evocación [bien]

Nivel: Santificado 2

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: explosión cónica

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega

(ceguera) y Reflejos mitad (esquirlas)

Resistencia a conjuros: sí

Fragmentos de luz celestial brotan de las puntas de tus dedos, cegando a las criaturas malignas a su paso durante 1 asalto. Un TS de Fortaleza

con éxito niega esta ceguera. Las esquirlas luminosas también rasgan la carne de las criaturas malignas, causándoles 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Un TS de Reflejos con éxito niega la mitad de este daño, que es de origen divino.

Sacrificio: 1d2 puntos de daño de Fuerza.

Éxtasis empíreo

Abjuración

Nivel: bardo 6, Placer 7

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 30'

Objetivo: una criatura/nivel

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Al igual que *aliviar dolor*, *éxtasis empíreo* elimina inmediatamente cualquier efecto remanente de dolor, incluidas las penalizaciones impuestas por *símbolo de dolor*, *dolor furibundo* y conjuros similares. No evita el daño ni previene otros efectos no relacionados directamente con el dolor (como los poderes psiónicos *recordar agonía* o *recordar dolor*).

El conjuro también induce en el objetivo un placentero estado de arrobamiento que tiene cierto número de efectos adicionales: Primero, el *éxtasis empíreo* hace que el objetivo sea inmune a los conjuros y efectos enajenadores mientras dure el conjuro, pero no elimina los efectos enajenadores que ya estuviesen activos.

Segundo, el objetivo del conjuro sólo sufre mitad de daño de todos los ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia que sufra durante la duración del conjuro.

Tercero, el estado de arrobamiento producido por el conjuro hace que los objetivos no puedan concentrarse en ciertas tareas con facilidad. Las criaturas en *éxtasis* sufren un penalizador -4 a todas las pruebas de habilidad, y lanzar un conjuro bajo la influencia del *éxtasis empíreo* requiere una prueba de Concentración contra CD 15.

Felicidad destilada

Transmutación

Nivel: Alegría 3, hechicero/mago 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 día

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega
(inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Extraes la esencia material de la alegría de alguna criatura que esté experimentando una gran dicha. Esta manifestación física de la felicidad, llamada ambrosía, puede ser empleada en la creación de objetos mágicos buenos, como componente especial de conjuros o como sustancia narcótica (sin cualidades adictivas). El Septenario celestial, los gobernantes de los Siete montes, subsiste únicamente a base de ambrosía.

El lanzador extrae la ambrosía del objetivo y la deposita en algún receptáculo menudo, como un vial. La ambrosía sólo puede extraerse de una criatura dichosa; cómo llegar a semejante estado de bienaventuranza puede variar de un individuo a otro. Por ejemplo puede lanzarse *felicidad destilada* sobre un personaje perdidamente enamorado, una dríada que sueñe cerca de un árbol, un artista que esté creando la obra de arte de su vida o un personaje que experimente un momento de arrobamiento o placer sexual completo.

Los lanzadores de conjuros buenos emplean la ambrosía en la creación de objetos mágicos. Cada dosis proporciona el equivalente de 2 PX necesarios para la creación de dicho objeto. Una dosis de ambrosía también puede emplearse como componente adicional de un conjuro (consulta el Capítulo 3).

Una criatura viva que beba una dosis de ambrosía experimentará una plácida sensación que eliminará cualquier dolor o molestia menor, calmará la tristeza o la amargura y le curará 1 punto de daño. Estas sensaciones y emociones positivas durarán 1d4+1 horas.

Foco: un vial o contenedor similar en el que almacenar la ambrosía.

Fin de la contienda

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: apóstol de la paz 9, clérigo 9

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 80'

Área: emanación de 80' de radio, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un aura invisible de poder divino alrededor del lanzador. Todas las criaturas inteligentes dentro del área del conjuro serán conscientes al instante de que cualquier acción hostil que lleven a cabo se encontrará con consecuencias nefastas.

Cualquier criatura dentro del área del conjuro que realice un ataque, sufrirá 1d6 puntos de daño por cada nivel de lanzador (máximo 20d6). El lanzador decide si el conjuro causa daño letal o no letal, pero no puede cambiar su elección una vez lo ha lanzado. Las criaturas con múltiples ataques sufren el daño por cada ataque que realicen.



El fuego del fénix consume a una erinia

Las criaturas fuera del área del conjuro pueden atacar libremente a las que se encuentren dentro de él, sin sufrir daño.

Forma de eladrín

Transmutación [bien]

Nivel: hechicero/mago 7

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Asumes la forma de un globo corporal de colores ultraterrenos de 5' de diámetro. En esta forma puedes volar a una velocidad de 150' con maniobrabilidad perfecta y pasar a través de muros y otros objetos sólidos. Puedes emplear cualquier aptitud sortiliga o psiónica que poseas, pero no lanzar conjuros o realizar ataques físicos. El globo es corporal, y no tendrás puntuación de Fuerza mientras estés en dicha forma; sólo podrás ser dañado por otras criaturas corporales, armas +1 o mejores, psiónica, conjuros, aptitudes sortilegas o aptitudes sobrenaturales.

Eres inmune a todos los tipos de ataque mágico. Incluso cuando seas impactado por conjuros o armas mágicas, tendrás un 50% de probabilidad de ignorar el daño de una fuente corporal (excepto efectos de energía positiva, energía negativa o fuerza, o ataques realizados con armas fantasmales).

Fuego del fénix

Nigromancia [fuego, bien]

Nivel: Santificado 7

Componentes: V, S, E, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 15'

Área: expansión de 15' de radio, centrada en ti

Duración: instantánea (ver texto)

Tiro de salvación: Reflejos mitad (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (ver texto)

Te inmolas voluntariamente, consumiendo tu carne en una nube de llamas de 20' de alto y 30' de diámetro. Mueres (no hay ninguna TS, ni se aplica la RC). Todas las criaturas malignas dentro de la nube de llamas sufren 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 40d6). Los personajes neutrales sufrirán la mitad de ese daño (y un TS de Reflejos con éxito lo volverá a reducir a la mitad), mientras que los personajes buenos no sufren ningún daño en absoluto. La mitad del daño causado por el conjuro es de fuego; el resto proviene directamente del poder divino y, por tanto, no puede ser reducido por la resistencia a los ataques basados en el fuego, como la concedida por un conjuro de *protección contra la energía (fuego)*, *escudo de fuego (gélido)* o magia similar.

Después de 10 minutos, te alzas de tus propias cenizas como si hubieses vuelto a la vida mediante un conjuro de *resurrección*.

Foco: una pluma de la cola de un fénix, por valor de al menos 40 po.

Sacrificio: tu muerte y el nivel que pierdes cuando regresas a la vida son el sacrificio de este conjuro.

Furor elevado

Evocación [bien]

Nivel: Santificado 9

Componentes: V, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Área: explosión de 40' de radio, centrada en ti

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Pronunciando una única y tremendamente poderosa sílaba de las Palabras de la creación, tu cuerpo entra en erupción con el mismo poder sagrado que modeló el universo en su nacimiento. Todas las criaturas malignas dentro del área de alcance sufren un daño igual a tus puntos de golpe actuales +50.

Sacrificio: mueres. Puedes ser revivido o resucitado de forma normal.

Garras de plata

Transmutación

Nivel: druida 1, explorador 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro permite al objetivo considerar todos sus ataques con armas naturales como si fuesen hechos con armas de plata. Este conjuro afecta a golpetazos, puñetazos o garras, mordiscos o cualquier otro tipo de ataque natural que posea el objetivo. El conjuro no cambia, sin embargo, el daño de un ataque sin armas de no letal a letal.

Garras de plata puede hacerse permanente mediante un conjuro de *permanencia*.

Gemas de protección

Nivel: clérigo 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: 1 gema/3 niveles

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Debes lanzar este conjuro sobre una o más gemas, imbuyéndolas con energía curativa. Las gemas saltan de tu mano, vuelan hasta el objetivo y comienzan a orbitar alrededor de su cabeza como *pedras ioun*.

Cada *gema de protección* es un receptáculo que alberga 10 pg. El objetivo puede, como acción gratuita, acceder a la energía curativa de cada gema; la energía es liberada como un arco de poder divino blanco-púrpureo que impacta sin error sobre su usuario, curándole 10 puntos de daño. El objetivo no puede elegir absorber sólo una parte del poder curativo de una *gema de protección*. Una gema gastada se convierte en polvo al instante. Al final de la duración del conjuro, cualquier *gema de protección* no usada pierde su poder y cae al suelo; pueden ser empleadas de nuevo en otro lanzamiento posterior del conjuro.

Una única criatura no puede tener más de cinco *gemas de protección* orbitando alrededor de su cabeza de cada vez. Cada gema tiene CA 24, dureza 10 y 10 pg; si es destruida, cualquier poder curativo que pudiese contener se pierde.

Componentes materiales: una gema de 500 po por cada gema de protección creada.

Gloria cegadora

Conjuración (creación) [bien]

Nivel: Gloria 9, hechicero/mago 9

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: expansión de radio 100'/nivel, centrada en ti

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Una emanación brillante brota de ti, iluminando intensamente la zona. La luz es similar a la creada por el conjuro *luz del día*, pero no puede ser contrarrestada o disipada por la oscuridad mágica. Más aún, las criaturas de alineamiento maligno quedan cegadas por esta luminosidad.

Si la *gloria cegadora* es puesta en contacto con un área de oscuridad mágica (o viceversa), incluido un conjuro de *oscuridad absoluta*, será negada temporalmente, de forma que las condiciones de luz que existirían normalmente sólo actuarán en las zonas solapadas.

Componente material arcano: un cetro pulido de plata pura.

Gloria del mártir

Abjuración [bien]

Nivel: campeón de Gwynharwyf 4, paladín 4

Componentes: V, S, F, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura/nivel

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Al igual que *escudar a otro*, este conjuro protege a los objetivos, creando una conexión mística entre ellos y tú, de forma que parte de sus heridas te son transferidas. Los objetivos ganan (cada uno) un bonificador +1 de desvío a la CA y un bonificador +1 de resistencia a sus TS. Todos los objetivos sufrirán sólo mitad de daño de las heridas y ataques que les causen. El daño no sufrido por las criaturas protegidas será sufrido por ti. Las formas de daño que no se basen en puntos de golpe, como efectos de *hechizo*, daño temporal de característica, consunción de niveles o *desintegraciones*, no se ven afectadas. Si un objetivo sufre una reducción de puntos de golpe debido a una mengua en su puntuación de Constitución, la reducción no se dividirá entre vosotros, ya que no proviene de un daño en pg. Cuando termina el conjuro, el daño siguiente ya no se divide entre tú y los objetivos, pero el daño ya dividido tampoco regresa a las criaturas protegidas.

Si mueres mientras este conjuro está en efecto, éste terminará con un estallido de energía positiva que curará 1d8 puntos de golpe a cada objetivo protegido.

Si un objetivo se mueve fuera del alcance del conjuro, su conexión contigo terminará, pero el conjuro seguirá activo mientras haya al menos una criatura protegida y tú estés vivo.

Foco: un anillo de platino (por valor de al menos 50 po) para ti y para cada uno de los objetivos del conjuro.

Este conjuro apareció por primera vez en *Magia de Faerûn*.

Grito de guerra

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: bardo 3, campeón de Gwynharwyf 2, hechicero/mago 3

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Objetivo: explosión cónica

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Emitas un tremendo grito de guerra que hace que las criaturas en un cono de 30' sean presa del pánico durante 1d4 asaltos. Cualquier criatura que falle su TS de Fortaleza perderá su bonificador de Destreza a la CA y no podrá realizar ninguna acción. Sus rivales obtendrán un bonificador +2 a impactar a las criaturas así acobardadas.

Grito de Ysgard

Conjuración (llamada) [bien]

Nivel: Santificado 7

Componentes: V, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: llama a 2d4 defensores bariaur de Ysgard

Duración: instantánea; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Llamas a 2d4 defensores bariaur (consulta el Capítulo 8: monstruos) de las llanuras de Ysgard a tu lado. Te servirán durante un año, y podrás despedirlos en cualquier momento. Son inteligentes, por lo que podrás asignarles diversas tareas. Pueden negarse a completar una misión o asumir responsabilidades complejas sin tu supervisión.

Sin importar cuantas veces lances este conjuro, no podrás controlar a más de cuatro bariaur; el resto será libre y regresará a Ysgard al instante. Podrás elegir a qué criaturas eximes del servicio.

Sacrificio: 1d3 puntos de consunción de Fuerza.

Guardián sagrado

Adivinación

Nivel: apóstol de la paz 5, clérigo 5

Componentes: V, S, celestial

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: objeto o criatura voluntaria tocada

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: ninguno (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Los celestiales emplean *guardián sagrado* para conocer la ubicación y estado de una criatura u objeto que haya sido entregado a su cuidado. Similar a *situación*, este conjuro hace que el lanzador sea consciente continuamente de la localización precisa y estado de la criatura u objeto: si la criatura está ilesa, herida, incapacitada, grogui, inconsciente, moribunda, muerta, etc., o si el objeto está intacto, dañado o destruido. Una vez se lanza el conjuro, la distancia entre el lanzador y el objetivo no afecta a su poder, y el conjuro seguirá funcionando incluso si ambos se encuentran en planos de existencia diferentes.

Si el lanzador desea teleportarse a presencia del objetivo, podrá hacerlo aunque no esté familiarizado con el entorno en el que se encuentre (siempre que tenga acceso por su cuenta a magia de teletransporte). Si el lanzador emplea un *escudriñamiento* o *escudriñamiento mayor* sobre el objetivo, éste no tendrá derecho a TS; a menos que el objetivo esté protegido por un conjuro, o en una localización que bloquee la magia escudriñadora, los citados conjuros tendrán éxito automáticamente.

Este conjuro no tiene ningún efecto sobre criaturas no voluntarias. Si el objetivo es un objeto 'atendido', la criatura que lo atiende debe aceptar el conjuro para que el objeto lo reciba.

Halo de venganza

Abjuración [bien]

Nivel: clérigo 6, Ira 6

Componentes: V, S, FD, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura de alineamiento bueno; ver texto

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno o Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Una anillo luminoso de poder divino aparece sobre la cabeza de una criatura buena,

y permanece allí hasta que el conjuro expire o la criatura muera (quede reducida a -10 pg). Si ocurre esto último, el halo descarga un arco de energía divina que causa 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6) a quien acabó con su vida. La criatura que sufra el ataque puede realizar un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad. Una vez el *halo de venganza* libera su energía, desaparece y el conjuro termina.

Componente de abstinencia: debes abstenerte de beber alcohol durante 1 semana antes de lanzar este conjuro.

Himno de Faérinaal

Encantamiento (compulsión) [bien, enajenador]

Nivel: bardo 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: hasta una criatura/nivel

Duración: concentración

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este suave himno nubla la mente de las criaturas malignas, haciendo que los afectados por él se olviden de realizar sus ataques de oportunidad mientras dure el conjuro. El objetivo debe ser capaz de escuchar el himno para verse afectado por él.

Indisponer al mal

Nigromancia [bien]

Nivel: Santificado 5

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Área: emanación de 20' de radio

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Emanas una poderosa aura que deja indisponibles a las criaturas malignas dentro del área especificada.

Sacrificio: 1d4 puntos de daño de Fuerza.

Inquisición

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Santificado 5

Componentes: sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura con Inteligencia 6 o superior

Duración: ver texto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, el lanzador fuerza a la criatura seleccionada a que divulgue la información que pueda estar ocultando. Si el objetivo falla su salvación, se verá obligado a contestar a las preguntas del lanzador (una pregunta por cada tres niveles de lanzador), hablar con sinceridad y no responder de forma que la respuesta dada pueda tener interpretaciones vagas. Las preguntas formuladas pueden ser respondidas por un simple 'sí' o 'no', o pueden requerir una explicación más detallada. Este conjuro no se puede emplear para forzar al objetivo a divulgar información que no conozca, y éste no podrá inventar ninguna mentira mientras esté bajo su efecto.

Sacrificio: 1d4 puntos de daño de Constitución.

Inspiración divina

Adivinación

Nivel: Santificado 1

Componentes: sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura tocada

Duración: 1d4 asaltos

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro ayuda a decantar el progreso de la batalla en favor del bien, concediendo una aptitud limitada de precognición que permite al receptor del conjuro evitar las defensas de los rivales malignos. El objetivo del conjuro obtiene un bonificador +3 sagrado a las tiradas de ataque realizadas contra criaturas malignas. Este bonificador no se aplica a los ataques realizados contra criaturas no malignas.

Sacrificio: 1d2 puntos de daño de Fuerza.

Júbilo

Encantamiento [enajenador]

Nivel: Alegría 2, bardo 2, clérigo 2, emisario de Baraquiel 2, hechicero/mago 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 80'

Objetivo: aliados en una expansión de 80' de radio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Tus aliados quedan alborozados, llenos de energía y gozo. Las criaturas afectadas ganan un bonificador +2 de moral a su Fuerza y Destreza efectivas, además de incrementar su velocidad en 5'.

Júbilo no quita la fatiga, pero sí alivia la mayoría de penalizaciones por estar fatigado.

Juicio final

Nigromancia [muerte, bien]

Nivel: clérigo 8, hechicero/mago 8, Ira 8

Componentes: V, celestial

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un humanoide, humanoide monstruoso o gigante maligno por cada 2 niveles

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad parcial

Resistencia a conjuros: sí

Recitando la lista de los actos malvados de los objetivos, puedes invocar el juicio de los cielos sobre sus cabezas. Las criaturas que fallen su TS caerán muertas y sus cuerpos serán transportados al plano Inferior apropiado para que sufran tormento eterno. Las criaturas que superen el TS sufrirán, aún así, 3d6 puntos de daño temporal de Sabiduría, a medida que la culpa por sus pecados del pasado inunda sus mentes.

Este conjuro sólo afecta a humanoides, humanoides monstruosos o gigantes de alineamiento maligno.

Un conjuro de *resurrección verdadera* o *milagro* puede devolver a la vida a una criatura destruida por este conjuro de forma normal. Un conjuro de *resurrección* sólo funciona si su cuerpo puede ser recuperado de los planos Inferiores antes de lanzarlo.

Lanza de Valarian

Transmutación

Nivel: amada de Valarian 4, druida 5, explorador 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: un arma no mágica tocada

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

El conjuro *lanza de Valarian* transforma un arma no mágica en una brillante lanza de plata. Debes estar en posesión del arma y

llevarla desenvainada para que el conjuro funcione.

La resplandeciente lanza actúa como una lanza +1 de plata. Contra bestias mágicas, el arma se convierte en una lanza +3 de plata que causa +2d6 puntos de daño adicional (como si tuviese la aptitud especial *azote*).

Si la lanza de Valarian es rota, la que se romperá será el arma original, y el conjuro finalizará de golpe. Si el portador abandona la lanza, voluntariamente o no, ésta volverá inmediatamente a su forma original y el conjuro terminará.

Llamar montura

Conjuración (llamada) [bien]

Nivel: paladín 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 10'

Efecto: tu montura especial

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Convocas a tu montura especial desde los planos celestiales en los que reside. Funciona igual que tu aptitud sortilega normal para convocarla, excepto porque la duración es más breve y no tienes límite a las veces que puedes llamarla en un día (aparte de las veces que puedas lanzar *llamar montura*). Puedes lanzar este conjuro incluso si ya has llamado a tu montura empleando tu rasgo de clase ese mismo día.

Llamar sirvientes fieles

Conjuración (llamada) [bien]

Nivel: Celestial 6, clérigo 6, hechicero/mago 5

Componentes: V, S, abstinencia, celestial

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: 1d4 lamparcontes, eladrín coure o guardinales musteval

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Llamas tu lado a 1d4 lamparcontes legales buenos de Celestia, 1d4 eladrín coure cáoticos buenos de Arbórea o 1d4 guardinales musteval neutrales buenos del Elíseo. Te servirán durante un período de hasta un año como guardias, soldados, espías o cualquier otro propósito sagrado que tengas.

Sin importar cuantas veces lances este conjuro, no podrás controlar más de 2 DG de celestiales por nivel de lanzador.

Si sobrepasas esa cifra, todas las criaturas recién llamadas quedarán bajo tu control, y los sirvientes excedentes de invocaciones anteriores regresarán a sus planos nativos.

Componente de abstinencia: el personaje debe abstenerse de lanzar conjuros de conjuración durante 3 días antes de lanzar este conjuro.

Lluvia de ascuas

Evocación [fuego, bien]

Nivel: Santificado 7

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: cilindro (40' de radio, 120' de alto)

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que ascuas anaranjadas, parecidas a pequeñas estrellas, caigan del cielo sin parar. Cada asalto, las ascuas causarán 10d6 puntos de daño a cada criatura maligna en su área de efecto. La mitad del daño es por fuego, pero la otra mitad es resultado directo del poder divino, por lo que no puede ser reducido mediante la resistencia a los ataques basados en el fuego, como la concedida por un conjuro de *protección contra la energía (fuego)*, *escudo de fuego (gélido)* o magia similar. Las criaturas pueden abandonar la zona para evitar seguir sufriendo daño, pero se requerirá un nuevo TS cada asalto que una criatura se vea sometida al ardiente chaparrón.

Un escudo proporciona bonificador de cobertura al TS de Reflejos, dependiendo de su tamaño: pequeño +2, grande +4, pavés +7. Un conjuro de *escudo* orientado hacia arriba proporciona un bonificador +4 al TS de Reflejos. Una criatura que emplee su escudo (o el conjuro *escudo*) para frenar la *lluvia de ascuas* no puede usarlo para defenderse en combate.

Sacrificio: 1d2 puntos de daño de Fuerza.

Lluvia de rosas

Evocación [bien]

Nivel: druida 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: cilindro (80' de radio, 80' de alto)

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno (daño de característica) y Fortaleza niega (indisposición)

Resistencia a conjuros: sí

Rosas rojas caen del cielo. Sus afiladas espinas rasgan la piel de las criaturas malignas, causándoles 1d4 puntos de daño temporal de Sabiduría por asalto. Una criatura que quede reducida a 0 puntos de Sabiduría caerá inconsciente, mientras su mente se sume en horribles pesadillas. Además, los bellos pétalos de las rosas afectan a las criaturas malignas que toquen; quienes fallen un TS de Fortaleza quedarán indispuestos (penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño con un arma, TS, pruebas de característica y habilidad) hasta que abandonen el área del conjuro. Una salvación con éxito de Fortaleza hace que la criatura sea inmune a la indisposición causada por las rosas, pero no al daño de característica infligido por sus espinas.

Componente material: una rosa roja.

Lluvia de tulipanes negros

Evocación [bien]

Nivel: druida 9

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: cilindro (80' de radio, 80' de alto)

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno (daño) y Fortaleza niega (mareo)

Resistencia a conjuros: sí

Tulipanes tan negros como la medianoche caen del cielo. Los tulipanes explotan con energía divina al golpear a criaturas malignas, causándoles 5d6 puntos de daño a cada una. Además, las criaturas malignas que fallen un TS de Fortaleza quedarán mareadas (incapaces de atacar, lanzar o concentrarse en conjuros, realizar ninguna tarea que requiera concentración o hacer otra cosa que no sea una acción de movimiento simple cada turno) hasta que abandonen el área del conjuro. Superar el TS de Fortaleza hace que la criatura sea inmune a los efectos mareantes de los tulipanes, pero no a su daño.

Componente material: un tulipán negro.

Luz de linterna

Evocación [bien, luz]

Nivel: clérigo 1, hechicero/mago 1, paladín 1, vasallo de Bahamut 1

Componentes: S, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Rayos de luz sagrada destellan desde tus ojos. Puedes disparar 1 rayo por cada 2 niveles, pero no más de uno por asalto. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar a un objetivo. Éste sufrirá 1d6 puntos de daño por cada rayo.

Componente de abstinencia: debes abstenerte de toda relación sexual durante 24 horas antes de lanzar este conjuro.

Manto estelar

Abjuración

Nivel: Alegría 7, hechicero/mago 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva tocada

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro se manifiesta como una ceñida capa de diminutas estrellas que caen en cascada y parecen apagarse antes de llegar a tocar el suelo. La capa se forma por encima de la indumentaria del objetivo y emite luz como una antorcha, aunque esa no es su función principal.

El *manto estelar* hace que el objetivo sea inmune a los ataques de armas no mágicas, y transforma cualquier arma o proyectil no mágico que lo golpee en luz inofensiva, destruyéndolo para siempre. El contacto con el *manto estelar* no destruye armas o proyectiles mágicos, pero el portador del *manto* tiene derecho a un TS de Reflejos (CD 15) cada vez que sea impactado por tales armas; el éxito indica que sólo sufre mitad de daño (redondeado hacia abajo).

Componente material: un pellizco de polvo del ala de un pixi (20 po).

Manto solar

Abjuración

Nivel: Santificado 4

Componentes: S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro envuelve al objetivo en una ondulante capa de luz que ilumina el área que lo rodea (y disipa la oscuridad) igual que un conjuro de *luz del día*. Sin embargo, la capacidad de generar luz no es su función principal.

El *manto solar* concede al objetivo una RD 5/-. Más aún, si el objetivo es impactado por un ataque en cuerpo a cuerpo que cause puntos de daño, un zarcillo de luz saldrá disparado contra el atacante, golpeándolo sin posibilidad de error para causarle 5 puntos de daño.

Debido al fulgor del *manto solar*, las criaturas sensibles a la luz brillante (como los elfos oscuros) sufren las penalizaciones habituales cuando luchan dentro de su radio luminoso.

Sacrificio: 1d4 puntos de daño de Fuerza.

Martillo de la rectitud

Evocación [fuerza, bien]

Nivel: Santificado 3

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: martillo de guerra de fuerza mágica

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí

Se crea un gran martillo de guerra de energía positiva, que se lanza contra un objetivo al que puedas ver dentro del alcance del conjuro, golpeándolo sin error posible.

El *martillo de la rectitud* causa 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador al objetivo, o 1d8 por nivel de lanzador si aquél es maligno.

El lanzador puede decidir causar daño no letal en lugar de letal con el martillo, o dividir el daño entre ambos tipos; debe decirse cómo dividir el daño antes de realizar la tirada para herir. El martillo es un efecto de fuerza, que no tiene probabilidad de fallo al golpear a un oponente incorporal. Un TS de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Fuerza.

Mirada de los justos

Nigromancia [muerte, bien]

Nivel: clérigo 7, hechicero/mago 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Ganas un ataque de mirada sobrenatural similar al de un eladrín ghaele. Las criaturas malignas con 5 DG o menos a 60' de ti deberán superar un TS de Voluntad o morir. Incluso si supera su TS, cada criatura quedará afectada por un conjuro de *miedo* durante 2d10 asaltos. Las criaturas neutrales (ni buenas, ni malas), y las criaturas malignas con más de 5 DG, sufrirán el efecto de *miedo* si fallan sus TS.

Momento de lucidez

Abjuración

Nivel: paladín 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cuando lances este conjuro y toques a una criatura que esté bajo la influencia de un conjuro o efecto enajenador, esa criatura tendrá derecho inmediatamente a un nuevo TS contra la CD original del efecto para librarse de él. Si el conjuro o efecto no permitía originalmente un TS para evitarlo, este conjuro no tendrá ningún poder.

Montura alada

Transmutación

Nivel: paladín 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: montura especial tocada

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que le broten unas gigantescas alas emplumadas a tu montura. Las alas le conceden un movimiento en vuelo de 60', con maniobrabilidad buena. La montura se verá ralentizada de forma normal por cualquier peso que lleve, barda o los factores climáticos.

Motas dolorosas

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: bardo 4, hechicero/mago 3

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: un cubo de 10' de lado por nivel

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea destellantes motas de luz que causan una intensa angustia mental. Las criaturas dentro de una nube de *motas dolorosas*, o que la crucen, deberán superar un TS de Voluntad o quedar atontadas durante 1 asalto. Deberá realizarse un nuevo TS cada asalto. Abandonar y después reentrar en una nube de motas obliga a un nuevo TS.

El lanzador puede crear una gran nube de motas destellantes o varias nubes más pequeñas. Por ejemplo, un lanzador de nivel 5 podría crear cinco nubes diferentes, cada una cubriendo un cubo de 10' de lado, dentro del alcance del conjuro. Alternativamente, el lanzador podría agrupar uno o más de dichos cubos para crear nubes o barreras de mayor tamaño. Los cubos creados no tienen por qué ser adyacentes unos con otros, pero cada uno es estacionario una vez situado.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Sabiduría.

Nube draconiana

Conjuración (llamada) [aire]

Nivel: Santificado 8

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: especial (ver texto)

Efecto: una nube draconiana conjurada (ver texto)

Duración: 1 minuto + 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Debes lanzar este conjuro al aire libre, en un lugar desde donde se vean nubes. Invoca a un espíritu elemental del aire, confinándolo a una nube cercana (normal, o de tormenta) y le da forma de dragón. Tras formarse, la nube draconiana vuela hacia ti, llegando en 1 minuto sin importar la distancia que haya hasta tu posición (el tiempo que tarda en llegar cuenta para la duración del conjuro). Una vez llega, podrás dar órdenes a la nube draconiana como si fuese una criatura

convocada (consulta *convocar aliado natural* I, en el *Manual del jugador*, para obtener más detalles). La nube habla aurano.

Al final de la duración del conjuro la nube se evapora hasta desaparecer, y el elemental ligado a ella regresa a su plano natal. La nube draconiana no puede atravesar líquidos u objetos sólidos.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Constitución.

La nube draconiana tiene las siguientes estadísticas:

Nube draconiana: elemental Enorme (aire, extraplanar, bueno); DG 21d8+84; pg 178; Inic +10; Vel. VI 150' (regular); CA 26, toque 14, desprevenido 20; Atq base +15; Prs +30; Atq +20 en c/c (2d6+10/19-20, mordisco); Atq completo +20 en c/c (2d6+7/19-20, mordisco), +25 en c/c (2d4+32, garras); Espacio/alcance 15' ancho/15'; AE arma de aliento; CE visión en la oscuridad 60', RD 10/mágicas, rasgos de elemental; AL N; TS Fort +11, Ref +18, Vol +7; Fue 25, Des 23, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +19, Escuchar +19; Ataque elástico, Ataque en vuelo^A, Crítico mejorado (mordisco)^A, Esquiva, Iniciativa mejorada^A, Movilidad.

Arma de aliento (Ex): estallido lineal de 100' de largo de relámpagos cada 1d4 asaltos. 10d6 puntos de daño por electricidad; Reflejos CD 24 para mitad de daño.

Nuevas energías

Adivinación

Nivel: paladín 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Mientras dure el conjuro, la criatura tocada puede realizar actividades extenuantes de larga duración, como si tuviese la dote Aguante.

Ojos del avoral

Transmutación

Nivel: amada de Valarian 1, apóstol de la paz 1, clérigo 1, druida 1, explorador 1, hechicero/mago 1

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El objetivo gana la aguda visión de un avoral, obteniendo un bonificador +8 racial a sus pruebas de Avistar mientras dure el conjuro.

Puntería inspirada

Encantamiento (compulsión)

[dependiente del idioma, enajenador]

Nivel: bardo 4, clérigo 3, explorador 3, Fatas 3

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Objetivo: aliados en una emanación de 40' de radio centrada en ti

Duración: concentración

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Inspira a los aliados dentro del área del conjuro para que centren sus mentes en impactar a sus objetivos deseados. Todos los aliados afectados obtienen un bonificador +2 introspectivo a todos sus ataques a distancia.

Quitar adicción

Conjuración (curación)

Nivel: amada de Valarian 2, clérigo 2, druida 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura tocada

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Quitar adicción cura todas las adicciones que sufra el objetivo (consulta 'Drogas' en el *Libro de oscuridad vil*, para más información sobre las adicciones). Dado que la duración del conjuro es instantánea, no evita una nueva adicción a la misma droga que se produzca más adelante.

Quitar fatiga

Transmutación

Nivel: apóstol de la paz 4, clérigo 4, Placer 4

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: hasta una criatura viva tocada cada dos niveles

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Las criaturas que toques obtienen el beneficio de 8 horas de sueño reparador. Si un objetivo estaba fatigado, la fatiga y sus penalizaciones desaparecen. Si estaba exhausto, quedará fatigado, pero sólo necesitará una hora más de descanso para eliminar también la fatiga. Si el objetivo ya estaba fresco y bien descansado, no necesitará reposar o dormir en las siguientes 24 horas. Los lanzadores de conjuros arcanos siguen necesitando descansar sus mentes durante 8 horas para preparar o estudiar sus conjuros.

Quitar mareo

Conjuración (curación)

Nivel: apóstol de la paz 3, clérigo 3

Componentes: V, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Quitar mareo devuelve la salud a una criatura que esté mareada o indispuesta. *Quitar mareo* sólo cura estos dos estados, no enfermedades, venenos u otros síntomas.

Rayo de esperanza

Encantamiento (compulsión) [bien, enajenador]

Nivel: apóstol de la paz 1, bardo 1, clérigo 1, emisario de Baraquiel 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Arraiga en el objetivo una profunda esperanza, haciéndole ganar un bonificador +2

de moral a los TS, tiradas de ataque, pruebas de característica y pruebas de habilidad.

Rayo de esperanza contrarresta y disipa pena (descrito en el Libro de oscuridad vil).

Rayo de gloria

Evocación [bien]

Nivel: arcanista elevado 6, Gloria 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/nivel)

Efecto: rayo

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Al lanzar este conjuro, proyectas un rayo de energía del plano de Energía positiva contra una criatura. Debes realizar con éxito un ataque de toque a distancia para golpear al objetivo. Una criatura impactada sufre daño dependiendo de su naturaleza y plano natal de existencia:

Origen de la criatura	Dañó
Plano de Energía positiva, ajeno bueno	Ninguno
Elemental, ajeno neutral	5d6
Plano Material	5d8
Ajeno maligno, muerto viviente	10d8
Plano de Energía negativa	15d8

Recuperación del tesoro del alma

Transmutación

Nivel: Santificado 8

Componentes: sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: restos desintegrados de un objeto

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Si el receptor de este conjuro ha perdido un objeto valioso como resultado del conjuro *pérdida del tesoro del alma* (descrito en el Libro de oscuridad vil), este conjuro restablecerá tal objeto. Este conjuro debe ser lanzado dentro de las 4 horas siguientes a la destrucción del objeto. Tras completar el lanzamiento, el objeto desintegrado regresa a la posesión de su dueño original en las condiciones que se encontraba antes de ser destruido.

Sacrificio: 1d4 puntos de consunción de Constitución.

Refugio sagrado

Abjuración

Nivel: paladín 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

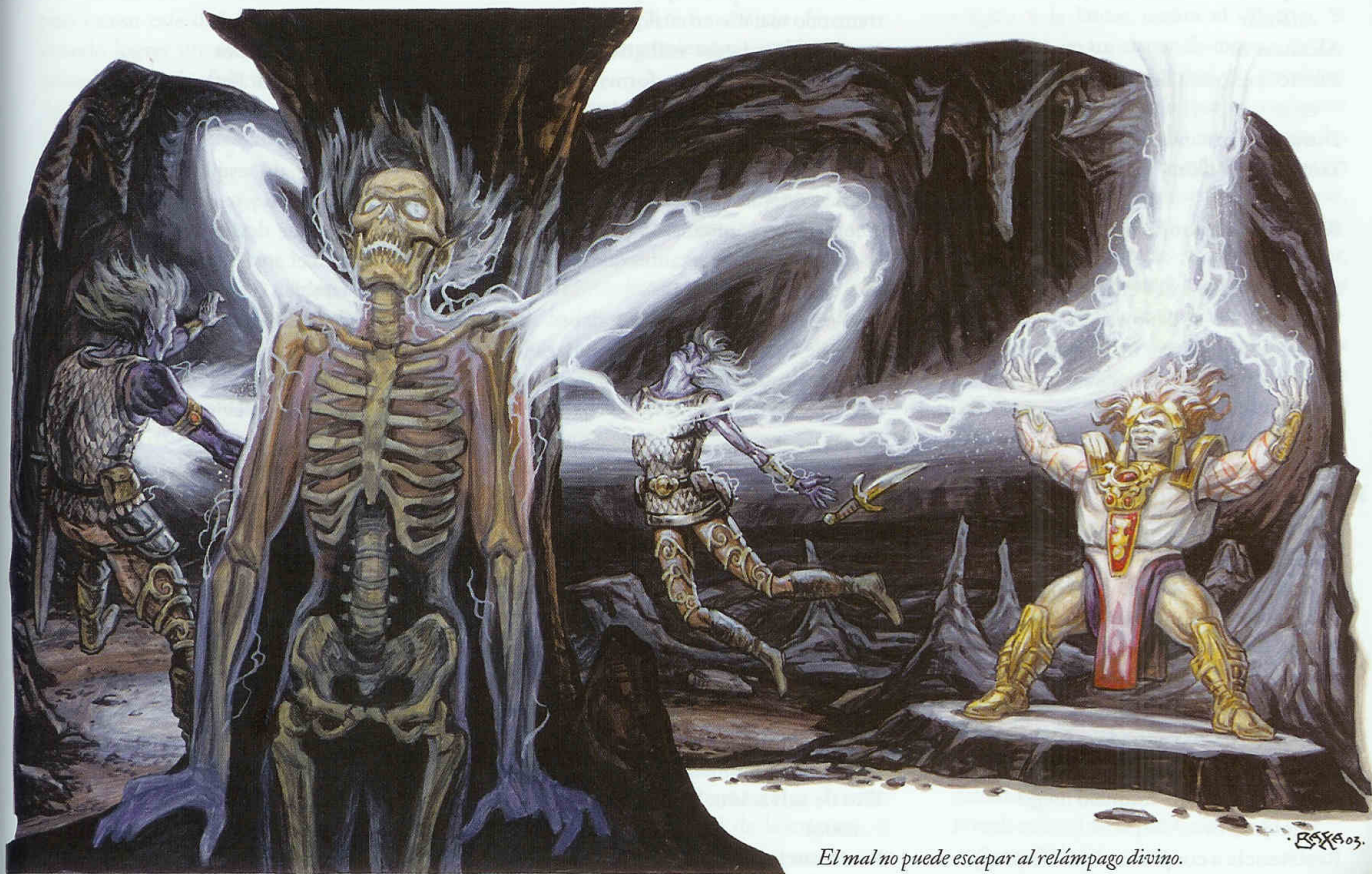
Escudas a una criatura con un halo de luz sagrada. La criatura obtiene un bonificador +2 sagrado a la CA. Además, mientras esté protegida por este conjuro, no perderá su bonificador de Destreza a la CA cuando esté desprevénida.

Mientras dure el conjuro serás consciente de la salud del objetivo, igual que mediante un conjuro de *situación*, y no tendrás que estar en contacto con la criatura protegida para curarla mediante tu imposición de manos. El uso de esta aptitud sigue requiriendo una acción estándar, pero podrás usarla a cualquier distancia siempre que el objetivo esté en el mismo plano de existencia que tú.

Relámpago divino

Evocación [bien]

Nivel: arcanista elevado 5, celestial 5



El mal no puede escapar al relámpago divino.

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: hasta una criatura por cada dos niveles de lanzador

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Creas un rayo de radiante electricidad que salta de un objetivo a otro, evitando a las demás criaturas en su camino. Cada objetivo golpeado por uno de estos arcos eléctricos sufre 3d6 puntos de daño de electricidad celestial especial. Las criaturas que normalmente son inmunes a la electricidad sufren el daño normal de este conjuro, y el rayo celestial no se ve afectado por la reducción de una *protección contra la energía (electricidad)* o magia similar.

Renovación

Conjuración (curación) [bien]

Nivel: apóstol de la paz 3, bardo 3, clérigo 3, Resistencia 3, vasallo de Bahamut 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Efecto: explosión de 20' de radio centrada en ti

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Renovación canaliza la energía celestial para eliminar todo el daño no letal que hayan sufrido los objetivos, incluido el daño por las condiciones ambientales, hambre, sed y efectos relacionados así como el daño causado por ataques no letales.

Resolución de Phieran

Abjuración [bien]

Nivel: Santificado 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Objetivo: una criatura buena por nivel en un radio de 20' centrado en ti

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La *resolución de Phieran* (que recibe su nombre del dios del sufrimiento, la resistencia y la perseverancia) es un conjuro desarrollado para combatir a los usuarios de la magia vil. Este conjuro proporciona un bonificador +4 sagrado a los TS contra conjuros con el descriptor 'maligno'.

Sacrificio: 1d3 puntos de daño de Fuerza.

Retribución del pecado

Encantamiento (compulsión) [bien, enajenador]

Nivel: hechicero/mago 6

Componentes: V, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura maligna por nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Los pensamientos e impulsos depravados de las criaturas indispuestas florecen en sus mentes, convirtiéndose en sospecha y desconfianza intensas. Cada objetivo queda convencido de que sus propios aliados están tramando matarlo en cualquier momento, y atacará a la criatura maligna más cercana empleando cualquier forma de ataque (cuerpo a cuerpo, a distancia, conjuros o aptitudes sortilegas o sobrenaturales) que sea más efectiva contra él, según su entender. Las criaturas afectadas no ignoran por completo otras amenazas, pero atacarán a las criaturas malignas antes que a cualquier otro enemigo.

Componente de abstinencia: debes abstenerte de tomar sustancias embriagadoras o estimulantes durante una semana antes de lanzar el conjuro.

Risa de Chaav

Encantamiento (compulsión) [bien, enajenador]

Nivel: clérigo 5, Alegría 5

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Área: expansión de 40' de radio centrada en ti

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Emites una alborotada risa jovial que refuerza la resolución de las criaturas buenas y debilita la de las malignas.

Las criaturas buenas dentro del área del conjuro ganan estos beneficios durante su duración: bonificador +2 de moral a las tiradas de ataque y TS contra efectos de miedo, más un número de puntos de golpe temporales igual a 1d8 + el nivel de lanzador (hasta un máximo de 1d8+20 a nivel de lanzador 20).

Las criaturas malignas dentro del área del conjuro que fallen un TS de Voluntad sufrirán un penalizador -2 de moral en sus tiradas de ataque y TS contra los efectos de miedo durante la duración del conjuro.

Las criaturas deben ser capaces de oír la risa para verse indispuestas por el conjuro. Las criaturas que no sean buenas ni malas no serán indispuestas por la risa de Chaav.

Rociada diamantina

Evocación [bien]

Nivel: Santificado 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: explosión cónica

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Un estallido de esquirlas diamantinas brota de tu mano y se extiende en un rutilante cono, que deslumbra a las criaturas malignas en el área durante 2d6 asaltos. El conjuro también causa 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d6). El daño sólo afecta a las criaturas malignas. Un TS de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad, pero no evita el efecto deslumbrante.

Componente material: polvo de diamante por valor de al menos 100 po.

Rugido del leonal

Evocación [bien, sonido]

Nivel: druida 6

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Objetivo: criaturas no buenas en una expansión de 40' centrada en ti

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro tiene el efecto de una *palabra sagrada*, además de causar 2d6 puntos de daño sónico a las criaturas no buenas dentro del área de efecto.

Un TS de Fortaleza con éxito niega el daño sónico, pero no los demás efectos del conjuro.

Sacrificio divino

Nigromancia

Nivel: campeón de Wynharwyf 1, paladín 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel o hasta ser descargado

Puedes sacrificar tu fuerza vital para aumentar el daño que causas. Cuando lanzas el conjuro, puedes sacrificar hasta 10 de tus puntos de golpe. Por cada 2 pg que sacrifiques, en tu siguiente tirada de ataque con éxito causarás +1d6 de daño, hasta un máximo de 5d6. tu capacidad para causar este daño adicional terminará cuando logres un ataque con éxito o termine la duración del conjuro. Los puntos de golpe sacrificados cuentan como daño letal normal, incluso si tienes la aptitud de regeneración.

Sangre de celestial

Abjuración [bien]

Nivel: apóstol de la paz 6, clérigo 6, Placer 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura no maligna tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Canalizas el poder sagrado para conceder al objetivo parte de la protección de la que gozan las criaturas celestiales. El objetivo gana resistencia 10 al ácido, frío y electricidad, un bonificador +4 en los TS contra veneno y RD 10/maligno.

Componente material: un vial de agua bendita, con el que debes ungir la cabeza del objetivo.

Sangre del mártir

Nigromancia (curación) [bien]

Nivel: apóstol de la paz 4, campeón de

Gwynharwyf 4, clérigo 4, paladín 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: criatura voluntaria

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Puedes transferir parte de tus puntos de golpe directamente a la criatura objetivo dentro del alcance, que se te restan como daño. Debes transferir, como mínimo, 20 puntos de golpe. La criatura objetivo recibe estos puntos como si fuese un conjuro de *curar heridas*, y no puede ganar más de los que le permita su máximo de puntos de golpe; cualquier exceso se pierde. Este conjuro sólo transfiere puntos de golpe reales, no temporales. Un objetivo inconsciente se considera 'voluntario' a efectos de este conjuro.

Santificar al perverso

Nigromancia [bien]

Nivel: Santificado 9

Componentes: V, S, F, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura maligna

Duración: ver texto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro desgarrar la corrupta y fétida alma de una criatura maligna, atrapándola en un receptáculo diamantino (el foco del conjuro). El cuerpo sin alma de la criatura se marchita o convierte en polvo al instante.

Atrapada en la gema, la vil alma queda sometida a una transformación gradual, reflexiona sobre sus pecados pasados y lentamente encuentra un destello de bondad en su interior. Con el tiempo, este destello crecerá hasta convertirse en un fuego ardiente. Tras un año, el alma de la criatura atrapada adopta el alineamiento del lanzador del conjuro (legal bueno, caótico bueno o neutral bueno). Una vez se ha completado la penitencia del alma, al romper el diamante se reconstruye el cuerpo original de la criatura, el alma regresa a él y se transforma en una

renovada criatura santificada (consulta el Capítulo 8: monstruos).

Si el diamante se destruye antes de que el alma haya terminado su penitencia, el cuerpo y alma de la criatura maligna serán restablecidos por completo al estado que tenían antes del lanzamiento del conjuro. La criatura mantendrá el recuerdo de haber estado atrapada en la gema, y considerará al lanzador un enemigo odiado que debe ser destruido a cualquier precio.

El diamante que sirve como receptáculo tiene dureza 20 y 1 punto de golpe.

Foco: un diamante sin mácula con valor no inferior a 10.000 po.

Sacrificio: 1 nivel de personaje.

Sarcófago de ámbar

Evocación

Nivel: hechicero/mago 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Imbues una esfera de ámbar con poder mágico y la lanzas contra el objetivo. Si tienes éxito en un ataque de toque a distancia, el ámbar impactará al rival y lo envolverá en centelleante energía que se endurece al instante, atrapándolo en una concha translúcida e inmóvil de ámbar. El objetivo queda perfectamente preservado en estasis, indemne pero incapaz de llevar a cabo ninguna acción. Dentro del *sarcófago de ámbar*, el objetivo queda protegido contra todos los ataques, incluidos los puramente mentales.

El *sarcófago de ámbar* tiene dureza 5 y 10 puntos de golpe por nivel de lanzador (máximo 200 pg). Si queda reducido a 0 pg, se resquebrajará y partirá para convertirse en polvo de ámbar sin valor, en cuyo momento el objetivo saldrá del estado de estasis (aunque quedará desprevenido hasta el siguiente turno). Si no se lo perturba, el *sarcófago de ámbar* atrapa al objetivo durante toda la duración del conjuro, para después disiparse y liberar al cautivo.

Componente material: una esfera de ámbar por valor de al menos 500 po.

Situación mayor

Adivinación

Nivel: apóstol de la paz 4, clérigo 4,

Comunidad 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura tocada/
3 niveles

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega
(inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí
(inofensivo)

Igual que *situación* (descrito en el *Manual del jugador*), excepto porque también puedes lanzar una selección limitada de conjuros a través del vínculo, como si estuvieses tocando al objetivo. Puedes lanzar cualquier conjuro que cumpla las siguientes condiciones:

- Nivel: 0, 1.º o 2.º
- Alcance: toque
- Objetivo: criatura tocada
- Tiro de salvación: inofensivo

Por ejemplo, si eres consciente (por medio del conjuro *situación mayor*) de que uno de tus compañeros vinculados está moribundo, podrás lanzarle *curar heridas moderadas* para intentar revivirlo.

Suerte del crepúsculo

Abjuración [bien]

Nivel: Santificado 1

Componentes: V, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura no maligna tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Por medio de este conjuro, el lanzador puede impartir la suerte de una fata a un ser no maligno. El objetivo gana un bonificador +1 de suerte a todos sus TS mientras dure este conjuro.

Componente de abstinencia: el lanzador debe evitar beber alcohol durante 3 días antes de lanzar este conjuro.

Telaraña danzante

Evocación [bien]

Nivel: clérigo 5, druida 5, hechicero/
mago 4

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: explosión de 20' de radio

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver
texto

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un estallido de energía mágica que causa 1d6 puntos de daño no letal por nivel (máximo 10d6). Más aún, las criaturas malignas que fallen su TS quedarán enmarañadas en los zarcillos de energía remanente durante 1d6 asaltos. Una criatura enmarañada sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y -4 a su Destreza efectiva; puede moverse a la mitad de su velocidad, pero no puede correr ni cargar. Un objetivo enmarañado que intente lanzar un conjuro deberá superar una prueba de Concentración contra CD 15 o perderlo. Este conjuro afecta sólo a criaturas; los objetos quedan indemnes.

Componente material arcano: un pedazo de tela de araña.

Toque curativo

Nigromancia [bien]

Nivel: hechicero/mago 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad niega
(inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Transfieres parte de tu esencia vital a otra criatura, curándola. Puedes curar hasta 1d6 puntos de golpe por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6), y debes decidir cuántos dados tirar antes de lanzar el conjuro. Sufres un daño igual a los pg que cures al objetivo. Este conjuro no puede restablecer al objetivo más puntos de golpe que los tuyos actuales +10, lo cual sería suficiente para matarte.

Toque de adamantita

Transmutación

Nivel: clérigo 6, druida 6, hechicero/
mago 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega
(inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro concede a un arma las propiedades de una de adamantita. El arma gana un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque (como si fuese de gran calidad) y supera con facilidad la dureza al golpear objetos o romper armas, ignorando cualquier dureza inferior a 20. El arma afectada también gana 1/3 más de puntos de golpe de lo normal, mientras dure el conjuro.

No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural, como un impacto sin armas. Sin embargo, el impacto sin armas de un monje se considera un arma, por lo que sí puede ser mejorado mediante este conjuro.

Si el arma está fabricada con algún otro material especial (hierro frío o plata, por ejemplo), perderá los beneficios de su material original mientras dure el conjuro.

Toque de adamantita no puede hacerse permanentemente mediante el conjuro *permanencia*.

Tormenta de esquiras

Evocación [bien]

Nivel: Santificado 6

Componentes: V, S, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 0'

Área: expansión de 80' de radio

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega
(ceguera) y Reflejos mitad (esquiras)

Resistencia a conjuros: sí

Fragmentos de luz celestial caen del firmamento. Las criaturas malignas dentro del área del conjuro que fallen un TS de Fortaleza quedarán cegadas permanentemente. Las esquiras de luz también desgarran la piel de las criaturas malignas, causándoles 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6). Un TS de Reflejos con éxito evita la mitad del daño, que es de origen divino.

Sacrificio: 1d3 puntos de consunción de Fuerza.

Tormenta de relámpagos divinos

Evocación [bien]

Nivel: arcanista elevado 7, celestial 7

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: zona de 10' de ancho con alcance corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: hasta una criatura por nivel de lanzador

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Igual que *relámpago divino*, excepto por su mayor alcance, la posibilidad de impactar a más enemigos y que causa 5d6 puntos de daño de electricidad celestial especial.

Trompeta celestial

Evocación [bien, sonido]

Nivel: bardo 6, clérigo 7, emisario de Baraquiel 4

Componentes: S, F, arconte

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 120'

Objetivo: enemigos en una explosión de 120' de radio centrada en ti

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Produces un estallido de música de claridad meridiana, belleza suprema y temor paralizante. Todos los enemigos a 120' de ti deberán superar un TS de Fortaleza o quedar paralizados durante 1d4 asaltos.

Foco: una trompeta de gran calidad, que debes soplar.

Tumba de luz

Transmutación [bien]

Nivel: clérigo 7, hechicero/mago 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura extraplanaria maligna tocada

Duración: concentración

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, intentas extraer la corrupta substancia de una criatura extraplanaria maligna para reemplazarla por tu propia esencia pura. El conjuro es muy agotador de lanzar, pero resulta letal para los ajenos malignos u otras criaturas extraplanarias con la mácula del mal.

Cuando tocas a la criatura objetivo, deberá superar un TS de Fortaleza. Si tiene éxito, no se verá afectada por el conjuro. Si falla, su piel se volverá translúcida y brillará levemente, dejando a

la criatura inmovilizada e indefensa. El objetivo estará consciente y respirará normalmente, pero no podrá llevar a cabo ninguna acción física, ni siquiera hablar. Podrá, sin embargo, ejecutar acciones puramente mentales (como emplear una aptitud sortilega). El efecto es similar a un *inmovilizar persona*.

Cada asalto que mantengas activo el conjuro la criatura deberá realizar un nuevo TS de Fortaleza. Si lo falla sufrirá 1d6 puntos de consunción permanente de Constitución; sin embargo, por cada asalto que prolongues el conjuro tú también sufrirás 1d6 puntos de daño no letal. Si quedas inconsciente, o si la criatura supera su TS de Fortaleza, el conjuro terminará.

Componente material: un cristal puro o una gema transparente por valor de al menos 50 po.

Vestimenta elevada

Abjuración

Nivel: Santificado 6

Componentes: V, FD, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: túnica, ropaje o indumentaria tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Imbues una túnica, indumentaria sacerdotal o traje de tela normal con poder divino. El conjuro concede los siguientes efectos mientras dure:

- Bonificador +1 sagrado a la CA por cada cinco niveles de lanzador (máximo +4 a nivel 20).
- RD 10/maligno.
- RC 5 + 1 por nivel de lanzador (RC máxima 25 a nivel 20).
- Reduce el daño de característica por lanzamiento de conjuros en 1 punto, hasta un mínimo de 1 (pero no reduce el coste del sacrificio de lanzar este conjuro).

Sólo una criatura de alineamiento bueno puede ganar los beneficios de este conjuro; las criaturas de alineamiento no bueno pueden llevar puesta una *vestimenta elevada*, pero no obtendrán ningún beneficio al hacerlo.

Sacrificio: 1d4 puntos de daño de Fuerza.

Vínculo mental

Adivinación

Nivel: paladín 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: montura especial

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Refuerzas temporalmente el vínculo mental con tu montura especial, permitiéndolos predecir los movimientos del otro y obtener una ventaja significativa en combate. Tanto tú como tu montura ganáis un bonificador +4 de flanco a las tiradas de ataque (en lugar de +2) cuando ambos estéis flanqueando al mismo rival. Además, tu montura obtiene un bonificador +1 de competencia a las tiradas de ataque por cada tres niveles de paladín que poseas (máximo +5) durante la duración del conjuro, siempre que permanezca dentro de su alcance.

Visión celestial

Encantamiento [enajenador]

Nivel: Alegría 1, apóstol de la paz 1, arcanista elevado 1, celestial 1, clérigo 1, exterminador de Domiel 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura maligna

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Tus palabras permiten a la criatura objetivo tener un breve atisbo del gozo bendito de los Siete cielos, animándolo a renunciar a sus actos malvados. Durante 1 asalto el objetivo quedará atontado. Además, la criatura será más susceptible a un intento futuro de redención. Durante las siguientes 24 horas, sufrirá un penalizador -1 a los TS de Voluntad relacionados con la redención (consulta el Capítulo 2).

Vista bendita

Adivinación

Nivel: apóstol de la paz 3, campeón de Gwynharwyf 3, clérigo 3, paladín 3, celestial 3, exterminador de Domiel 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Este conjuro hace que tus ojos brillen con luz blanca y te permite ver las auras de las criaturas malignas a 120' de ti. El efecto es similar a un conjuro de *detectar el mal*, pero no requiere concentración y detecta la localización y fuerza de las auras con mayor rapidez.

Conoces la localización y fuerza de todas las auras malignas dentro de tu campo de

visión. La fuerza del aura depende del tipo y DG de la criatura maligna, como se indica en la descripción del conjuro *detectar el mal* en el *Manual del jugador*.

Yugo de clemencia

Encantamiento (compulsión) [bien, enajenador]

Nivel: apóstol de la paz 2, hechicero/mago 2

Componentes: V, abstinencia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiempo de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro obliga a una criatura de hasta 4 DG más que el nivel del lanzador a luchar de forma compasiva. Concretamente, la criatura causará daño no letal con sus ataques, evitará emplear conjuros o aptitudes sortilegas dañinas y no realizará golpes de gracia contra enemigos indefensos.

Componente de abstinencia: no debes haber causado daño, mediante conjuros u otros medios, a otro ser vivo en las últimas 8 horas antes de lanzar este conjuro.

OBJETOS MÁGICOS

Las fuerzas del bien luchan constantemente para igualar la predisposición a la lucha de las fuerzas de la oscuridad. Cuando se enfrentan a sicarios del mal bien armados, los personajes elevados necesitan objetos especiales para ayudarles en su victoria. Varios de esos objetos mágicos se describen a continuación.

APTITUDES ESPECIALES DE ARMADURAS Y ESCUDOS

Estas aptitudes especiales para armaduras están disponibles en adición a las descritas en la *Guía del Dungeon Master* u otros suplementos.

Angelical: esta armadura o escudo está adornada con dibujos de plumas y otros motivos celestiales. La armadura o escudo incrementa el bonificador de mejora a la CA en +1 contra ataques de criaturas malignas. También concede a su usuario un bonificado +4 sagrado a los TS contra conjuros con el descriptor 'maligno'. Una criatura maligna que se ponga la armadura o use el escudo no obtiene estos beneficios.

Abjuración moderada; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar el mal*, *resolución de Phieran*, el creador debe ser bueno; Bonificador al precio +2.

Elevada: el portador de esta prístina armadura sólo sufre la mitad del daño causado por un arma sacrílega (+1d6 en lugar de +2d6) y obtiene los beneficios constantes de un conjuro de *protección contra el mal*. Más aún, la armadura niega el daño vil causado por un arma vil natural, a distancia o de cuerpo a cuerpo (descritas en el *Libro de oscuridad vil*).

Abjuración moderada; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra el mal*, el creador debe ser bueno; Bonificador al precio +3.

Empírea: esta armadura o escudo, exquisitamente tallados, favorita entre los campeones celestiales del bien, está engastada a menudo con gemas y adornada con imágenes de poderosos arcontes, eladrines o guardinales. El portador puede transferir todo o parte de su bonificador de mejora a bonificador sagrado en sus TS. El portador decide hacer esta transferencia en su turno, y su elección permanecerá en efecto hasta su siguiente turno. Cualquier criatura maligna que se ponga una armadura empírea o sujete un escudo empíreo quedará afectada (penalización -2 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de característica y habilidad) durante tanto tiempo como haya llevado la armadura o el escudo (sin TS).

Abjuración y nigromancia moderadas [bien]; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas, *afectar al mal*, *escudo de la fe*, *resistencia*; Bonificador al precio +2.

Fuego interior (del): el portador de esta armadura es inmune a todos los conjuros de muerte, efectos de muerte mágica y consunciones de energía, así como a cualquier efecto de energía negativa (como *toque gélido* o conjuros de *infligir*).

Abjuración moderada; NL 7; Fabricar armas y armaduras mágicas, *custodia contra la muerte*; Bonificador al precio +4.

Ocaso (del): esta pieza de armadura, predilecta entre los lanzadores de conjuros eladrín, se vuelve semi-incorporal y translúcida cuando se pone. También posee un tenue brillo del color del atardecer. La armadura del ocaso reduce la probabilidad de fallo arcano en un 10%.

Abjuración leve; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas; Bonificador al precio +1.

Sagrada: una pieza de armadura o un escudo con esta aptitud sólo es de utilidad para los portadores que tengan la capacidad de expulsar o reprender muertos vivientes. Una armadura o escudo sagrados incrementan el nivel efectivo de su portador para la prueba de expulsión en +2. Las armaduras y escudos con esta aptitud siempre están consagrados a una deidad específica y llevan el símbolo sagrado del dios grabado en un lugar prominente.

Conjuración moderada; NL 8; Fabricar armas y armaduras mágicas, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes; Bonificador al precio +2.

ARMADURAS Y ESCUDOS ESPECÍFICOS

Las siguientes armaduras y escudos suelen ser contruidos de antemano con las cualidades exactas que se describen aquí.

Armadura del vasallo: llevada por emisarios y delegados de los poderosos gobernantes y dioses planarios, esta *armadura de placas y mallas* +3 *elevada* está reforzada con fibra del alma de Ysgard (consulta 'Materiales especiales' en el Capítulo 3: equipo elevado), lo cual incrementa la CA del portador en +2 sólo a efectos de la tirada para confirmar un golpe crítico.

Abjuración fuerte; NL 18; Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra el mal*; Precio 38.250 po; Coste de fabricación 20.250 po + 1.620 PX.

Cascarón del diablo: esta *armadura de pieles* +5 está fabricada con la piel desollada de un barbazú. Las escamas que cubren la armadura permiten a su portador causar 3d8 puntos de golpe + vez y media su bonificador de Fuerza a una criatura agarrada, mediante una prueba de presa con éxito.

Transmutación fuerte; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas; Precio 33.165 po; Coste de fabricación 16.655 po + 1.320 PX.

Escudo asura: los soldados de élite asura son conocidos por llevar este escudo en tiempos de guerra. Rodeado por llamas sagradas, este *escudo pesado de acero con púas +2 de destierro* causa el daño normal por golpear con él (2d6+2 puntos para un escudo de tamaño Mediano) más 1d6 puntos de daño por fuego, más 1d6 puntos de daño de origen divino que afecta sólo a las criaturas malignas.

Sólo tocar el escudo ya causa 1d6 puntos de daño por fuego, más el 1d6 adicional (de origen divino) que sólo afecta a las criaturas malignas.

Transmutación moderada; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas, *descarga flamígera, fuerza de toro*; Precio 27.180 po; Coste de fabricación: 13.680 po + 1.080 PX.

APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS

Estas aptitudes especiales para las armas están disponibles además de las descritas en la *Guía del Dungeon Master* u otros suplementos.

Bendita: esta aptitud imita el efecto de un conjuro *bendecir arma*, pero de forma permanente y siempre activo. El arma se vuelve buena, lo cual quiere decir que puede superar la RD de ciertas criaturas, en especial de ajenos malignos. Más aún, cualquier tirada de crítico contra un rival maligno tendrá éxito automáticamente, lo cual significa que cualquier amenaza de crítico será un golpe crítico. Este último efecto no se aplica a un arma que ya tuviese algún efecto mágico relacionado con los críticos, como las armas *afiladas* o *vorpalinas*.

Transmutación leve; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir arma*; bonificador al precio +1.

Debilitadora: con cada golpe crítico, esta arma causa 1d6+2 puntos de daño temporal de Fuerza, además de su daño normal. Se aplica la RC. Arcos, ballestas y hondas fabricadas con esta aptitud debilitadora la transferirán a su munición.

Nigromancia leve; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo de debilitamiento*; bonificador al precio +1.

Destierro (de): cualquier criatura extraplanaria con 25 DG o menos que sea golpeada por el arma deberá superar un TS de Voluntad contra CD 24 o ser desterrada de vuelta a su plano natal. Se aplica la RC, y una criatura desterrada de esta forma no podrá regresar en al menos 24 horas. El portador puede elegir desactivar esta aptitud como acción gratuita. Arcos, ballestas y hondas fabricadas con esta aptitud de destierro la transferirán a su munición.

Abjuración fuerte; NL 13; Fabricar armas y armaduras mágicas, *destierro*; bonificador al precio +3.

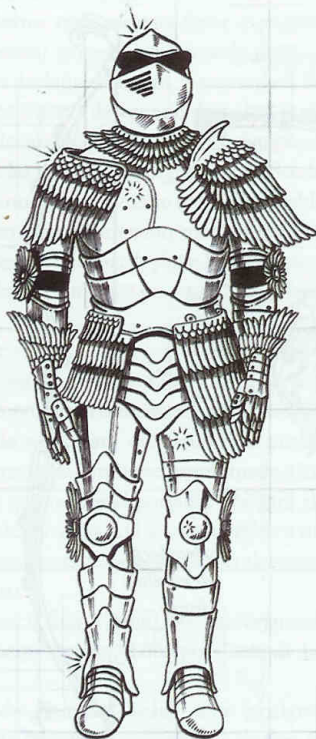
Estallido divino (de): con cada golpe crítico con éxito contra una criatura maligna, esta arma descarga un destello luminoso que causa +3d6 puntos de daño al objetivo y lo ciega durante 1 asalto. Un TS de Fortaleza contra CD 14 con éxito negará la ceguera. Arcos, ballestas y hondas fabricadas con esta aptitud la transferirán a su munición. Cada vez que esta arma descargue su estallido luminoso, el portador sufrirá 1d2 puntos de daño temporal de Fuerza.

Evocación leve; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión radiante de Ayaila*, el creador debe ser bueno; bonificador al precio +2.

Justa: esta arma actúa como si poseyese un conjuro de *detectar el mal*. Su encantamiento siempre está activo, a menos que su portador decida desactivarlo como acción gratuita. El portador recibe un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y daño contra cualquier criatura con un aura maligna fuerte o abrumadora (consulta la descripción del conjuro *detectar el mal* en el *Manual del jugador*). Arcos, ballestas y hondas fabricadas con esta aptitud paralizante la transferirán a su munición.

Adivinación y evocación moderadas; NL 7; Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino, detectar el mal*, el creador debe ser bueno; bonificador al precio +4.

Paralizante: cualquier criatura golpeada por esta arma deberá superar un TS de Voluntad contra CD 17 o quedar paralizada. Cada



Armadura elevada



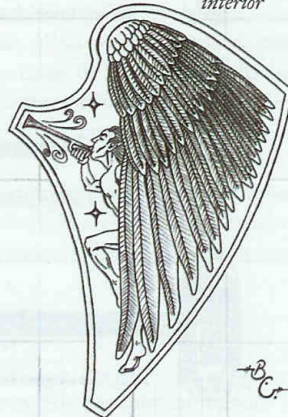
Escudo sagrado



Escudo empíreo



Armadura del fuego interior



Escudo angelical

asalto en su turno, el objetivo puede intentar un nuevo TS para finalizar el efecto; de otra forma, la parálisis durará 10 asaltos. Se aplica la RC. Arcos, ballestas y hondas fabricadas con esta aptitud paralizante la transferirán a su munición.

Encantamiento moderado; NL 10; Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar monstruo*; bonificador al precio +2.

Rugiente: esta arma libera un tremendo rugido con cada movimiento. Cualquier criatura golpeada por un arma rugiente deberá superar un TS de Voluntad contra CD 22 o quedar estremecida. Este arma también causa +2d6 puntos de daño sónico con cada golpe crítico con éxito. Un arma rugiente no puede poseer también la aptitud tronante (consulta la Guía del Dungeon Master), y viceversa.

Evocación fuerte; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas, *rugido del león*, el creador debe ser bueno; bonificador al precio +3.

ARMAS ESPECÍFICAS

Los héroes elevados y los defensores de los planos Superiores necesitan por igual grandes armas para triunfar sobre grandes males. Las siguientes armas suelen ser construidas de antemano con las cualidades exactas que se describen aquí.

Arco de los solares: este arco compuesto +2 Grande (bonificador +4 por Fuerza) convierte las flechas que dispara en flechas asesinas que afectan a cualquier tipo de criatura, elegida por el usuario.

Nigromancia fuerte; NL 13; Fabricar armas y armaduras mágicas, *dado de la muerte*; Precio 100.100 po; Coste de fabricación 50.500 po + 3.968 PX.

Dardo del fénix: este dardo +1 retornante rojo y dorado tiene una cola fabricada con plumas de fénix. Arrojar el dardo requiere un sacrificio de 1d4 puntos de daño temporal de Fuerza. Sin embargo,

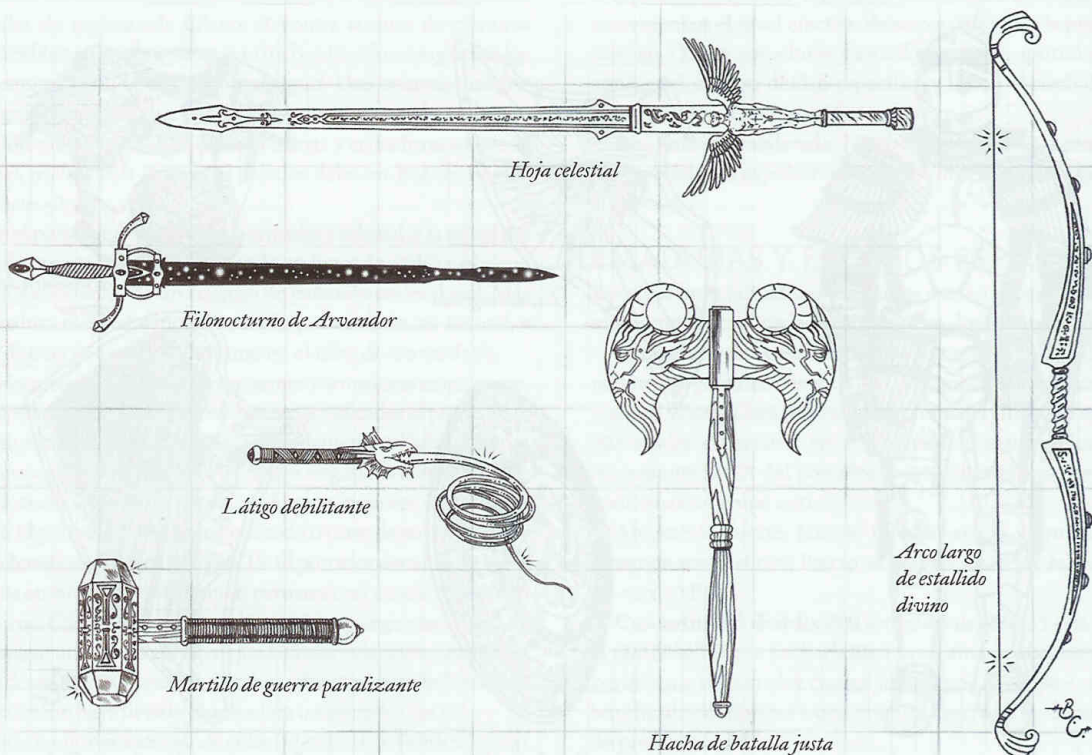
cualquier criatura impactada por él, sin importar si sufre daño o no, deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 20 o morir al instante y quedar reducida a un pequeño montón de cenizas. Si el TS tiene éxito, la criatura sufre 13d6 puntos de daño por fuego. Si una criatura supera su TS pero muere a consecuencia del daño por fuego, también será reducida a un montón de cenizas.

Cualquier criatura reducida a cenizas por el dardo se reformará tras 2d6 asaltos, apareciendo en el lugar exacto donde murió y en las condiciones previas a su incineración. Aunque el posible daño causado por el dardo físico seguirá vigente, cualquier daño causado por el fuego será curado al instante.

Las criaturas inmunes al fuego no sufrirán ningún daño de este tipo, ni tampoco serán incineradas. Se aplica la resistencia al fuego al daño causado, en las criaturas que superen su TS.

Nigromancia fuerte [Fuego, Bien]; NL 13; Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuego del fénix*; Precio 99.400 po más 5 pp; Coste de fabricación 49.990 po más 5 pp + 3.960 PX.

Filonocturno de Arvador: esta espada larga +2 parece estar fabricada con acero negro. En su filo se pueden ver minúsculas estrellas rutilantes. A una orden, la espada emite pulsos de luz similares a los de los astros. Cada asalto, como acción estándar, *filonocturno* puede disparar tantas estrellas desde su filo como ataques a distancia posea su portador. Emplear la espada de esta forma provoca ataques de oportunidad, y cada estrella requiere su propia tirada de ataque de toque a distancia para impactar. Una criatura no maligna golpeada por una estrella sufre 1d8 puntos de daño, la mitad del cual (redondeando hacia abajo) es no letal. Una criatura maligna golpeada por una estrella sufre 1d8 puntos de daño letal. Las estrellas son un efecto de fuerza mágica, no armas, por lo que ignoran la RD y la incorporeidad.



Evocación moderada [bien]; NL 6; Fabricar armas y armaduras mágicas, *estrellas de Arvandor*, el creador debe ser bueno; Precio 44.315 po; Coste de fabricación 22.315 po + 1.760 PX.

Hoja celestial: esta *espada bastarda* +3 Grande es el arma predilecta de los planotáreos. Siempre brilla con una luz equivalente a la de una antorcha (radio de 20', con iluminación en penumbras hasta 40'), y su hoja suele estar grabada con el símbolo de la deidad a la que sirve el planotáreo.

Evocación moderada; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas; Precio 18.335 po; Coste de fabricación 9.335 po + 720 PX.

Maza celestial: esta *maza pesada* +3 *disruptora* es el arma predilecta de las devas astrales. Siempre brilla con una luz equivalente a la de una antorcha (radio de 20', con iluminación en penumbras hasta 40').

Transmutación fuerte; NL 14; Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma disruptora*; Precio 50.312 po; Coste de fabricación 25.312 po + 2.000 PX.

Perdición de demonios: favorito entre los enanos que combaten a los tanar'ri, este *martillo de guerra* +2 *sagrado de azote de demonios* está fabricado de hierro frío, y su cabeza tallada con la forma de dos puños apretados. Una vez al día, el portador puede realizar un ataque cegador contra un demonio. El portador debe declarar que emplea esta aptitud cegadora antes de realizar la tirada de ataque; si el ataque impacta y el martillo supera la RC del demonio mediante una prueba de nivel de lanzador (1d20 +15), el demonio quedará cegado de igual forma que mediante el conjuro *palabra de poder cegador*. Si el ataque falla o se emplea el ataque cegador contra otra criatura que no sea un demonio, se malgastará por ese día.

Encantamiento fuerte; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino*, *palabra de poder cegador*, el creador debe ser bueno; Precio 51.512 po; Coste de fabricación 25.912 po + 2.048 PX.

Perforainfiernos: probada en batalla contra las legiones diabólicas del Infierno, esta colorista *flecha* +3 *explosiva eléctrica* (o *virote* +3 *explosivo eléctrico*) se considera arma de plata a efectos de superar las reducciones de daño. Más aún, la punta de la flecha o virote contiene una pequeña reserva de veneno de couatl purificado (consulta 'Trastornos y aflicciones' en el Capítulo 3: equipo elevado). Este trastorno sólo daña a las criaturas malignas, incluidos los ajenos que normalmente son inmunes al veneno (como los diablos).

Evocación y transmutación moderadas; NL 11; Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma de plata*; Precio 4.007 po por flecha o virote; Coste de fabricación 2.007 po + 40 PX por flecha o virote.

ANILLOS

Fáciles de ocultar, estos anillos suelen ser fabricados por criaturas buenas para ayudar a combatir a las fuerzas de las tinieblas.

Anillo de aflicción: este anillo de mithril está forjado con la forma de una bella serpiente emplumada. Cualquier ataque natural o sin armas que realice el portador obligará al objetivo a superar un TS de Fortaleza contra CD 17 o sucumbir a una aflicción a elección del portador (consulta la descripción del conjuro *aflicción* para más información).

Nigromancia fuerte [bien]; NL 12; Forjar anillo, *aflicción*, el creador debe ser bueno; Precio 72.000 po; Coste de fabricación 36.000 po + 2.880 PX.

Anillo de alas del solar: este brillante anillo de oro está grabado con escritura celestial. Cuando se pone, el portador desarrolla unas alas de color blanco radiante (como las de un solar) y obtiene la capacidad de volar a una velocidad de 150' (con

maniobrabilidad buena). Las alas desaparecen si se quita el anillo; si esto ocurre en vuelo, el portador flotará hasta el suelo igual que mediante un conjuro de *caída de pluma*. Si el portador ya poseía alas funcionales el anillo no le creará unas nuevas, pero sí se podrá beneficiar de la velocidad de vuelo otorgada por el anillo, si es superior a la suya.

Transmutación fuerte; NL 12; Forjar anillo, *caída de pluma*, *polimorf*; Precio 118.000 po; Coste de fabricación 59.000 po + 4.720 PX.

Anillo de toque de adamantita: cuando se lleva puesto, este anillo de adamantita permite al portador realizar ataques con armas naturales y de cuerpo a cuerpo como si fuesen armas de adamantita.

Transmutación fuerte; NL 12; Forjar anillo, *toque de adamantita*; Precio 120.000 po; Coste de fabricación 60.000 po + 4.800 PX.

Anillo de venganza: este anillo de oro resplandece tenuemente cuando lo lleva puesto una criatura buena. Si el portador muere, un arco de energía divina saltará del anillo causando 15d6 puntos de daño a la criatura que propinó el golpe fatal. El daño es de origen divino y de ningún tipo de energía concreto. El objetivo de este ataque puede realizar un TS de Reflejos contra CD 19 para reducir el daño a la mitad. Una vez el anillo libere su energía, se convertirá en polvo.

Abjuración fuerte [bien]; NL 15; Forjar anillo, *halo de venganza*, el creador debe ser bueno; Precio 4.500 po; Coste de fabricación 2.250 po + 180 PX.

BASTONES

Los siguientes bastones están disponibles para los personajes buenos, además de los descritos en la *Guía del Dungeon Master*.

Bastón de arrobamiento: este bastón color ceniza lleva unos pocos símbolos sagrados grabados, pero por lo demás parece normal y corriente. Sin embargo, en las manos de un clérigo, el bastón emite una luz dorada tan intensa como la de una antorcha.

El *bastón de arrobamiento* puede ser empleado como un *bastón* +1, pero sólo causa daño no letal. Contra criaturas malignas tiene un rango de amenaza de 17-20.

El bastón concede el uso de los siguientes conjuros:

- *Adivinación* (1 carga)
- *Espada de la conciencia* (2 cargas)
- *Expiación* (2 cargas)
- *Júbilo* (1 carga)
- *Visión celestial* (1 carga)

Varias escuelas, fuerte; NL 12; Fabricar bastón, *adivinación*, *espada de la conciencia*, *expiación*, *júbilo*, *visión celestial*, el creador debe ser bueno; Precio 73.800 po; Coste de fabricación 37.050 po + 2.940 PX.

Bastón solar: este bastón está fabricado con maderaoscura decorada, y rematado por un ornamentado rayo solar de oro con un diamante engarzado.

Como acción gratuita, el *bastón solar* puede ser convertido en un *bastón* +3 *radiante*. Volver a convertirlo en *bastón solar* también es una acción gratuita, y en este estado concede el uso de los siguientes conjuros:

- *Bendecir* (1 carga)
- *Corona de llamas* (2 cargas)
- *Escudar a otro* (1 carga)
- *Luz abrasadora* (1 carga)

Varias escuelas, fuerte; NL 16; Fabricar bastón, *bendecir*, *círculo mágico contra el mal*, *corona de llamas*, *escudar a otro*, *llama continua*, *luz abrasadora*, *plegaria*, el creador debe ser bueno; Precio 173.300 po; Coste de fabricación 86.800 po + 6.920 PX.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Los siguientes objetos se cuentan entre los encontrados en los arsenales de las criaturas de alineamiento bueno dedicadas a la captura o destrucción de todo lo que es malvado.

Amuleto de retribución: este amuleto proporciona un bonificador +2 sagrado a la CA. Además, cuando el portador sufra daño de un ataque en cuerpo a cuerpo realizado con armas naturales o de cuerpo a cuerpo, el daño se dividirá en partes iguales entre el portador y su atacante. Si el daño es un número impar, el punto sobrante afectará al atacante.

El *amuleto de retribución* causa el mismo tipo de heridas al atacante que las que recibe el portador, pero sólo en puntos de golpe. Por ejemplo, un pícaro que emplease una daga envenenada para apuñalar al portador del amuleto recibiría un corte idéntico en el mismo punto que su víctima, pero no sufriría ninguna pérdida de característica a causa del veneno del arma.

El amuleto debe llevarse puesto para que funcione; no se necesita ninguna palabra de mando para activarlo.

Abjuración leve; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *escudar a otro*; Precio 56.000 po.

Brazales de custodia contra el mal: estos brazales dorados están cubiertos por tallas de runas sagradas y se adaptan cómodamente a los antebrazos de cualquier criatura que se los ponga. Los ataques a distancia realizados por criaturas malignas contra el portador sufren un penalizador de -4.

Cualquier criatura maligna que se ponga los *brazales de custodia contra el mal* sufrirá 2d6 puntos de daño por asalto.

Abjuración leve; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *protección contra las flechas*, el creador debe ser bueno; Precio 18.000 po; Peso 1 lb.

Capa de manto estelar: esta ceñida capa negra se convierte al ponérsela en un centellante manto de diminutas estrellas que caen en cascada. La capa emite luz como una antorcha, hace que el portador sea inmune a las armas no mágicas y transforma cualquier arma o proyectil no mágico que le impacte en luz inofensiva, destruyéndolo. El contacto con la capa no destruye las armas o proyectiles mágicos, pero el portador de la *capa de manto estelar* podrá realizar un TS de Reflejos contra CD 15 cada vez que sea impactado por un arma mágica; el éxito implica que sólo sufrirá mitad de daño de ese ataque.

Abjuración moderada; NL 11; Fabricar objeto maravilloso, *manto estelar*; Precio 132.000 po; Peso 1 lb.

Grilletes antimagia: estos grilletes de adamantita se adaptan a cualquier criatura desde Pequeña a Grande, creando un *campo antimagia* en un radio de 5' cuando se cierran. La CD para librarse de ellos es 28, y romperlos es casi imposible ya que se requiere una prueba de Fuerza contra CD 40.

Abjuración moderada; NL 11; Fabricar objeto maravilloso, *campo antimagia*; Precio 132.000 po; Peso 5 lb.

Grilletes de silencio: estos grilletes de hierro forjado se adaptan a cualquier criatura desde Pequeña a Grande. Emanan un efecto de *silencio* en un radio lo bastante amplio como para envolver a la criatura sujeta por ellos: un radio de 2,5' para criaturas Pequeñas o Medianas y un radio de 5' para las criaturas Grandes. Sin embargo, si la criatura apresada escapa sin abrirlos (librándose de ellos o rompiéndolos) el efecto de *silencio* termina y los grilletes suenan durante 1 asalto, como el efecto audible del conjuro *alarma*. La CD para romper o librarse de los grilletes es de 28.

Abjuración e ilusión leves; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *alarma, silencio*; Precio 12.000 po; Peso 2 lb.

Incensario de consagración: cada uno de estos incensarios dorados está consagrado a una deidad en particular, cuyo símbolo aparece

grabado en su superficie. Cuando un clérigo de dicha deidad quema *incienso de consagración* en su interior y lo transporta, los efectos del incienso se duplicarán como si hubiese un altar o construcción similar dentro del área del conjuro *consagrar*. Si el incensario es utilizado por un clérigo de otra deidad, no tendrá ningún efecto adicional.

Evocación leve; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *consagrar*, el creador debe ser un clérigo de la deidad a la que esté consagrado; Precio 5.000 po; Peso 4 lb.

Incienso de consagración: cuando se quema en un incensario o brasero, el humo de este incienso recrea el efecto del conjuro *consagrar* en una emanación de 20'. Mientras dure este efecto, el brasero o incensario puede ser desplazado, desplazando también el área de efecto. El incienso arde durante 6 horas, tras lo cual pierde todas sus propiedades mágicas.

Evocación leve; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *consagrar*; Precio 300 po; Peso 1 lb.

Trompeta de curación: esta trompeta, cuidadosamente fabricada, suena bellamente en manos de cualquier trompetista con talento. Invocar su magia, no obstante, requiere soplarla ininterrumpidamente durante un asalto completo y realizar una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) contra CD 15. El trompetista puede usar este instrumento hasta tres veces al día, eligiendo uno de estos poderes para cada uso: *curar heridas graves*, *quitar ceguera/sordera*, *quitar enfermedad o neutralizar veneno*. Estos poderes afectan a todas las criaturas en un radio de 360' del instrumento. Además, la trompeta puede *sanar* a una sola criatura dentro del radio de la emotiva canción una vez al día. Las criaturas malignas no pueden beneficiarse de estos efectos; de hecho, no oyen nada cuando suena la trompeta. El trompetista no puede beneficiarse él mismo de los efectos de este objeto.

Conjuración fuerte; NL 13; Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas graves*, *neutralizar veneno*, *quitar ceguera/sordera*, *quitar enfermedad*, *sanar*, el creador debe ser bueno; Precio 115.440 po; Peso 2 lb.

Trompeta de la perdición: esta pequeña trompeta de bronce está tallada con esquemas entrelazados de plumas y llamas. La trompeta emite un clangor obsesivo que llena a los enemigos con un terrible sentimiento de fatalidad. Todas las criaturas malignas a 100' que puedan escuchar su sonido quedarán estremecidas durante 1 minuto (Voluntad CD 14 niega). La trompeta puede ser tocada hasta tres veces al día.

Nigromancia moderada; NL 6; Fabricar objeto maravilloso, *fatalidad*; Precio 7.185 po; Peso 1 lb.

OBJETOS INTELIGENTES

Los objetos inteligentes descritos a continuación pueden incluirse con facilidad en la mayoría de campañas, y son tesoros adecuados para que los encuentren y usen los héroes elevados. Tienen la libertad de cambiar el nombre, historia, alineamiento, personalidad o aptitudes de cualquier objeto para que se adapte mejor a las necesidades de tu campaña.

Barsolidor, azote de tiranos: *espada larga* +3; AL CB; Int 17, Sab 10, Car 17; lenguaje, telepatía, visión en la oscuridad 120', escucha; Ego 15.

Idiomas: celestial, común, dracónico, élfico.

Poderes menores: *curar heridas moderadas* al portador 3/día, *zona de verdad* 3/día, 10 rangos en Saber (historia) (modificador total +13).

Poderes mayores: detectar legales malvados a voluntad.

Personalidad: llamada originalmente Hojafilada, esta espada cambió de nombre poco después de la muerte de su creador, un cruzado elfo que dedicó su vida a combatir la tiranía. Campeón y consejero de

múltiples reyes, Barsolidor logró imbuir fragmentos de sus experiencias vitales en el arma antes de su muerte. La espada se opone con firmeza a la tiranía y la esclavitud, y cuando su portador se hace demasiado viejo para luchar le pide que la ceda a un campeón del bien más joven que comparta su propósito e ideales.

Adivinación fuerte; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas moderadas, detectar el mal, detectar la ley, zona de verdad*; Precio 52.515 po.

Caduceo: *bastón de curación*; AL NB; Int 14, Sab 14, Car 10; lenguaje, visión y escucha a 120'; Ego 6.

Idiomas: celestial, común, infernal.

Poderes menores: *aliviar dolor* 1/día, *visión celestial* 3/día.

Personalidad: las leyendas cuentan que un fiel clérigo de Pelor encontró este bastón, de color blanco ceniciento con runas grabadas en plata, en un arroyo durante una peregrinación. El clérigo escuchó un sonido balbuceante que provenía del riachuelo, recorrió sus bajíos y extrajo este bastón de su poco profundo lecho. Caduceo no tiene ningún recuerdo de su origen, pero parlotea incesantemente sobre los muchos héroes a los que ha ayudado a lo largo de los años. El bastón aborrece el derramamiento de sangre y la violencia, y a menudo elige no curar las heridas que él considera merecidas o justificadas.

Conjuración moderada; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas, *aliviar dolor, curar heridas graves, quitar ceguera/sordera, quitar enfermedad, restablecimiento menor, visión celestial*; Precio 34.950 po.

Ezrylon: *espada corta +2 de azote de demonios con un anillo de protección +4* incrustado en su pomo; AL LB; Int 13, Sab 10, Car 13; empatía, visión y escucha a 60'; Ego 11.

1 Este anillo no funciona si Ezrylon se empuña en una mano que ya lleve un anillo puesto. Este anillo confiere su bonificador de desvío a la CA sólo cuando el arma está desenvainada.

Especial: esta arma está fabricada con acero fiel de Solania (consulta el Capítulo 3: equipo elevado) y obtiene un bonificador +1 a la tirada de confirmación de un golpe crítico.

Idiomas (sólo los comprende): abisal, común.

Poderes menores: *atontar monstruo* 3/día, 10 rangos en Saber (los planos) (modificador total +11).

Personalidad: un herrero semicelestial forjó a Ezrylon para un paladín mediano de valor inquebrantable. Durante una incursión en un templo malvado, el paladín cayó bajo la atarraga de un clérigo minotauro infernal, que más tarde pidió a uno de sus lacayos que destruyese la espada del mediano. Ezrylon persuadió al sicario —de cortas entendederas— para que en su lugar la vendiese, y finalmente la hoja llegó a manos de un maligno asesino gnomo. Gracias a esta insólita compañía, Ezrylon aprendió el que mal a menudo se alimenta de sí mismo, y durante varios años el asesino gnomo dio muy buen uso a la aptitud de azote de demonios de la espada. El asesino perdió su arma en un juego de apuestas a favor de un turbio mercader, que actualmente busca comprador para la espada. Ezrylon no se apresura a la hora de juzgar a los malvados, pero se hincha de furia cada vez que siente a algún demonio cerca.

Abjuración moderada; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas, *Forjar anillo, atontar monstruo, convocar monstruo I, escudo de la fe*; Precio 64.810 po.

Hwyr, el arpa sonora: *arpa hechizadora*; AL CB; Int 18, Sab 10, Car 18; Habla, telepatía, visión en la oscuridad, sentido ciego y escucha a 120'; Ego 14.

Idiomas: celestial, común, dracónico, élfico, gnomo.

Poderes menores: *himno de Faérinaal* (ver más abajo), *júbilo* 3/día, 10 rangos en Saber (historia) (modificador total +14).

Poderes mayores: *exorcismo* 1/día, *miedo* 3/día (sólo contra enemigos).

Personalidad: la estructura de esta arpa de oro está tallada para representar una bella similitud con Faérinaal, el consorte eladrín de la reina Morwel (consulta el Capítulo 7: arquetipos celestiales). Creada por un bardo eladrín firme de la corte de Morwel, Hwyr sirve a Faérinaal como cronista de los acontecimientos en el plano Material. A medida que va pasando por las manos de diversos bardos aventureros, Hwyr aprende nuevas historias de heroísmo que algún día repetirá a Faérinaal cuando regrese a la corte de la reina Morwel. Cuando siente que se está produciendo una batalla a 60', Hwyr comienza a entonar automáticamente el *himno de Faérinaal*, y continúa haciéndolo hasta que se emplee algún otro de sus poderes. El arpa se enorgullece enormemente de su apariencia y se entromete sin cesar en las conversaciones, recordando historias de las hazañas de sus dueños pasados que puedan ayudar a su dueño actual a enfrentarse a problemas o situaciones similares.

Encantamiento fuerte; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas, *exorcismo, himno de Faérinaal, júbilo, miedo, sugestión*; Precio 84.000 po.

Iasalas, el anfibio: *bastón +1/+1 de canalizador de ki*; AL LB; Int 14, Sab 14, Car 10; Habla, visión y escucha a 120'; Ego 10.

1 Ambos extremos del bastón tienen la aptitud *canalizadora de ki*.

Idiomas: acuano, celestial, común.

Poderes menores: *caminar sobre las aguas* 3/día (sólo el portador), 10 rangos en Averiguar intenciones (modificador total +12).

Personalidad: Iasalas está imbuido con el espíritu de un elemental de agua anciano y adornado con símbolos tallados del mar, incluidas anguilas y anémonas. Un arma fiera, se deleita con el sonido de los frágiles huesos de los malvados rompiéndose bajo sus potentes golpes. Tiene poca paciencia con quienes son de alineamiento diferente al suyo y con quienes no puedan blandirlo con habilidad, amonestando al portador que falle con frecuencia sus golpes y criticando las tácticas sucias o indecorosas. Una vez ganada, no obstante, la lealtad de Iasalas es firme y absoluta.

Transmutación fuerte; NL 12; Fabricar armas y armaduras mágicas, *caminar sobre las aguas*, el creador debe ser un monje; Precio 48.100 po.

Lunistra, la estrella ígnea: *coraza +4 del fuego interior*; AL NB; Int 12, Sab 10, Car 12; empatía, visión y escucha a 30'; Ego 11.

Idiomas (sólo los comprende): celestial, común.

Poderes menores: *curar heridas moderadas* 3/día (sólo al portador).

Personalidad: Lunistra es una coraza dorada forjada a imagen del rostro de un guardinal lupinal, con una estrella dorada de ocho puntas adornando su frente. Cuando se la pone una criatura de alineamiento bueno, Lunistra destila una confianza sin fisuras en su habilidad para proteger a su portador de cualquier daño grave. Lunistra mantiene constantemente una acción preparada para lanzar *curar heridas moderadas* sobre su portador si queda reducido a 0 pg o menos, y se resiste ante cualquier intento de su dueño por gastar sus usos diarios de esta aptitud en ocasiones menos urgentes.

Abjuración fuerte; NL 13; Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas moderadas, custodia contra la muerte*; Precio 71.850 po.

Seryl, el arco risueño: *arco largo compuesto +2 compasivo* (bonificador +4 por Fue); AL CB; Int 10, Sab 15, Car 15; habla, visión en la oscuridad y escucha a 60'; Ego 10.

Especial: Seryl está fabricado de serren, una madera que sólo se encuentra en la primera capa de Arbórea (consulta 'Materiales especiales' en el Capítulo 3: equipo elevado). La madera concede a Seryl la aptitud *fantasmal*, aunque no es de origen mágico.

Idiomas: élfico.

Poderes menores: *fuego feérico* 3/día, 10 rangos en Avistar (modificador total +12), 10 rangos en Diplomacia (modificador total +12).

Personalidad: aunque tiene más de 500 años, el arco élfico llamado Seryl sigue contemplando el mundo con un sentimiento de asombro digno de un niño. Por razones que se le escapan, Seryl encuentra especialmente divertidos a los enanos, y disfruta de todo el tiempo que pasa en su compañía, riendo sus bromas y maravillándose por sus historias. No le gusta causar dolor a los demás, y defiende tajantemente la toma de prisioneros en lugar de realizar carnicerías innecesarias.

Conjuración moderada; NL 6; Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas leves*, *fuego feérico*; Precio 38.900 po

Torvion, el quinto escudo: *escudo ligero de acero +4 angelical*; AL LB; Int 10, Sab 13, Car 13; empatía, visión y escucha a 60; Ego 10.

Especial: Torvion está forjado con aurorum (consulta 'Materiales especiales' en el Capítulo 3: equipo elevado, para los detalles). Si se rompe, puede ser reparado por completo juntando sus pedazos (como acción de asalto completo).

Idiomas (sólo los comprende): celestial.

Poderes menores: *bendecir* 3/día, *ojos del avoral* (continuo) sobre un portador de alineamiento bueno.

Personalidad: Torvion es uno de siete escudos idénticos creados en Celestia. Fue entregado a una deva astral llamada Jeveth, que fue convocada por medio del conjuro *aliado mayor de los planos* al plano Material, para ayudar a unos aventureros a combatir a un dragón rojo infernal. Jeveth empleó a Torvion en aquella gloriosa batalla y pereció momentos antes de que la sierpe encontrase su final. Los aventureros colocaron a Torvion, y el resto de posesiones de la deva, en una tumba consagrada de su fortaleza. Aunque hoy en día esa fortaleza está en ruinas, estos objetos aún se encuentran bajo una estatua de alabastro de Jeveth que permanece en bastante buen estado. Si se le encuentra, Torvion se mostrará muy excitado por haber sido desenterrado, rebosando confianza cuando se lo empuñe en combate. Sin embargo mostrará un inquietante miedo frente a los dragones rojos, la soledad o los lugares oscuros cuando se vea expuesto a alguno de ellos. No hace falta llevarlo en la mano para que beneficie a su portador con la aptitud de *ojos del avoral*.

Abjuración moderada; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*, *disipar el mal*, *ojos del avoral*, *resolución de Phieran*, el lanzador debe ser bueno; Precio 49.659 po.

Zaethwar, flagelo de pecados: *cadena armada +5 sagrada*; AL LB; Int 17, Sab 10, Car 17; habla, telepatía, visión en la oscuridad y escucha a 120; Ego 19.

Idiomas: celestial, común, dracónico, infernal.

Poderes menores: *aliviar dolor* 3/día, *renovación* 3/día, 10 rangos en Intimidar (modificador total +13).

Poderes mayores: detectar caóticos malignos a voluntad.

Personalidad: creado por un armero planotéreo llamado Jebylon, Zaethwar existe para destruir criaturas caóticas malignas, en particular demonios. Rechaza las medias tintas en la guerra contra el caos y el mal, imponiéndose mentalmente sobre cualquier portador que trate de retirarse de un combate en el que haya rivales caóticos

malignos presentes, para intentar que se quede y luche. Si su portador queda afectado por cualquier efecto de dolor o daño no letal, Zaethwar lanzará *aliviar dolor* o *renovación* para contrarrestar cualquier debilitamiento.

Evocación fuerte [bien]; NL 18; Fabricar armas y armaduras mágicas, *aliviar dolor*, *castigo divino*, *renovación*, el creador debe ser bueno; Precio 134.025 po.

ARTEFACTOS MAYORES

Los siguientes artefactos son antiguos más allá de cualquier cálculo, y reaparecen periódicamente para ayudar a los sirvientes del bien a superar a las cruentas legiones del mal.

Copa y talismán de Al'Akbar: este par de artefactos sagrados aparecieron por vez primera en la ciudad de Khaibar, en pleno desierto, poco después de una gran devastación. El sultán Amhara de Khaibar envió a sus agentes a recuperar la copa y el talismán después de que fuesen robados por bandidos de un templo local. Temiendo una gran invasión, el sultán escondió ambos artefactos en dos puntos diferentes de su palacio, pero de nuevo fueron encontrados y robados. Su paradero actual es desconocido.

La copa de Al'Akbar: este cáliz de hierro bruñido está adornado con filigranas de plata y tiene engastadas doce grandes gemas (con un valor aparente de 75.000 po). No irradia magia, aunque brilla con una cálida luz dorada. Siete veces al día el cáliz puede convertir agua corriente en una *poción de curar heridas leves* (1d8+1). La poción debe ser bebida directamente de la copa; vuelve a convertirse en agua si se la traspaasa a otro recipiente. El portador de la copa también puede emplear un conjuro de *bendecir* una vez al día (lanzado a 20º nivel).

Un portador no bueno de la copa sufre 1 punto de consunción permanente de Constitución cada día que la copa permanezca en su poder. Esta consunción no puede ser restablecida por ningún medio excepto conjuros de *deseo* o *milagro*. Si la Constitución de su dueño llega a 0, morirá y se convertirá en un guardián inmortal (consulta el tipo de criatura 'inmortal' en el Capítulo 8: monstruos) ligado a la copa. Esta consunción de característica es acumulativa con la impuesta por el *talismán de Al'Akbar* (ver a continuación).

El talismán de Al'Akbar: este talismán está hecho de platino bruñido y tiene la forma de una estrella de ocho puntas, adornada con incrustaciones de oro y con una pequeña gema rematando cada punta. La estrella cuelga de una cadena de oro con cuentas de plata (con un valor aparente de 25.000 po). Al igual que la copa, el talismán no irradia magia. Sin embargo, el portador puede emplear los siguientes conjuros: a voluntad, *quitar enfermedad*; 1/día, *quitar maldición*.

Un portador no bueno del talismán sufre 1 punto de consunción permanente de Constitución cada día que el objeto permanezca en su poder. Esta consunción no puede ser restablecida por ningún medio excepto conjuros de *deseo* o *milagro*. Si la Constitución de su dueño llega a 0, morirá y se convertirá en un guardián inmortal (consulta el tipo de criatura 'inmortal' en el Capítulo 8: monstruos) ligado al talismán. Esta consunción de característica es acumulativa con la impuesta por la *copa de Al'Akbar* (ver más arriba).

Efecto resonante (copa y talismán): una criatura que lleve el talismán y posea la copa puede lanzar *resurrección* tres veces por semana. Lanzar el conjuro requiere un ritual de 10 minutos durante el cual debe verterse un vial de agua bendita en la copa, para después derramarlo sobre los restos de la criatura a resucitar. El conjuro sólo funciona sobre criaturas no malignas e ignora el coste habitual de los componentes materiales.

Siempre que el talismán y la copa sean mostrados a la vez, cualquier criatura inteligente que los contemple deberá superar un TS de Voluntad contra CD 19 o verse abrumada por la codicia y la ambición. Las criaturas afectadas atacarán al dueño de los objetos, en un intento por robarlos; las criaturas amistosas hacia el dueño obtendrán un bonificador +4 a su salvación de Voluntad. El efecto termina cuando los artefactos se retiran de la vista de las criaturas afectadas.

La regalía del bien: los tres poderosos artefactos que forman la *regalía del bien* fueron forjados a la vez que la *regalía del mal* y con el mismo propósito: para uso de un campeón divino que se opusiese a los campeones equipados de forma similar de las deidades del mal y la neutralidad. Durante largos siglos las deidades del bien guardaron juntos los objetos de la *regalía* al cuidado de un dios, pero fueron robados, separados y actualmente se dan por perdidos.

La corona del bien: esta fina diadema de mithril enroscado es elegante y grácil, tallada para asemejarse a rayos de luz que envuelven la cabeza del portador. Cuando una criatura buena se pone la corona, su cabeza queda de hecho rodeada por un intenso halo de luz. El portador obtiene inmunidad a la electricidad, un bonificador +4 de mejora a su Sabiduría, un bonificador +4 de desvío a su CA y RC 20. Podrá hacer uso del conjuro *orientación divina* a voluntad. Tres veces al día cada uno, podrá usar *festín de los héroes*, *recado y situación mayor*, además de poder rodearse a sí mismo una vez al día con un *globo de invulnerabilidad*. Todos los conjuros se lanzan a nivel 20. El portador no puede decir ninguna mentira mientras lleve puesta la corona.

El cetro del bien: este fino cetro está hecho de mithril y envuelto en un diseño de hojas entrelazadas. Uno de sus extremos brilla constantemente con una suave luz blanca equivalente a una antorcha, pero sin desprender calor. Mientras esté en posesión de un personaje bueno otorgará un bonificador +4 de mejora al Carisma e inmunidad ante los efectos y conjuros enajenadores. El portador podrá exigir obediencia como si se tratase de un *cetro de autoridad* sin límite de uso y emplear *castigo divino* (CD 19) y *luz abrasadora* (CD 18) tres veces al día cada uno. Todos los conjuros son lanzados a nivel 20. El portador del cetro se siente cada vez más incapaz de rechazar una petición de ayuda, sin importar lo desesperado de la misión.

El orbe del bien: esta esfera de 6" está fabricada del cristal más puro y revestida con una jaula afiligranada con hojas de laurel de mithril pulido. Un portador bueno podrá expulsar o destruir muertos vivientes como un clérigo de nivel 15. Mientras esté en posesión de un personaje bueno otorgará un bonificador +4 de mejora a su Inteligencia. Además, el orbe puede emplearse para escudriñar como si fuese una *bola de cristal* con la aptitud añadida de *detectar pensamientos*. Una vez al día el orbe puede emplearse para lanzar *sanar* (como un clérigo de nivel 20) por contacto.

La *regalía del bien* posee grandes poderes, llamados efectos resonantes, si la misma criatura posee más de un objeto.

Efecto resonante (dos objetos): mientras una única criatura posea dos objetos de la *regalía del bien* obtendrá los beneficios de las dotes Don de fe, Halo de luz, Palabras de la creación y Soltura con la magia benigna. A medida que la naturaleza del personaje se altera para

reflejar las energías celestiales que envuelven a los objetos, obtendrá un bonificador +1 de circunstancia a los TS contra electricidad, petrificación, frío, ácido, fuego y venenos. El personaje ganará visión en la penumbra y visión en la oscuridad con un alcance de 60'. Por último, si el portador lanza un conjuro de *aliado de los planos* (tanto la versión mayor como la menor) para llamar a un celestial, la criatura lo servirá por la mitad del precio que cobraría normalmente en bienes o servicios (a discreción del DM).

Efecto resonante (tres objetos): mientras una única criatura posea los tres objetos de la *regalía del bien* obtendrá un bonificador +4 de mejora a su Fuerza, Destreza y Constitución. Cualquier arma empuñada por la criatura se convertirá en *sagrada* y causará 1d6 puntos de daño adicional a las criaturas malignas. Además, el portador irradiará un aura de valor que otorga a todos sus aliados en un radio de 30' un bonificador +4 de moral a sus TS para resistir efectos de miedo.

Personajes no buenos: Un personaje no bueno que intente usar cualquiera de estos objetos sufrirá en el acto 5d6 puntos de daño. Además, un personaje de alineamiento maligno que intente usar uno de los objetos deberá superar una salvación de Voluntad (CD 18) o perder 2.000 PX.

REDENCIÓN DE OBJETOS MÁGICOS MALIGNOS

Algunos objetos mágicos forjados por el mal llevan su mácula sin importar quién los use o para qué propósito. La *armadura demoníaca*, las armas sacrílegas, una *robadora de nueve vidas*, un *cetro de la víbora*, un *craneoscuro*; estos objetos son malignos, sólo funcionan en manos de personajes malignos y a menudo causan sufrimiento de forma activa en los personajes buenos que intentan usarlos. Como tales, presentan un desafío especial para un personaje bueno: no puede emplearlos, y venderlos significaría ponerlos en manos de un enemigo potencial.

Entonces... ¿qué se supone que debe hacer Alhandra con la *armadura demoníaca* de su enemigo?

Aunque es extremadamente difícil de lograr, un personaje devoto del bien puede redimir un objeto mágico, convirtiendo su poder en santidad. Al igual que crear un objeto mágico de la nada, redimir un objeto maligno requiere la dote apropiada de creación, tiempo, conjuros y puntos de experiencia, pero no oro.

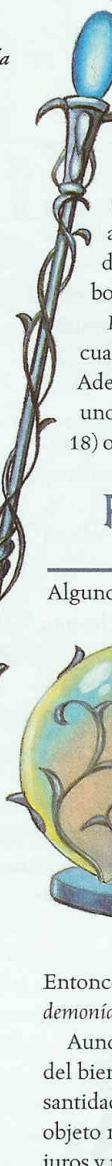
El primer paso hacia la redención de un objeto maligno es suprimir temporalmente sus propiedades mágicas mediante un *disipar magia*. La redención no puede continuar hasta que no se suprima su magia maligna. A partir de entonces, el proceso es muy similar al de la creación de un objeto mágico desde cero. El redentor debe pasar 8 horas al día rezando o meditando con el objeto, debe lanzar cualquier conjuro requerido en la redención y pasar 1 día por cada 1.000 po del precio base del objeto a redimir. El único coste para el personaje, aparte del tiempo, son unos PX iguales a 1/25 del precio base del objeto.

Arma sacrílega redimida: un arma sacrílega redimida se convierte en un arma sagrada.

Evocación moderada; NL 7; Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino*, el redentor debe ser de alineamiento bueno; Bonifica-



La regalía del bien



dor al precio +2; Coste de redención acorde con el precio del arma sin la aptitud sacrilega:

Bonificador de mejora +1: 640 PX.

Bonificador de mejora +2 o equivalente: 960 PX.

Bonificador de mejora +3 o equivalente: 1.280 PX.

Bonificador de mejora +4 o equivalente: 1.600 PX.

Bonificador de mejora +5 o equivalente: 1.920 PX.

Bonificador de mejora +6 o equivalente: 2.240 PX.

Bonificador de mejora +7 o equivalente: 2.560 PX.

Bonificador de mejora +8 o equivalente: 2.880 PX.

Armadura demoníaca redimida: cuando es redimida, la forma misma de una *armadura demoníaca* cambia de modo que su apariencia, aunque aún sea bestial, se asemeje más a la de un canarconte o guardarconte gruñendo, o quizá a un guardinal. Seguirá siendo una *armadura completa* +4, y aún permitirá a su portador realizar ataques de garra. Estos ataques causan 1d10 puntos de daño, impactan como armas +1 y afectan al objetivo como si fuese receptor de un conjuro de *espada de la conciencia* (Voluntad niega CD 16).

La armadura impone un nivel negativo a cualquier personaje no bueno que la lleve, en lugar de afectar a las criaturas no malignas.

Encantamiento fuerte; NL 13; Fabricar armas y armaduras mágicas, *espada de la conciencia*, el redentor debe ser de alineamiento bueno; Precio 88.590 po; Coste de redención 3.478 PX.

Cetro de la víbora redimido: un *cetro de la víbora* redimido se convierte en un *cetro de la pitón*.

Transmutación moderada; NL 10; Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar a otro*, el redentor debe ser bueno; Precio 13.000 po; Coste de redención 520 PX.

Craneoscuro redimido: cuando es redimido un *craneoscuro*, aparecen en su superficie vetas de plata que forman símbolos y palabras sagradas. De él emana un efecto de *sacralizar* en lugar de *desacralizar*, aunque sin ningún efecto adicional.

Evocación moderada; NL 9; Fabricar objeto maravilloso, *sacralizar*, el redentor debe ser bueno; Precio 60.000 po; Coste de redención 2.400 PX; Peso 5 lb.

Maza sangrienta redimida: cuando es redimido, este objeto se convierte en una simple *maza pesada* +3.



Sin escuela, moderado; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas; Precio 18.312 po; Coste de redención 720 PX.

Robadora de nueve vidas redimida: si la espada es redimida mientras aún tiene la capacidad de robar vidas, se convertirá en una *espada larga* +1 *sagrada*. De otra forma, se convertirá en una *espada larga* +2 sin aptitudes especiales.

Evocación moderada; NL 7; Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino*; Precio 18.315 po (*espada larga* +1 *sagrada*), 8.315 po (*espada larga* +2); Coste de redención 720 PX (*espada larga* +1 *sagrada*), 320 PX (*espada larga* +2).

Túnica del archimago redimida: una *túnica del archimago* negra puede ser convertida en una blanca.

Varias escuelas, fuerte; NL 14; Fabrica objeto maravilloso, el redentor debe ser bueno; Precio 75.000 po; Coste de redención 3.000 PX. Peso 1 lb.

OBJETOS MALIGNOS IRREDIMIBLES

Redimir una *armadura demoníaca* es una cosa; tener que vérselas con la *Mano de Vecna* o la *Varita de Orcus* es harina de otro costal. Incluso un *talismán de malignidad* es un objeto tan imbuido por el mal que éste no puede ser expulsado del objeto. Los artefactos malignos, al igual que la mayoría de ajenos malignos, están más allá de toda redención posible. La mejor opción para un personaje bueno que descubra un artefacto maligno es buscar la forma de destruirlo.

Los artefactos malignos menores, como un *talismán de malignidad* o una copia del *libro de oscuridad vil*, no son más difíciles de destruir que cualquier otro objeto mágico. Hacer añicos un talismán con un martillo o arrojar un libro al fuego los destruirá, ya sean artefactos menores u objetos mundanos.

La *disyunción de Mordenkainen* tiene posibilidades de destruir un artefacto mayor, aunque con gran peligro para el lanzador. Como regla opcional, el DM puede decidir que un personaje bueno que esté en un lugar consagrado o sacralizado obtenga un bonificador +4 a su TS de Voluntad para evitar las devastadoras consecuencias de destruir un artefacto maligno de esta forma.

Todo artefacto tiene también su forma específica para destruirlo. La *Guía del Dungeon Master* sugiere algunos medios posibles. Otros podrían ser:

- Encerrar el artefacto en una piedra de vacío en el plano de Energía negativa.
- Empalarlo en una punta de hielo de los Yermos helados, la 23.^a capa del Abismo.
- Disolverlo en un pozo de veneno en Smargard, la 74.^a capa del Abismo.
- Convertirlo en polvo entre los engranajes de Mechanus.
- Exponerlo a la radiante luminosidad del Cielo iluminado, la cúspide de Celestia.
- Aplastarlo entre las dos capas de Bitopía.
- Hacer que un dios muerto lo ingiera.
- Emplearlo para herir a una deidad concreta.
- Liberar el alma de todas las criaturas consumidas por él.
- Resucitar a todas las criaturas muertas por su poder.
- Suspenderlo en una fuente de esencia del alma líquida.
- Permitir que un merodeador del alma lo devore.
- Llenarlo con las lágrimas de agradecimiento de 1.000 madres cuyos hijos muertos hayan vuelto a la vida.

Los poderes del bien sonríen a quienes libran al mundo de un gran mal destruyendo un artefacto mayor maligno. Un grupo de personajes buenos que destruya un artefacto mayor maligno podrá pedir un *milagro* sin ningún coste.

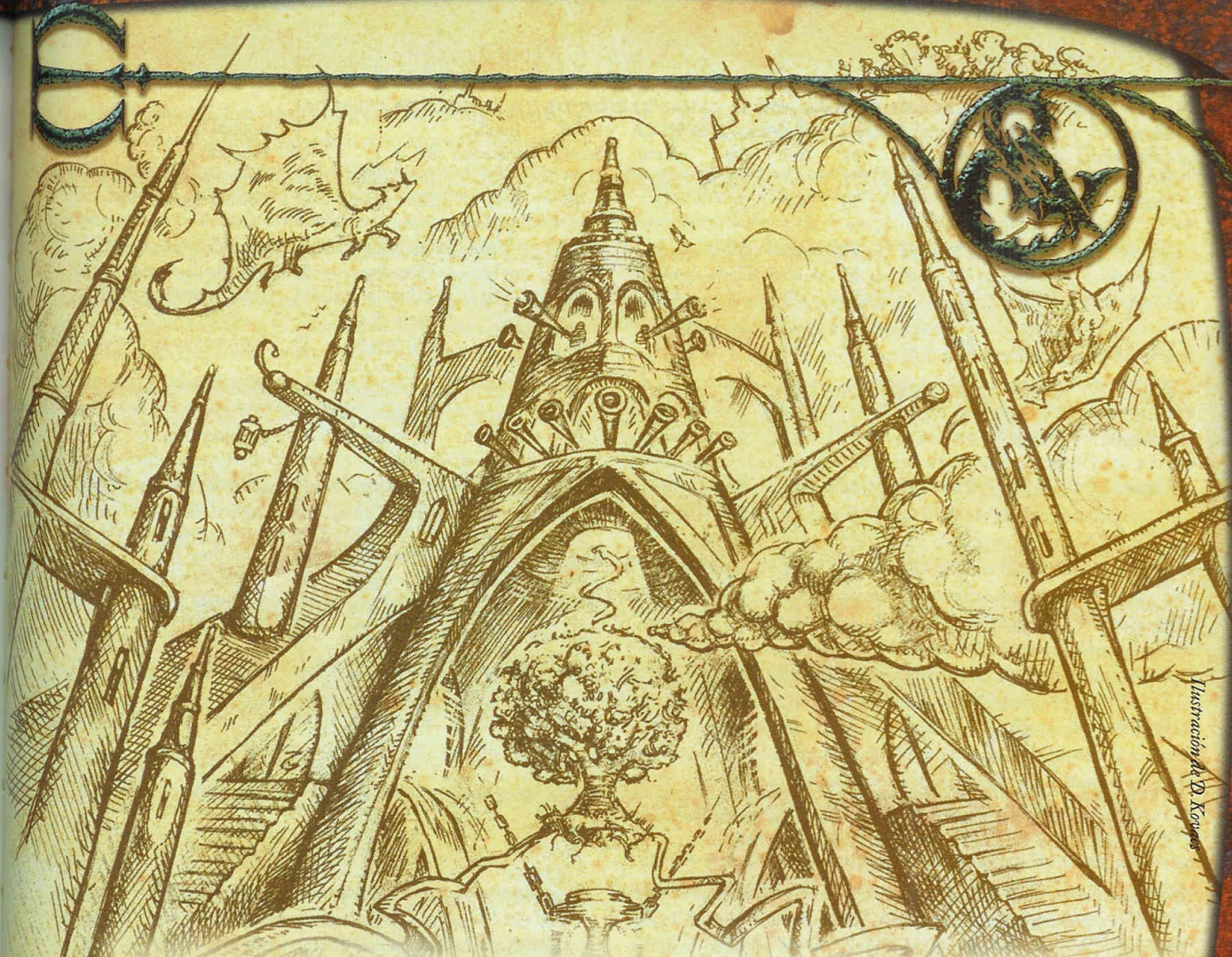


Ilustración de D. Kopyev

Los arcontes, guardinales y eladrines tienen sus propios gobernantes, líderes y arquetipos en los planos celestiales donde reina el bien. Estos arquetipos celestiales tienen mucho en común entre sí y también cierta similitud con sus equivalentes archiinfernales de los planos Inferiores. Al mismo tiempo, cada uno es un ser bendecido con poderes y aptitudes que se relacionan con el área de experiencia e interés del arquetipo. Raziel y Pistis Sofía son ambos señores de los arcontes, pero su naturaleza y aptitudes son radicalmente diferentes, ya que Raziel es el adalid de los paladines y Pistis Sofía el arquetipo de los monjes.

Mientras los ángeles como los solares y los planotóreos se cuentan entre los sirvientes celestiales más poderosos de las deidades buenas, los arquetipos celestiales operan de forma independiente a estas últimas, alzándose como poderes por derecho propio. Tienen sus propios seguidores y agentes. Persiguen sus propias metas, que pueden coincidir o no con las de los dioses de alineamiento semejante. Por debajo de las deidades son las criaturas del bien más poderosas que existen. También personifican, de la forma más elevada, lo que significa ser bueno.

LOS ARQUETIPOS CELESTIALES EN TUS PARTIDAS

El D&D, y ciertamente el *Libro de obras elevadas*, asume que los personajes jugadores adoptan el papel de héroes, opuestos a las fuerzas del mal. Dando eso por sentado, los arquetipos celestiales presentan ciertos problemas que los archiinfernales del *Libro de oscuridad vil* no

tienen; concretamente, cómo introducir estos poderosos arquetipos del bien en tu campaña sin eclipsar a los personajes jugadores, al menos hasta que éstos alcancen los niveles realmente épicos de 30 o más.

Los arquetipos celestiales actúan como deidades tutelares de órdenes y organizaciones como los Puños de Raziel y los Campeones de Gwynharwyf. Estas organizaciones pueden actuar, a su vez, como patrocinadores de las aventuras de los personajes jugadores o, en algún momento, llegar a reclutarlos como miembros y dándoles la oportunidad de adoptar alguna de las clases de prestigio descritas en el Capítulo 5.

A medida que los PJs avanzan niveles, pueden encontrarse envueltos en los planes y corrupciones de los cultos archiinfernales descritos en el *Libro de oscuridad vil*. Al final de este capítulo se describen varios aliados planarios que los PJs pueden convocar o con los que pueden confraternizar. Cada uno de estos emisarios del bien pertenece a una orden vinculada a un arquetipo celestial.

CÓMO CANALIZAR UN ARQUETIPO CELESTIAL

En una campaña de niveles altos o épica, un personaje jugador puede convertirse de forma efectiva en un arquetipo celestial. *Canalizar arquetipo celestial* es un conjuro épico, disponible para lanzadores de conjuros épicos (como se describe en el *Manual de niveles épicos*). Los personajes de niveles épicos puede investigar y emplear este

TABLA 7-1: CARACTERÍSTICAS CONFERIDAS POR LA CANALIZACIÓN DE UN ARQUETIPO CELESTIAL

Arquetipo canalizado	—Puntuaciones de carac. conferidas—							Bonif. CA natural	Bonif. desvío	Bonif. introspec.	RD	RC	Aptitud especial ¹
Baraquel	22	29	22	22	15	24	25	+7	+9	+5	15/maligno	32	Corona de incandescencia ² (St)
Bharrai	28	22	24	25	24	25	25	+15	+10	+9	20/maligno y plata	37	Palabra sagrada (St)
Domiel	23	15	25	23	23	30	30	+7	+12	+9	15/maligno	35	Dedo de la muerte (St)
Erathaol	23	15	25	31	25	23	23	+12	+9	+10	15/maligno	33	Instante de presciencia (St)
Faérinaal	19	23	22	32	22	27	27	+20	+6	+10	20/maligno y hierro frío	43	Pauta centelleante (St)
Gwynharwyf	30	20	25	18	18	24	24	+12	+9	+9	20/maligno y hierro frío	39	Movimiento terrestre +10' (Ex)
Kharash	32	27	24	21	23	20	20	+5	+7	+9	15/maligno y plata	32	Encontrar la senda (St)
Manath	28	24	21	17	24	23	23	+6	+9	+9	10/maligno y plata	30	Sugestión (St)
Morwel	17	21	23	30	25	34	34	+20	+10	+12	25/maligno y hierro frío	45	Detener el tiempo (St)
Pistis Sofia	16	24	27	22	32	24	24	+8	+9	+13	20/maligno	34	Evasión mejorada (Ex)
Raziel	33	24	29	23	23	17	17	+8	+6	+9	20/maligno	41	Juicio final ² (St)
Sathia	23	26	23	24	25	25	25	+8	+10	+10	20/maligno	39	Rayo relampagueante 3/día: (St)
Sealtiel	25	17	34	25	28	25	25	+16	+10	+11	25/maligno	43	Terremoto (St)
Tálisid	38	34	24	16	17	20	20	+18	+7	+6	30/maligno y plata	45	Sanar (St)
Vhara	34	18	27	21	23	23	23	+11	+9	+9	15/maligno y plata	36	Ralentizar 3/día: (st)
Zafquiel	35	18	25	25	25	29	29	+23	+12	+10	30/maligno	45	Discernir ubicación a voluntad: (St)

¹ Una aptitud extraordinaria, sortilega o sobrenatural. Las aptitudes son utilizables una vez al día, si no se indica lo contrario. Las aptitudes sortilegas y sobrenaturales tienen un nivel de lanzador efectivo de 20.

² Conjunto nuevo, descrito en el capítulo 6 de este libro.

conjuro si tienen la necesidad de enfrentarse a un archiinfernal. Como alternativa, puedes permitir que a los personajes que aún no hayan alcanzado los niveles épicos (quizá a nivel 18, por ejemplo) obtener el mismo efecto completando una serie de arduas tareas (consulta el Capítulo 2). En ambos casos, los objetivos del conjuro *canalizar arquetipo celestial* obtendrán algún aspecto de su poder; de hecho, cada jugador podrá dominar una parte del arquetipo. Todos los jugadores seguirán siendo participantes activos en una lucha que de otra forma les quedaría grande.

Canalizar arquetipo celestial

Transmutación [bien]

CD de Conocimiento de conjuros: 28 (ver texto)

Componentes: V, S, E, abstinencia, sacrificio

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: tú y de 3 a 5 criaturas voluntarias y 1 arquetipo celestial voluntario

Duración: 20 asaltos (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (ver texto)

Desarrollo: 252.000 po; 6 días; 10.080 PX (ver texto). *Simientes:* convocar (CD 14, +36 CD para un VD mínimo de 20, +60 CD para un individuo único), Transformar (CD 21, +5 CD para transformación en ajeno, +25 CD para transformación en criatura específica, +22 CD para un mínimo de 26 DG). *Factores:* que lo pueda deshacer el lanzador (+2 CD), hasta cinco objetivos adicionales (+50 CD). *Factores mitigantes:* incrementar tiempo de lanzamiento en 9 minutos (–18 CD), componente de abstinencia (–15 CD), componente de sacrificio (–120 CD), lanzador de

conjuros adicional contribuye un espacio de conjuros de nivel 9 (–17 CD), canalizar en lugar de convocar (*ad hoc*, –20 CD), artefacto mayor requerido como foco (*ad hoc*, –20 CD).

Por medio de este poderoso conjuro épico, canalizas el poder de un arquetipo celestial a través de tu cuerpo y el de al menos otros 3 (pero no más de 5) de tus aliados. El efecto del conjuro es similar al del conjuro santificado *canalizar celestial mayor*. Sin embargo, una forma mortal no puede contener fácilmente el poder de un arquetipo celestial sin ayuda de una deidad. En lugar de ello, el poder del arquetipo se divide entre los participantes en el conjuro.

Cada mortal voluntario que participe en el ritual obtiene ciertos atributos del arquetipo, así como parte del resto de sus aptitudes, que también se dividen entre los presentes.

- Cada participante obtiene las puntuaciones de característica listadas en la tabla 7-1 o mantiene las suyas propias, dependiendo de cuales sean mayores. Un incremento de Inteligencia no concede puntos de habilidad adicionales.
- Cada participante obtiene un bonificador de armadura natural, desvío e introspectivo a su CA, como se muestra en la tabla 7-1.
- Cada participante gana una RD y RC, como se muestra en la tabla 7-1.
- Cada participante obtiene una aptitud sortilega singular, utilizable a voluntad: a menos que se indique lo contrario en la tabla 7-1.
- Los participantes en una canalización de un arquetipo celestial del Septenario celestial (Baraquel, Domiel, Erathaol, Pistis Sofia, Raziel, Sealtiel o Zafquiel), adquieren el subtipo de arconte.
- Los participantes en una canalización de un arquetipo celestial de los Cinco compañeros (Bharrai, Kharash, Manath, Sathia, Tálisid o Vhara), adquieren el subtipo de guardinal.

ARQUETIPOS CELESTIALES Y CLÉRIGOS

- Los participantes en una canalización de un arquetipo celestial de la Corte estelar (Faérinaal, Gwynharwyf o Morwel) adquieren el subtipo de eladrín.
- Como acción equivalente a moverse, cada participante puede emplear *teleportar mayor* a voluntad (nivel de lanzador 14), excepto porque sólo puede teleportarse a sí mismo y hasta 1.000 lb. de objetos.
- Cada participante puede hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si emplease el conjuro *don de lenguas* lanzado por un clérigo de nivel 20. Esta aptitud siempre está activa.

Todos los participantes del conjuro deben ser voluntarios, cumplir con los requisitos de abstinencia que se detallan más adelante y ser del mismo alineamiento que el arquetipo.

La CD de Conocimiento de conjuros y el coste de desarrollo especificados anteriormente son para la versión más simple del conjuro, que convoca a Manath, uno de los Cinco compañeros guardinales. Canalizar a un arquetipo más poderoso conlleva una CD y un coste mayores, como se muestra en la tabla 7-2.

TABLA 7-2: COSTES DE LA CANALIZACIÓN DE UN ARQUETIPO

Arquetipo celestial	CD	po.	Días	PX
Manath	28	252.000	6	10.080
Erathaol	42	378.000	8	15.120
Domiel	44	396.000	8	15.840
Kharash	46	414.000	9	16.560
Baraquiél	46	414.000	9	16.560
Pistis Sofía	46	414.000	9	16.560
Vhara	48	432.000	9	17.280
Bharrai	54	486.000	10	19.440
Sathia	56	504.000	11	20.150
Gwynharwyf	58	522.000	11	20.880
Raziel	64	576.000	12	23.040
Faérinaal	66	594.000	12	23.760
Sealtiel	70	630.000	13	25.200
Morwel	70	630.000	13	25.200
Zafquiél	70	630.000	13	25.200
Tálsid	76	684.000	14	27.360

El ritual de este conjuro requiere la presencia de otro lanzador de conjuros, que debe contribuir al lanzamiento con un espacio de conjuros vacío de nivel 9 y que debe ser uno de los objetivos de la canalización. Puedes añadir más participantes lanzadores de conjuros, cada uno con su propio espacio de conjuros vacío de nivel 9, lo cual reducirá la CD del conjuro en 17 puntos por cada uno, hasta un mínimo de CD 28.

Foco: debes poseer un artefacto mayor de alineamiento bueno, como por ejemplo la *regalía del bien* (consulta el Capítulo 6 para ver una descripción de este objeto).

Componente de abstinencia: cada uno de los participantes voluntarios en el ritual (incluido tú) debe abstenerse de ingerir sustancias estimulantes o embriagadoras durante una semana antes de lanzar este conjuro. Cada uno de los participantes voluntarios en el ritual (incluido tú) no debe ser el receptor de otro conjuro cuando se lance éste. Cada uno de los participantes voluntarios en el ritual (incluido tú) no debe sufrir ningún daño o consunción de característica, o consunción de energía, cuando lance este conjuro, incluidos los efectos del sacrificio de un lanzamiento previo de otro conjuro santificado.

Sacrificio: cada uno de los participantes voluntarios en el ritual (incluido tú) pierde un nivel de experiencia.

A diferencia de los gobernantes de los planos Inferiores, los poderosos celestiales que rigen los planos Superiores no desean ser adorados. Su propósito, afirman, es fomentar la bondad y encaminar a los mortales hacia las deidades del bien. No toleran a los cultos organizados en su nombre y no tienen ninguna capacidad para conceder conjuros directamente a los mortales.

Una vez dicho eso, hay que señalar que todos los arquetipos celestiales apadrinan a alguna organización, o incluso a individuos concretos, a los que han elegido para extender sus ideales por los reinos mortales. Raziel, por ejemplo, es el arconte tutelar de los paladines, y los Puños de Raziel es una organización formada en nombre del arconte que une a los paladines de todas las fes, ya adoren a Heironeus, Pelor, Moradin, Yondalla, Bahamut o alguna otra deidad buena, o incluso a ninguna.

En este papel como tuteladores de organizaciones o individuos, los arquetipos celestiales a menudo piden a las deidades buenas que concedan conjuros o dominios concretos a sus seguidores. Por esta razón el Capítulo 6: magia, indica qué arquetipos celestiales están asociados con los nuevos dominios introducidos, y la descripción de cada arquetipo en este capítulo también incluye los dominios elegidos comúnmente por los clérigos de las órdenes celestiales.

Aunque aprecian en gran medida a las organizaciones que los sirven, los arquetipos celestiales ponen mucho cuidado en recordar a sus seguidores (y a menudo, a sí mismos) que no son dioses. No hacerlo significaría sucumbir al pecado de la soberbia.

En pro de un universo equilibrado, si has decidido que los archidiablos y señores demoníacos sean realmente deidades con rango divino 1 (como se propuso en el *Libro de oscuridad vil*), probablemente sea mejor conceder el mismo estatus a los arquetipos celestiales. Incluso con un rango divino los arquetipos celestiales serían los más humildes entre los semidioses, y seguirían guiando a los mortales hacia la adoración a los verdaderos dioses de la campaña, en lugar de aceptar cultos propios.

LOS PLANOS SUPERIORES

Los planos Superiores albergan a todo lo que es bueno; son los planos Exteriores en los que florecen la rectitud y la justicia. En estos planos tienen su hogar los arcontes legales buenos, los guardinales neutrales buenos, los eladrineses caóticos buenos y los ángeles (devas, planetarios y solares). Las almas de los justos viajan a los planos Superiores cuando se termina su estancia terrenal, para vivir su vida eterna de satisfacciones benditas en recompensa por su virtud en la tierra. Las deidades del bien, las personificaciones más encumbradas de la probidad, también moran en estos planos.

En la cosmología del D&D, los planos Superiores incluyen a Arbórea, Arcadia, Bitopia, Celestia, el Elíseo, las Tierras de las bestias e Ysgard. El río Océano fluye desde el Elíseo, a través de las Tierras de las bestias, hasta Arbórea, proporcionando un vínculo interplanario entre algunos de los planos Superiores. *Portales* mágicos conectan el resto, así como permiten acceso a la multitud de planos restante.

Arbórea es un plano lozano y frondoso, lleno de vibrante energía y expectativas constantes. Su clima es tan impredecible como sus habitantes, que cuentan con espíritus élficos, eladrines, ángeles, lilendas y fatas entre sus filas.

Arcadia es un lugar de ley perfecta, templada únicamente con un toque de bondad. Representa la perfección y la armonía, con

plantaciones de árboles primorosamente alineados, arroyos rectos en campos estructurados, montañas cortadas a cincel y ciudades geométricas. Arcontes, ángeles, planodeudos, aasimar y mortales viven allí junto a pacíficos animales e insectos de colmena. También habitan allí algunas formicidas.

Bitopía también es llamada los paraísos gemelos, ya que sus dos capas están una frente a la otra como las palmas de dos manos unidas en oración, siendo una un paisaje pastoril y la otra un vergel salvaje. Además de los sirvientes arcontes y guardinales, los habitantes de Bitopía son los animales celestiales y las almas de los gnomos mortales.

Celestia es una única montaña sagrada que se alza sobre un mar de agua bendita; la realización absoluta de la ley y el bien. Sus habitantes, principalmente arcontes y ángeles, se afanan por lograr el ideal de perfección personificado por el plano; ascienden de una capa a la siguiente a medida que se mejoran a sí mismos, con la esperanza de llegar algún día a la cima del Cielo iluminado. El misterio de este encumbrado cielo está rodeado por una luz y gloria impenetrables.

El Eliseo es el plano del bien supremo, sin verse influido por la ley o el caos. La brillante belleza del Eliseo y su vibrante sentido de la vida seducen a los visitantes para quedarse para siempre, haciéndolos experimentar tal gozo y placer que no desean irse. Todo tipo de celestiales disfruta de las bendiciones del Eliseo, pero sólo los guardinales lo llaman su plano natal.

Las Tierras de las bestias son un plano de naturaleza indómita, lleno de bosques salvajes, extensos pantanos y áridos (pero no inanimados) desiertos. La mayoría de los habitantes del plano son, como su nombre sugiere, animales celestiales bendecidos con al menos una pizca de inteligencia, que viven eternamente el juego del cazador y la presa. A menudo se les unen los guardinales más audaces, así como eladrines, ángeles o lilendas.

Ysgard se encuentra entre Arbórea y el incesante caos del Limbo, y es un plano épico donde los espíritus de los guerreros caídos libran un combate eterno en los campos de la gloria. Bariaur, eladrines y unas pocas devas también viven aquí.

Al igual que ocurre con los planos malignos (como se dijo en el *Libro de oscuridad vil*) puedes crear tu propia cosmología de los planos buenos. Puede que prefieras no emplear los planos intermedios de Arcadia, Bitopía, las Tierras de las bestias e Ysgard, limitándote a los planos que se relacionan directamente con un alineamiento. Por el contrario, puede que desees tener un único plano del bien, llamado Paraíso, donde arcontes, guardinales, eladrines y ángeles coexistan con poca distinción entre sí (quizá se les llame ángeles a todos ellos).

Tanto el *Manual de los Planos* como el *Dioses y semidioses* ofrecen ejemplos de cosmologías alternativas a la aceptación estándar del D&D que se ha descrito anteriormente. Los celestiales pueden habitar en ciertas regiones del Mundo espiritual (descrito en el *Manual de los Planos* y *Aventuras orientales*), lugares que se correspondan con emplazamientos sagrados del mundo material. Tanto en la cosmología de la Miríada de planos como en la del Camino serpenteante (ambas descritas en el *Manual de los Planos*), podría haber muchos Paraísos, cada uno con sus rasgos y habitantes propios y sus inclinaciones hacia la ley o el caos. Es posible que los ángeles se originasen en un Paraíso distinto al del resto de tipos de celestial de tal cosmología, en lugar de compartir los mismos hogares planarios que arcontes, guardinales y eladrines. De la misma forma, las lilendas podrían provenir de un Paraíso caótico distinto al de los eladrines. En la cosmología del Planetario, hay un plano legal bueno (los Salones dorados) y un plano caótico bueno (Elección de los dioses), pero ninguno neutral bueno, por lo que los guardinales y sus gobernantes podrían no existir.

LEY Y CAOS EN LOS CIELOS

Cómo definen, comprenden y personifican los celestiales el concepto del bien varía de uno a otro. Mientras que la definición de un arconte estaría modelada por su vinculación a los principios de la ley, la de un eladrín estaría condicionada por su caótico punto de vista. Los guardinales pueden afirmar representar al bien puro sin concesiones a la ley o el caos, pero muchos podrían argumentar que su dedicación a la neutralidad socava su bondad.

Muchos celestiales son aficionados a debatir estas materias entre sí, a veces con cualquiera que pueda rebatir sus opiniones. En sombrío contraste con los infernales de los planos Inferiores, sin embargo, estas diferencias filosóficas nunca dan paso al derramamiento de sangre. Los jerarcas corruptos de algunas iglesias de alineamiento bueno en el plano Material son conocidos por pintar vívidas descripciones de una "guerra en los cielos" entre las fuerzas de la ley y el caos, principalmente como medio de justificar sus propias "guerras santas" contra otras fes buenas. Los celestiales, así como los dioses bondadosos, reconocen estas patrañas como manifestaciones de la semilla del mal entre sus seguidores. Masacrar a criaturas buenas, incluso bajo la apariencia de una "guerra justa", nunca es un acto bueno, y es impensable para los celestiales que se mantienen libres de la atracción del mal.

Devotos como son de la ley, los arcontes de Celestia son tan incapaces de ver con buenos ojos el caos de los eladrines como lo son de soportar el mal de los diablos del Infierno. Cuando ha habido alguna guerra real en los cielos (y ha ocurrido) ha sido por culpa de los celestiales caídos que a la larga han abandonado los planos Superiores para encontrar un nuevo hogar en los planos del mal.

EL SEPTENARIO CELESTIAL

En los días de la creación, cuando el multiverso aún se estremecía bajo los espasmos de su nacimiento, los Siete montes de Celestia esperaban a las almas mortales que protegerían y guiarían al plano como sus primeros arcontes. Siete mártires benditos que se habían sacrificado por la causa de la ley y el bien emergieron en el joven plano con formas y poderes únicos; un mandato de la propia Celestia para que estos seres sirviesen a los Siete montes como sus gobernantes inmortales.

Los siete mártires, o sus sucesores, forman juntos el Septenario celestial, el consejo gobernante de la Corte celestial. Similar a la estricta jerarquía que gobierna en los Nueve infiernos, el Septenario controla los asuntos de su plano natal, supervisando a sus súbditos arcontes, capitaneando los ejércitos celestiales cuando es necesario y liderando a las tropas en la guerra contra las fuerzas del mal cuando Zafquiel, su líder, lo ordena.

En rematado contraste con los archidiablos del Infierno, los siete arquetipos de Celestia (a menudo llamados 'librarcontes' por los estudiosos del plano Material) no albergan celos, envidias ni soberbia. Las intrigas y luchas internas son inimaginables entre sus filas, y nunca los ejércitos de un arquetipo celestial han marchado contra la fortaleza de otro.

Al igual que Asmodeo en el Infierno más hondo, Zafquiel es un gobernante anciano envuelto en misterio. Está rodeado por una brillante luz y bañado de poder divino, como si fuese una extensión del paraíso que gobierna. Es el único de los siete mártires originales que aún conserva su posición en Celestia; sus seis compañeros originales han perecido en los eones transcurridos desde su nom-

bramamiento. Cuando un integrante del Septenario cae, otro arconte de Celestia asciende para tomar su lugar, asumiendo al instante la forma, rango y poderes del ausente. La mayoría de estudiosos cree que sólo Zafquiel puede ascender a un arconte al Septenario, lo cual puede contribuir (junto con la excelsa naturaleza de los arcontes) a la paz y armonía absolutas que prevalecen en el consejo gobernante.

CUALIDADES ESPECIALES

Todos los miembros del Septenario celestial poseen las siguientes cualidades especiales:

Aura

amenazadora (Sb):

un aura de rectitud rodea al arquetipo cuando lucha o se enfurece. Cualquier criatura hostil en un radio de 20' deberá superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del arquetipo + su modificador de Car) para resistirse a sus efectos. Quienes fallen sufrirán un penalizador -4 de moral a sus ataques, CA y TS durante un día. Si una criatura afectada realiza un ataque con éxito contra el arquetipo, podrá intentar (sólo ella) un nuevo TS. Una criatura que supere su TS contra este efecto no podrá ser afectada de nuevo por el aura del arquetipo durante un día.

Impronta indeleble (Sb): cuando un integrante del Septenario celestial muere, el arquetipo agonizante libera su energía sagrada para marcar a su asesino para siempre. En el instante en que el arquetipo muera, todas las criaturas en un radio de 100' que hayan causado daño al arquetipo en el último día deberán realizar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del arquetipo + su modificador de Car). Quienes lo superen no sufrirán ningún efecto dañino. Quienes lo fallen reciben una runa invisible en sus rostros que los identifica a los ojos de cualquier ajeno legal bueno como el asesino de un miembro del Septenario. La marca puede ser eliminada mediante un conjuro de *deseo* o *milagro*.

Círculo mágico contra el mal (Sb): un círculo mágico contra el mal rodea constantemente al arquetipo, idéntico al conjuro homónimo (nivel de lanzador igual a los DG del arquetipo). El efecto puede ser disipado, pero el arquetipo podrá volver a crearlo durante su siguiente turno como acción gratuita.

Convocar arcontes (St): dos veces al día, un miembro del Septenario celestial puede convocar automáticamente a 4d10 lamparcontes, 2d4 hojarcontes, 1d4 clangarcontes, 1d2 soliarcontes o a otro miembro del Septenario.

Teletransporte (Sb): como acción equivalente a moverse, el arquetipo puede emplear *teleportar mayor* a voluntad (nivel de lanzador 14), con la salvedad de que sólo puede teleportarse a sí mismo y hasta 100 lb. de equipo.

Don de lenguas (Sb): el arquetipo puede hablar con cualquier criatura que posea lenguaje, como si emplease el conjuro *don de lenguas* (nivel de lanzador 14). Esta aptitud siempre está activa.

BARAQUIEL, EL MENSAJERO

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 33d8+264 (412 pg)

Iniciativa: +12

Velocidad: 40' (8 casillas), VI 120' (perfecta)

Clase de armadura: 42 (-1 tamaño, +12 Des, +7 natural, +9 desvío, +5 introspectivo), toque 35, desprevénido 30

Ataque base/Presa: +33/+45

Ataque: espada larga

electrificada Grande +40 en c/c (2d6+12/19-20 más 2d6 de electricidad) o golpe de relámpago +44 toque a distancia (10d6)

Ataque completo: espada larga electrificada Grande +41/+36/+31/+26 en c/c (2d6+12/19-20 más 2d6 de electricidad) o golpe de relámpago +44 toque a distancia (10d6)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, convocar arcontes, electrificar hoja, golpe de relámpago, toque de trompeta

Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, impronta indeleble, inmunidad a la electricidad y petrificación, RD 15/maligno, RC 32, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort 26 (+30 contra venenos), Ref +30, Vol +25

Características: Fue 27, Des 34, Con 27, Int 27, Sab 20, Car 29

Habilidades: Averiguar intenciones +41, Avistar +41, Concentración +44, Conocimiento de conjuros +48, Buscar +44, Diplomacia +53, Escuchar +41, Interpretar (cantar) +45, Intimidar +45, Saber (arcano) +44, Saber (historia) +44, Saber (los Planos) +44, Saber (nobleza) +44, Saber (religión) +44, Sanar +41, Supervivencia +5 (+9 en otros planos, +9 siguiendo rastros), Trato con animales +45.

Dotes: Apresurar conjuro, Ataque elástico, Ataque de torbellino, Desenvainado rápido, Esquiva, Estigmas, Halo de luz, Movilidad, Palabras de la creación, Pericia en combate, Soltura con un arma (espada larga), Voluntad de hierro.

Terreno: los Siete montes de Celestia (Lunia)

Organización: solitario, o Baraquiel más 2-8 clangarcontes

Valor de desafío: 22

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: legal bueno

Avance: —

Baraquiel,
el Mensajero

Esta figura empírea se presenta como un humano andrógino de 9' de altura de piel plateada y ojos de color violeta oscuro. Grandes alas cubiertas de plumas argentadas adornan con donosura sus hombros. Viste una amplia túnica violeta adornada con pequeñas motas de luz que brillan como estrellas. Empuña una espada larga que crepita de electricidad, y porta una pulida trompeta de plata.

Baraquiel gobierna Lunia, la capa inferior de la gran montaña celestial, también conocida como el Cielo plateado. Está al mando de las defensas de Celestia contra las incursiones, aunque rara vez tiene algo que hacer en ese sentido. Además, es el heraldo y mensajero de los arquetipos arcontes, e incluso visita el plano Material en alguna ocasión para entregar algún mensaje de importancia extrema. Lidera a los clangarcontes y también es el patrón de los heraldos mortales.

La Ciudadela de las estrellas es el hogar de Baraquiel a orillas del mar de Plata. Una gigantesca fortaleza de muros de brillante mármol blanco, la Ciudadela alberga a una riada casi constante de clangarcontes que entran y sale para cumplir sus misiones por todos los planos.

Combate

Baraquiel prefiere emplear sus ataques de rayo en combate, pero si se enfrenta a enemigos inmunes a la electricidad usará sus conjuros y aptitudes sortilegas. No duda en emplear su aptitud para convocar arcontes si necesita ayuda.

Cualquier arma que empuñe Baraquiel se considera de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Hoja electrificada (Sb): cualquier arma de metal que empuñe Baraquiel crepita con energía eléctrica. Normalmente ataca con una espada larga Grande, pero puede emplear cualquier arma de metal de esta forma. Si suelta el arma (o es desarmado), ésta perderá su poder eléctrico. Un arma cargada de esta manera causa 2d6 puntos de daño adicional eléctrico con cada ataque con éxito. Además, Baraquiel puede emplear el arma para realizar ataques de toque que sólo causan los 2d6 puntos de daño por electricidad.

Cuando se empuña de forma normal, la hoja relampagueante de Baraquiel supera la RD de las demás criaturas como si fuese un arma natural (empleando la RD de Baraquiel, 15/maligno). Si se emplea para realizar ataques de toque, la hoja puede dañar a las criaturas que sean vulnerables a la electricidad mágica. El efecto puede ser disipado, pero Baraquiel puede renovarlo al siguiente turno como acción gratuita.

Golpe de relámpago (Sb): cuando sujeta un objeto de metal (incluida una hoja electrificada), Baraquiel puede proyectar un golpe de relámpago contra cualquier enemigo a 100'. Debe realizar un ataque de toque a distancia para impactar, causando 10d6 puntos de daño por electricidad si lo logra.

Conjuros: Baraquiel puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 20 con los dominios de Bien, Ley y Presagios.

Conjuros típicos preparados (6/8/7/7/7/5/5/5/5; salvación CD 15 + nivel de conjuro): 0: crear agua, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia, virtud; 1.º: bendecir, comprensión idiomática¹, escudo de la fe, favor divino, niebla de oscurecimiento, orden imperiosa, quitar miedo, santuario; 2.º: auxilio divino, cautivar, escudar a otro, inmovilizar persona (2), silencio, zona de verdad; 3.º: ceguera/sordera, círculo mágico contra el caos⁴, luz abrasadora (2), muro de viento, plegaria, purgar la invisibilidad; 4.º: ancla dimensional, brillo celestial², custodia contra la muerte, ira del orden¹, neutralizar veneno, quitar fatiga², sangre del mártir²; 5.º: comunión, corona de llamas², desplazamiento de plano, guardián sagrado², marca de la justicia, orden imperiosa mayor¹, romper encantamiento; 6.º: destierro, geas/empeño,

inmovilizar monstruo¹, matar muertos vivientes, sanar; 7.º: castigo de los justos², destrucción, escudriñamiento mayor, máxima¹, restablecimiento mayor; 8.º: corona de gloria², curar heridas críticas en grupo, discernir ubicación, escudo de la ley, tormenta de fuego; 9.º: convocar monstruo IX¹, etereidad, proyección astral, sanar en grupo (2).

1 Conjuro de dominio. Dado que no es un clérigo, Baraquiel no recibe los poderes concedidos de los dominios.

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sagrada* (CD 27), *castigo divino* (CD 23), *consagrar*, *corona de incandescencia*^{*} (CD 25), *cuchichear mensaje*, *detectar el caos*, *detectar el mal*, *disipar magia mayor*, *escudo de los arcontes*^{*}, *espada de la conciencia*^{*} (CD 23), *llama continua*, *luz del día*, *mensaje onírico*, *palabra de poder aturridor*, *palabra sagrada* (CD 26), *pesadilla* (CD 23), *rayo de esperanza*^{*} (CD 20), *recado*, *relámpago divino*^{*}, *sacralizar*, *tumba de luz*^{*} (CD 26), *visión celestial*^{*} (CD 20), *visión verdadera*; 1/día: *milagro* (CD 28), *resurrección verdadera*. Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

^{*}Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Toque de trompeta (Sb): la trompeta de Baraquiel, al igual que la de los clangarcontes, produce música de pristina claridad, arrebatadora belleza y, si Baraquiel lo desea, temor paralizante. Todas las criaturas, excepto arcontes, a 100' del estallido musical deben superar un TS de Fortaleza contra CD 35 o quedar paralizadas durante 1d4 asaltos. Si la trompeta fuese robada, se convertiría en un montón de plomo sin valor hasta que Baraquiel pudiese recuperarla. La CD del TS se basa en Carisma.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 35 niega.

Impronta indeleble (Sb): Voluntad CD 35 niega.

Campeón de Baraquiel de ejemplo: Ziamiral

Ziamiral, una hojarconte, es una sirviente solícita de Baraquiel que puede ser llamada mediante el uso de los conjuros *aliado de los planos* o *ligadura de los planos*.

Cuando no se la ha convocado al plano Material para luchar contra el mal, Ziamiral sirve en uno de los ejércitos permanentes de Baraquiel, al cargo de defender Celestia contra cualquier ataque. Dado que tales ataques son extremadamente raros, pasa una desorbitada cantidad de tiempo atusándose y limpiándose las plumas de sus alas.

Las armas naturales de Ziamiral, así como cualquier arma que empuñe, se consideran de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Ziamiral: hojarconte guerrera 1; VD 12; ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal); DG 11d8+22 más 1d10+2; pg 85; Inic +7; Vel 40', Vl 90' (buena); CA 34, toque 12, desprevénido 31; Atq base +12; Prs +23; Atq +22 en c/c (1d8+9/19-20 más 2d6 sagrado y 1d6 fuego, brazo armado); Atq completo +22 en c/c (1d8+9/19-20 más 2d6 sagrado y 1d6 fuego, 2 brazos armados); Espacio/Alcance 10'/10'; AE aptitudes sortilegas, brazos armados, picado desmaterializador; CE aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, rasgos de ajeno, RD 10/maligno, RC 26, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +11 (+15 contra venenos), Ref +10, Vol +9, AL LB; Fue 25, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +21, Buscar +12, Concentración +13, Descifrar escritura +12, Diplomacia +22, Disfrazarse +15, Equilibrio +13^{*}, Escondarse +11^{*}, Intimidar +7, Reunir información +23, Saber (los Planos) +12, Saber (religión) +12; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Hendedura, Soltura con un arma (brazo armado), Soltura con una aptitud (picado desmaterializador).

*Incluye un penalizador -3 por armadura, debido a la *coraza +3 angelical*.

Brazos armados (Ex): como acción gratuita, Ziamiral puede moldear la carne de sus antebrazos, endureciendo y afilando la materia orgánica hasta formar unos poderosos filos mágicos. Esgrime estos filos como espadas largas, obteniendo las propiedades de *espadas largas +2 flamígeras sagradas*.

Ziamiral puede volver a cambiar a sus manos "normales" como acción gratuita. Los brazos armados no pueden ser rotos o desarmados, y regresan automáticamente a la forma de extremidades tras la muerte de la arconte.

Picado desmaterializador (Sb): tres veces al día, Ziamiral puede intentar destruir a un enemigo vivo mediante un poderoso ataque de picado, volando literalmente a través suyo con sus brazos armados por delante, desgarrando su cuerpo y enviando su alma a la prisión de los Siete montes.

Resuelve la carga en vuelo de forma normal. Si Ziamiral no causa daño a su oponente, el picado desmaterializador se malgasta. Si sufre daño, no obstante, el objetivo deberá realizar un TS de Fortaleza contra CD 20. Quienes lo superen no sufrirán más efectos que el del daño del ataque (la CD del TS se basa en Constitución, e incluye el bonificador +2 por la dote de Ziamiral de Soltura con una aptitud).

Si la víctima falla su TS, el ataque habrá aniquilado por completo su cuerpo, matándolo al instante. Más aún, su alma quedará ligada a la gran prisión de los Siete montes de Celestia, donde permanecerá hasta que los arcontes que regentan la mazmorra celestial lo consideren oportuno.

La liberación implica negociar con Baraquiel, siendo el precio más frecuente alguna misión a favor de la causa del bien y la ley.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *adivinación, auxilio divino, cuchichear mensaje, llama continua, localizar objeto*; 3/día: *comunión, disipar el caos* (CD 19), *marca de la justicia, retribución del pecado** (CD 20); 1/día: *toque de adamantita**. Nivel de lanzador 12. Las CD de los TS se basan en Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 21 niega.

Posesiones: *coraza +3 angelical*, 3 pociones de curar heridas moderadas.

Rasgos de personalidad: inquisitiva, remilgada y divertida.

DOMIEL, EL MISERICORDIOSO

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 30d8+300 (435 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 40' (8 casillas), VI 90' (buena)

Clase de armadura: 42 (-1 tamaño, +5 Des, +7 natural, +12 desvío, +9 introspectivo), toque 35, desprevenido 37

Ataque base/Presa: +30/+43

Ataque: *espadón +5 flamígero sagrado* Grande +44 en c/c (2d8+18/17-20 más 2d6 sagrado y 1d6 de fuego)

Ataque completo: *espadón +5 flamígero sagrado* Grande +44/+39/+34/+29 en c/c (2d8+18/17-20 más 2d6 sagrado y 1d6 de fuego)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, *convocar arcontes*

Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, custodia contra la muerte, don de lenguas, impronta indeleble, inmunidad a la electricidad y petrificación, RD 15/maligno, RC 35, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort 27 (+31 contra venenos), Ref +22, Vol +26

Características: Fue 28, Des 20, Con 30, Int 28, Sab 28, Car 35

Habilidades: Artesanía (fabricar armas) +42, Averiguar intenciones +42, Avistar +44, Buscar +42, Concentración +43, Conocimiento de conjuros +46, Diplomacia +53, Escuchar +44, Interpretar (cantar) +45, Intimidar +45, Saber (arcano) +42, Saber (historia) +42, Saber (nobleza) +42, Saber (los Planos) +42, Saber (religión) +42, Sanar +42, Supervivencia +9 (+13 en otros planos, +13 siguiendo rastros), Tasación +9 (+13 armas), Trato con animales +45.

Dotes: Alerta, Ataque mejorado, Crítico mejorado (espadón), Desenvainado rápido, Estigmas, Halo de luz, Hendedura, Iniciativa mejorada, Palabras de la creación, Reflejos de combate, Soltura con un arma (espadón).

Terreno: los Siete montes de Celestia (Mercuria)

Organización: solitario

Valor de desafío: 24

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: legal bueno

Avance: —



Domiel, el Misericordioso

Esta entidad celestial se alza hasta los 12' de altura y se parece a un humano andrógino con sutiles rasgos masculinos. Tiene piel áurea, cabello negro y brillantes ojos dorados que arden como soles en miniatura. Sus grandes alas están cubiertas por plumas doradas, y empuña una gigantesca espada ardiente. Va desnudo, es musculoso y no luce ninguna armadura. Su bello rostro muestra un ceño adusto pero lleno de sabiduría.

Domiel gobierna el Cielo dorado de Mercuria, la segunda capa de Celestia. Grandes tumbas y espléndidos mausoleos jalonan el dorado paisaje de Mercuria, y Domiel ha pronunciado un juramento para

evitar su profanación. Domiel también se opone a la tiranía, llevando muerte y destrucción a los tiranos malignos y quienes les sigan.

Aurilon, la Aguja dorada, sirve como refugio de Domiel. Esta torre de 400' de altura de oro pulido se alza en medio de un prístino lago formado por la confluencia de cuatro ríos, en medio de un frondoso valle.

Combate

Domiel entra en combate empuñando su magnífico espadón.

Cualquier arma que empuñe Domiel se considera de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Conjuros: Domiel puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 20 con los dominios de Bien, Celestial y Ley.

Conjuros típicos preparados (6/9/8/8/8/6/6/6/6; salvación CD 19 + nivel de conjuro): 0: *crear agua, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia, virtud*; 1.º: *bendecir, escudo de la fe, escudo de entropía, favor divino, niebla de oscurecimiento, orden imperiosa, protección contra el caos*¹, *quitar miedo, santuario*; 2.º: *auxilio divino, calmar emociones*¹, *fuerza de toro, escudar a otro, inmovilizar persona, silencio, zona de verdad*; 3.º: *ceguera/sordera, círculo mágico contra el caos*¹, *luz abrasadora* (2), *muro de viento, plegaria, purgar la invisibilidad, renovación*²; 4.º: *ancla dimensional, brillo celestial*², *discernir mentiras* (2), *ira del orden*¹, *neutralizar veneno, quitar fatiga*², *sangre del mártir*²; 5.º: *comunión, corona de llamas*², *descarga flamígera, desplazamiento de plano, guardián sagrado*², *marca de la justicia, relámpago divino*^{1 2}, *romper encantamiento*; 6.º: *destierro, geas/empeño, inmovilizar monstruo*¹, *matar muertos vivientes, sanar, toque de adaman-tita*¹; 7.º: *castigo de los justos*² (2), *destrucción, escudriñamiento mayor, restablecimiento mayor, tormenta de relámpagos divinos*^{1 2}; 8.º: *aura sagrada*¹, *curar heridas críticas en grupo, discernir ubicación, escudo de la ley, símbolo de muerte, tormenta de fuego*; 9.º: *etereidad, juicio final*¹, *proyección astral, sanar en grupo* (2), *umbral*¹.

1 Conjuro de dominio. Dado que no es un clérigo, Domiel no recibe los poderes concedidos de los dominios.

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *castigo divino* (CD 26), *consagrar, corona de incandescencia*^{*} (CD 28), *cuchichear mensaje, detectar el caos, detectar el mal, disipar magia mayor, escudo de los arconte*^s, *espada de la conciencia*^{*} (CD 26), *llama continua, luz del día, palabra sagrada* (CD 29), *nayo de esperanza*^{*} (CD 23), *recado, sacralizar, tumba de luz*^{*} (CD 29), *visión verdadera, visión celestial*^{*} (CD 23); 3/día: *dedo de la muerte* (CD 29); 1/día: *milagro* (CD 31), *palabra de poder mortal*. Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

^{*}Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 37 niega.

Custodia contra la muerte (Ex): Domiel es inmune a los conjuros de muerte, efectos de muerte mágica, consunción de energía y cualquier efecto de energía negativa (incluidos los conjuros de *infligir heridas* y *toque gélido*) como si estuviese protegido constantemente por el conjuro *custodia contra la muerte*.

Impronta indeleble (Sb): Voluntad CD 37 niega.

Campeón de Domiel de ejemplo: Thraemeus

Thraemeus es devoto de Domiel y puede ser llamado empleando los conjuros *aliado menor de los planos* o *ligadura menor de los planos*.

A diferencia de los canarconte típicos, Thraemeus ha entrenado intensivamente en el uso del arco largo compuesto, aunque sigue siendo un espadachín competente. Aspira a ser un explorador.

Las armas naturales de Thraemeus, así como cualquier arma que empuñe, se consideran de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Thraemeus: canarconte; VD 4; ajeno Mediano (arconte, extraplanario, bueno, legal); DG 6d8+6; pg 33; Inic +2; Vel 40'; CA 25, toque 12, desprevenido 23; Atq base +6; Prs +8; Atq +3 en c/c (1d8+2, mordisco); Atq completo +8 en c/c (1d8+2, mordisco) y +3 en c/c (1d4+1, golpetazo) o +9/+4 en c/c (2d6+3/19-20, espadón de gran calidad) y +3 en c/c (1d8+1, mordisco) o +9/+4 a distancia (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +2 por Fue]) o +7/+7/+2 a distancia (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +2 por Fue] con Disparo rápido); Espacio/Alcance 5'/5'; AE aptitudes sortilegas; CE aura amenazadora, cambiar forma, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y la petrificación, olfato, RD 10/maligno, RC 16, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +6 (+10 contra venenos), Ref +7, Vol +6; AL LB; Fue 15, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +10, Avistar +10, Concentración +10, Diplomacia +2, Esconderse +11 (+15 en forma canina), Escuchar +10, Moverse sigilosamente +11, Saltar +15, Supervivencia +10; Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Disparo rápido.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino, cuchichear mensaje, detectar el mal, llama continua*. Nivel de lanzador 6.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 15 niega.

Cambiar forma (Sb): Thraemeus puede asumir cualquier forma canina de tamaño Pequeño a Grande. Mientras esté en forma canina pierde sus ataques de mordisco, golpetazo y con arma, pero obtiene el ataque de mordisco del animal que elija. A efectos de esta aptitud, los cánidos comprenden cualquier criatura perruna o lobuna de tipo animal.

Olfato (Ex): Thraemeus puede detectar a enemigos cercanos, olfatear la posición de rivales ocultos y rastrear por medio de su sentido del olfato.

Posesiones: armadura de cuero tachonado +1 fortificante leve, espadón de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad [bonif. +2 por Fue], aljaba con 50 flechas, *poción de ojos del avoral*^{*}, *poción de curar heridas leves*.

^{*}Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Rasgos de personalidad: ferviente, impaciente y obediente.

ERATHAOL, EL VIDENTE

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 28d8+280 (406 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (buena)

Clase de armadura: 45 (–1 tamaño, +5 Des, +12 natural, +9 desvío, +10 introspectivo), toque 33, desprevenido 40

Ataque base/Presa: +28/+41

Ataque: *bastón* +5 *flamígero* (o *congelador*) *sagrado* Grande +41 en c/c (1d8+14 más 2d6 *sagrado* y 1d6 de fuego o frío)

Ataque completo: *bastón* +5 *flamígero* *sagrado* Grande +39/+34/+29/+24 en c/c (1d8+14 más 2d6 *sagrado* y 1d6 de fuego) y *bastón* +5 *congelador* *sagrado* Grande +39/+34 en c/c (1d8+9 más 2d6 *sagrado* y 1d6 de frío)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, *convocar arcontes*
Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, impronta indeleble, inmunidad a la electricidad y petrificación, presciencia, RD 15/maligno, RC 33, saber celestial, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.

Tiros de salvación: Fort 26 (+30 contra venenos), Ref +23, Vol +26

Características: Fue 28, Des 20, Con 30, Int 36, Sab 30, Car 28

Habilidades: Averiguar intenciones +41, Avistar +43, Buscar +44 (+48 puertas secretas), Concentración +41, Conocimiento de conjuros +48, Diplomacia +48, Escuchar +43, Intimidar +40, Nadar +40, Oficio (escriba) +41, Saber (arcano) +44, Saber (arquitectura) +44, Saber (dungeons) +44, Saber (geografía) +44, Saber (historia) +44, Saber (naturaleza) +44, Saber (nobleza) +44, Saber (los Planos) +44, Saber (religión) +44, Sanar +41, Tasación +44.

Dotes: Alerta, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Desarme mejorado, Estigmas, Halo de luz, Lucha a ciegas, Palabras de la creación, Pericia en combate.

Terreno: los Siete montes de Celestia (Venya)

Organización: solitario

Valor de desafío: 25

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: legal bueno

Avance: —

Este ser se presenta como un humano andrógino de 8' de alto con sutiles rasgos masculinos, a las de plumas blancas, piel perlada y cabello dorado. Porta un bello y adornado bastón, uno de cuyos extremos está envuelto en llamas y el otro cubierto de escarcha. Luce costosos ropajes azules, adornados con símbolos arcanos tejidos con hilo de plata y prendidos de perlas. Posee un porte regio y sabio.

Erathaol gobierna Venya, el Cielo perlado, la tercera de las capas de Celestia. Patrón de profetas y videntes, Erathaol anticipa los acontecimientos de los planos antes de que se produzcan y cuida de los niños destinados a la realizar grandes cosas. También regenta una vasta biblioteca que incluye miles de códices históricos, leyes escritas y cánticos celestiales.

Erathaol contempla cómo se despliega el universo desde Xiranthador, una fortaleza-biblioteca submarina fabricada con conchas colosales y engalanada con mosaicos de madreperlas. La fortaleza alberga más libros y pergaminos de los que se puedan leer en un millar de vidas.

Combate

Erathaol aborrece la lucha, pero empuña un gran bastón con grabados rúnicos en combate, cuando hace falta.

Cualquier arma que empuñe Erathaol se considera de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Conjuros: Erathaol puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 20 con los dominios de Bien, Saber y Ley.

Conjuros típicos preparados (6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; salvación CD 20 + nivel de conjuro): 0: crear agua, detectar magia, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia, virtud; 1.º: bendecir, escudo de la fe (2), favor divino, niebla de oscurecimiento, orden imperiosa, protección contra el caos¹, quitar miedo, santuario; 2.º: auxilio divino¹, cautivar, escudar a otro, inmovilizar persona, júbilo², sabiduría de búho, silencio, zona de verdad (2); 3.º:

caminar sobre las aguas, clariaudiencia/clarividencia¹, crear comida y agua, luz abrasadora, plegaria, quitar enfermedad, quitar maldición, renovación²; 4.º: adivinación¹, ancla dimensional, brillo celestial², discernir mentiras, neutralizar veneno, restablecimiento, sangre del mártir²; 5.º: arma disruptora, comunión, desplazamiento de plano, disipar el caos¹, escudriñamiento, guardián sagrado², marca de la justicia, romper encantamiento; 6.º: barrera de cuchillas¹, destierro, encontrar la senda, festín de los héroes, matar muertos vivos, sabiduría de búho en grupo, sanar; 7.º: bastión del bien², escudriñamiento mayor (2), máxima, refugio, restablecimiento mayor; 8.º: cerradura

dimensional, curar heridas graves en grupo, difusión del gozo², discernir ubicación¹, escudo de la ley, inmunidad a conjuros mayor; 9.º: celebración sublime², convocar monstruo IX¹, etereidad, fin de la contienda², milagro, sanar en grupo.

1 Conjuro de dominio. Dado que no es un clérigo, Erathaol no recibe los poderes concedidos de los dominios.

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: consagrar, corona de incandescencia* (CD 25), cuchichear mensaje, detectar el caos, detectar el mal, disipar el mal (CD 24), disipar magia mayor, escudo de los arcontes*, espada de la conciencia* (CD 23), llama continua, palabra sagrada (CD 26), rayo de esperanza* (CD 20), recado, respiración subacuática (CD 22), sacralizar, visión verdadera, visión celestial* (CD 20); 3/día: instante de presciencia; 1/día: milagro (CD 28). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 33 niega.

Saber celestial (Ex): tan grandes son el conocimiento y la sabiduría de Erathaol, que conoce automáticamente cualquier información que pudiese ser proporcionada por una prueba de conocimiento de bardo. Además, puede emplear analizar esencia mágica y conocimiento de leyendas como acciones estándar a voluntad.

Presciencia (Ex): Erathaol está protegido constantemente por un efecto idéntico al del conjuro presciencia. Nunca será sorprendido ni

pillado desprevenido, y gana un bonificador +2 introspectivo a sus TS de Reflejos (ya incluido en las estadísticas anteriores). No obtiene ese bonificador introspectivo a su CA porque ya posee uno más elevado.

Impronta indeleble (Sb): Voluntad CD 33 niega.

Campeón de Erathaol de ejemplo: Olythartu

Olythartu es una bárbara aasimar devota de Erathaol que puede ser llamada empleando los conjuros aliado mayor de los planos o ligadura mayor de los planos.

Erathaol ha predicho un gran destino para Olythartu. Para ayudar a la aasimar a alcanzar todo su potencial, Erathaol se le apareció hace años bajo la apariencia de un místico celestial, y le enseñó cómo leer



Erathaol, el Vidente

un libro mágico (concretamente se trataba de un *manual de salud corporal* +4). Entonces Erathao le reveló su forma verdadera y la animó a que ayudase a otros a luchar contra la tiranía de los malvados. La lealtad de Olythartu hacia Erathao no ha flaqueado desde entonces.

Olythartu tiene el cabello largo, negro y liso, complexión dorada, hombros anchos y rasgos faciales angulosos, pero exóticos. Mide 6' con 6" de alto.

Olythartu: mujer aasimar bárbara 15/espada de la rectitud 3; VD 19; ajena Mediana (caótica, buena, nativa); DG 15d12+60 más 3d8+12; pg 189; Inic +1; Vel 40'; CA 23, toque 11, desprevenida 22; Atq base +18; Prs +22; Atq +26 en c/c (1d12+10/x3 más 2d6 sagrado, *gran hacha* +4); Atq completo +26/+21/+16/+11 en c/c (1d12+10/x3 más 2d6 sagrado, *gran hacha* +4) o +20/+15/+10/+5 a distancia (1d8+5/x3 más 2d6 caótico, *arco largo compuesto* +1 *anárquico* [bonif. +4 por Fue]); AE furia 4/día, furia mayor; CE analfabetismo, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, luz del día, resistencia al frío 5, frío 5 y electricidad 5, RD 3/—, sentido de las trampas +5, visión en la oscuridad 60', voluntad indomable; TS Fort +16, Ref +7, Vol +9 (+13 contra compulsiones); AL LB; Fue 18, Des 13, Con 19, Int 8, Sab 12, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Diplomacia +11, Escuchar +3, Intimidar +11, Montar +12, Saber (religión) +1, Saltar +10*, Supervivencia +10, Trato con animales +11, Tregar +10*; Ataque poderoso, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Doblegar al profano, Golpe resonante, Hendedura, Ira de los justos, Sirviente de los cielos, Voto sagrado, Voto de obediencia.

*Incluye un penalizador -3 por armadura, debido a la coraza +4.

Furia mayor (Ex): el bonificador de Olythartu a la Fuerza y Constitución mientras está furiosa se incrementa a +6, y su bonificador de moral a los TS de Voluntad se incrementa a +3. La penalización a la CA permanece en -2.

Luz del día (St): Olythartu puede emplear luz del día, como el conjuro homónimo, una vez al día (nivel de lanzador 6).

Voluntad indomable (Ex): mientras esté en estado de furia, Olythartu obtiene un bonificador +4 a los TS de Voluntad para resistir los conjuros de encantamiento. Este bonificador se apila con todos los demás bonificadores, incluido el de moral que también recibe a sus TS de Voluntad cuando entra en furia.

Esquiva asombrosa (Ex): Olythartu puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando sea cogida desprevenida.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Olythartu no puede ser flanqueada excepto por un pícaro de al menos nivel 19.

Posesiones: coraza +4, *gran hacha* +4 de adamantita, *arco largo compuesto* +1 *anárquico* [Bonif. +4 a Fue], aljaba con 50 flechas, *amuleto de armadura natural* +3, *poción de resistencia de oso*, *poción de fuerza de toro*, *poción de curar heridas moderadas*.

Rasgos de personalidad: animosa, irascible y brusca.

PISTIS SOFÍA, LA ASCETA

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 29d8+319 (449 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 90' (18 casillas), V1 90' (perfecta)

Clase de armadura: 48 (-1 tamaño, +9 Des, +8 natural, +9 desvío, +13 introspectivo), toque 40, desprevenido 39

Ataque base/Presa: +29/+38

Ataque: impacto sin armas +33 en c/c (2d10+5 más 2d6 sagrado) o +37 a distancia

Ataque completo: impacto sin armas +31/+31/+31/+26/+21/+16 en c/c (2d10+5 más 2d6 sagrado) o +37 a distancia

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, convocar arcontes

Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, evasión mejorada, impronta indeleble, inmunidad a la electricidad, enfermedad, petrificación y venenos, plenitud corporal, RD 20/maligno, RC 34, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.

Tiros de salvación:

Fort 27 (+31 contra venenos), Ref +25, Vol +31 (+35 contra conjuros y efectos de encantamiento)

Características:

Fue 21, Des 29, Con 33, Int 29, Sab 37, Car 29

Habilidades: Averiguar intenciones +45,

Avistar +45, Buscar +41, Concentración +43,

Conocimiento de conjuros +45, Diplomacia +45, Equilibrio +45, Escapismo +41, Escuchar +45, Intimidar +41, Piruetas +47, Saber (arcano) +41, Saber (los Planos) +41, Saber (religión) +41, Saltar +67, Sanar +45, Supervivencia +45 (+49 en otros planos, +49 siguiendo rastros), Uso de la cuerda +9 (+13 con ataduras).

Dotes: Acrobático, Derribo mejorado, Desarme mejorado^A, Estigmas, Halo de luz, Impacto sin armas mejorado^A, Lucha a ciegas, Palabras de la creación, Pericia en combate, Puñetazo aturridor^A, Reflejos de combate^A, Resplandor sagrado, Toque de hielo áureo,

Voluntad de hierro.

Terreno: los Siete montes de Celestia (Solania)

Organización: solitario

Valor de desafío: 26

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: legal bueno

Avance: —

Un encantador ser andrógino de 8' de altura, con sutiles rasgos femeninos, se alza ante vosotros. Posee unos brillantes ojos verdes y cabello plateado. Su piel se asemeja a cristal pulido de color indigo, y sus alas tienen plumas de plata



*Pistis Sofia,
la Asceta*

translúcida que reflejan la luz. Su rostro luce un mohín gentil y autosuficiente que llena vuestros corazones de esperanza.

Pistis Sofía gobierna Solania, el Cielo de cristal, la cuarta capa de Celestia. Personifica todo lo que es tranquilo y sincero, diciendo siempre la verdad sin tapujos ni cortapisas, ya que en la verdad yacen la armonía y la dicha. Incluso a las puertas de un conflicto, nunca deja escapar su mal genio ni permite que un gesto de disgusto cruce su bello rostro. No persigue ninguna meta egoísta, y anima a los demás a que busquen la perfección personal por medio de la renuncia a sus posesiones y ropas, símbolos de codicia e inseguridad.

Pistis Sofía viaja por los diferentes monasterios y catedrales que pueblan el sobrecogedor paisaje de Solania, ya que disfruta enormemente dando largos paseos a través de los valles cubiertos de niebla junto a otros grupos de suplicantes o peregrinos de visita.

Combate

Pistis Sofía no se deleita con el combate, pero está lista cuando se presenta. Piensa que las armas manufacturadas son bastas, y prefiere atacar con golpes rápidos como rayos de sus puños y pies.

Las armas naturales de Pistis Sofía, así como cualquier otra arma que empuñe, se consideran de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Conjuros: Pistis Sofía puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 20 con los dominios de Bien, Celestial y Ley.

Conjuros típicos preparados (6/10/9/9/9/9/7/7/7/7; salvación CD 23 + nivel de conjuro): 0: detectar magia, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia, virtud; 1º: bendecir, escudo de la fe, favor divino, luz de linterna², niebla de oscurecimiento, orden imperiosa, protección contra el caos¹, quitar miedo, santuario (2); 2º: arma espiritual, consagrar¹, escudar a otro, fuerza de toro, inmovilizar persona, júbilo², quitar adicción², silencio, zona de verdad; 3º: caminar sobre las aguas, círculo mágico contra el caos¹, crear comida y agua, luz abrasadora, luz del día, mano auxiliadora, protección contra la energía, quitar maldición, renovación²; 4º: ancla dimensional, brillo celestial², custodia contra la muerte, discernir mentiras, inmunidad a conjuros, ira del orden¹, poder divino, restablecimiento, sangre del mártir²; 5º: comunión, desplazamiento de plano, disipar el mal¹, expiación, guardián sagrado², marca de la justicia, orden imperiosa mayor, rematar a los vivos, romper encantamiento; 6º: dañar, destierro, encontrar la senda, inmovilizar monstruo¹, matar muertos vivientes, resistencia de oso

en grupo, sanar; 7º: bastión del bien², castigo de los justos² (2), destrucción, rechazo, restablecimiento mayor, tormenta de relámpagos divinos²; 8º: cerradura dimensional, curar heridas críticas en grupo (2), difusión del gozo², escudo de la ley¹, terremoto, inmunidad a conjuros mayor; 9º: celebración sublime², convocar monstruo IX¹, fin de la contienda², proyección astral, resurrección verdadera, sanar en grupo (2).

1 Conjuro de dominio. Dado que no es una clériga, Pistis Sofía no recibe los poderes concedidos de los dominios.

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: corona de incandescencia* (CD 25), cuchichear mensaje, detectar el caos, detectar el mal, disipar magia mayor, escudo de los arcontes*, espada de la conciencia* (CD 23), etereidad, libertad de movimientos (CD 23), llama continua, palabra sagrada (CD 26), quitar fatiga* (CD 23), rayo de esperanza* (CD 20), recado, visión verdadera, visión celestial* (CD 20); 3/día: alivio del corazón* (CD 22), olas de agotamiento; 1/día: milagro (CD 28). Nivel de lanzador 20.

Las CD de los TS de basan en Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb):
Voluntad

CD 33 niega.

Evasión mejorada (Ex): cuando quede expuesta a un ataque que normalmente permitiría un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño, Pistis Sofía no sufrirá ningún daño si supera su TS, y sólo la mitad si lo falla.

Impronta indeleble (Sb):
Voluntad CD 33 niega.

Plenitud corporal (Sb): Pistis Sofía puede curar sus propias heridas. Puede curarse hasta 60 pg cada día, y puede repartir esta curación en varios usos.

Campeón de Pistis Sofía de ejemplo: Drusulai

Drusulai es un paladín enano devoto de Pistis Sofía, que puede ser llamado mediante los conjuros aliado de los planos o ligadura de los planos. Este paladín de Moradin a menudo defiende las armerías de Erackinor, un reducto religioso enano en Solania.

Drusulai se encontró con Pistis Sofía una sola vez, y quedó sobrecogido por su presencia. Ambos intercambiaron algunas chanzas, tras lo cual Pistis Sofía besó el hacha de guerra del enano, transformándola en un arma justa (consulta 'Aptitudes especiales de las armas', en el Capítulo 6: magia) que proporciona una guía espiritual adicional a su dueño en forma de acertijos en verso.

Drusulai: enano semicelestial paladín 12; VD 15; ajeno Mediano (extraplanario, bueno, enano, legal); DG 12d10+72; pg 152; Inic -1; Vel 20', V1 40' (buena); CA 25, toque 10, desprevenido 25; Atq base +12; Prs +17; Atq +20 en c/c (1d10+7/×3, *hacha de guerra enana* +2 justa) o +13 a distancia (1d10+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [+5 por Fue]); Atq completo +20/+15/+10 en c/c (1d10+7/×3, *hacha de guerra enana* +2 justa) o +13/+8/+3 a distancia (1d10+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [+5 por Fue]); AE aptitudes sortilegas, castigar al mal (semicelestial), castigar al mal (rasgo de paladín), conjuros, expulsar muertos vivos; CE aura de valor, *detectar el mal*, imposición de manos, *luz del día*, *quitar enfermedad* 2/semana, rasgos de enano, RD 10/mágico, resistencia al ácido 10, al frío 10 y a la electricidad 10, RC 22, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +19 (+23 contra venenos), Ref +9, Vol +12; AL LB; Fue 21, Des 10, Con 22, Int 12, Sab 16, Car 20.

Habilidades y dotes: Concentración +18, Diplomacia +16, Saber (religión) +12, Sanar +14; Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (*hacha de guerra enana*).

Castigar al mal (semicelestial) (Sb): una vez al día, Drusulai puede realizar un ataque normal en cuerpo a cuerpo para causar 12 puntos de daño adicional contra un enemigo maligno.

Castigar al mal (paladín) (Sb): tres veces al día, Drusulai puede sumar un bonificador +3 a su tirada de ataque y causar 12 puntos de daño adicional contra un enemigo maligno.

Conjuros preparados (2/1/1; salvación CD 13 + nivel de conjuro); 1.º: *bendecir arma*, *favor divino*; 2.º: *escudar a otro*; 3.º: *castigar al hereje*.*

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *auxilio divino*, *castigo divino* (CD 19), *curar heridas graves* (CD 18), *detectar el mal*, *disipar el mal* (CD 20), *palabra sagrada* (CD 22), *neutralizar veneno* (CD 18), *quitar maldición* (CD 18); 3/día: *protección contra el mal* (CD 16).

Nivel de lanzador 12. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Aura de valor (Sb): Drusulai es inmune al miedo (mágico o mundano). Cada aliado a 10' de él obtiene un bonificador +4 de moral en sus TS contra efectos de miedo.

Luz del día (St): Drusulai puede emplear un efecto de *luz del día*, igual al conjuro homónimo, a voluntad.

Imposición de manos (Sb): Drusulai puede curar hasta 60 puntos de daño cada día. Puede elegir dividir esta curación entre varios receptores, y no tiene por qué gastarla toda de una vez.

Posesiones: *coraza* +2, *escudo pesado de acero* +2, *hacha de guerra enana* +2 justa (el portador puede emplear *adivinación* 1/día), *amuleto de salud* +2, *capa de Carisma* +4, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +5 por Fue], aljaba con 30 flechas.

Rasgos de personalidad: galante, animoso y tozudo.

RAZIEL, EL CRUZADO

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 36d8+432 (594 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (buena)

Clase de armadura: 54 (-1 tamaño, +5 Des, +8 natural, +10 *coraza de mithril* +5, +7 *escudo pesado de mithril* +5, +6 desvío, +9 introspectivo), toque 29, desprevenido 49

Ataque base/Presa: +36/+54

Ataque: *vengadora sagrada* Grande +54 en c/c (2d6+19/19-20 más 2d6 sagrado)

Ataque completo: *vengadora sagrada* Grande +54/+49/+44/+39 en c/c (2d6+19/19-20 más 2d6 sagrado)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, castigar al caos/mal, conjuros, convocar arcontes, expulsar muertos vivos

Cualidades especiales: aura amenazadora, aura de valor, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, gracia divina, impronta indeleble, inmunidad a la electricidad y petrificación, RD 20/maligno, RC 41, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort 38 (+42 contra venenos), Ref +35, Vol +35

Características: Fue 38, Des 29, Con 34, Int 28, Sab 28, Car 22

Habilidades: Artesanía (fabricación de armas) +48,

Artesanía (fabricación de armaduras) +48, Averiguar intenciones +48, Avistar +48, Buscar +48, Concentración +51, Conocimiento de conjuros +52, Diplomacia +53, Escuchar +48, Intimidar +45, Montar +52, Saber (arcano) +48, Saber (nobleza) +48, Saber (los Planos) +48, Saber (religión) +48, Tasación +9 (+13 armas o armaduras), Sanar +48, Supervivencia +9 (+13 en otros planos o rastreando), Trato con animales +45

Dotes: Arrollar mejorado, Ataque al galope, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Doblegar al profano, Estigmas, Golpe resonante, Golpear con el escudo mejorado, Gran hendedura, Halo de luz, Hendedura,

Palabras de la creación.

Terreno: los Siete montes de Celestia (Mertion)

Organización: solitario

Valor de desafío: 28

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: legal bueno

Avance: —

Un ente celestial de 9' de alto se encuentra ante vosotros. Es un ser musculoso de piel blanca como el platino, llamas en lugar de cabello y brillantes ojos color de rubí. Luce una decorada coraza de mithril y porta un escudo de mithril en



Raziel,
el Cruzado

una de sus manos. En la otra sujeta una gran espada larga. Amplias alas de plumas rojizo-doradas y blancas nacen en sus anchos hombros.

Raziel gobierna Mertion, la quinta capa de Celestia, conocida como el Cielo de platino. Entre sus iguales celestiales es llamado Astro ígneo por su juiciosa ira. Raziel ofrece guía a los paladines y pone su energía en la defensa de los desprotegidos. Raziel se opone a la tiranía y la opresión con una ferocidad que es a la vez asombrosa e inspiradora.

Cuando los paladines legendarios buscan la sabiduría de Astro ígneo van a Empyreia, la ciudad de las Almas templadas. Raziel no tiene fortaleza, pero se le puede encontrar en cualquiera de los grandes hospitales o sanatorios, proporcionando guía espiritual y protección a los clérigos y pacientes.

Combate

En combate, Raziel cabalga sobre un corcel celestial (unicornio) llamado Temperion. Tiene los máximos puntos de golpe (211 pg), pero por lo demás cumple todas las estadísticas presentadas en el *Manual de monstruos*.

Astro ígneo luce una majestuosa coraza de mithril y lleva un escudo pesado de mithril en una mano y una enorme espada sagrada en la otra.

Cualquier arma que empuñe Raziel se considera de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Castigar al caos/mal (Sb): cinco veces al día, Raziel puede intentar castigar a una criatura que sea caótica o maligna (o ambas cosas) con un ataque normal en cuerpo a cuerpo. Suma su bonificador de Carisma (+6) a esta tirada de ataque. Si impacta a una criatura caótica o maligna, causará 20 puntos de daño adicional; si impacta a una criatura que sea caótica y maligna el daño se duplica (40 puntos). Si el objetivo no es ni caótico ni maligno el castigo no tendrá efecto, y se considerará gastado a efectos del límite diario de usos.

Conjuros: Raziel puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 20 con los dominios de Bien, Guerra y Ley, y también puede lanzar conjuros de paladín como si fuesen de clérigo.

Conjuros típicos preparados (6/8/8/7/7/7/6/5/5/5; salvación CD 16 + nivel de conjuro): 0: detectar magia, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia, virtud; 1.º: bendecir, bendecir arma, escudo de la fe, favor divino, orden imperiosa, protección contra el caos¹, quitar miedo, santuario; 2.º: arma espiritual¹, consagrar, escudar a otro, fuerza de toro (2), inmovilizar persona, silencio, zona de verdad; 3.º: círculo mágico contra el caos¹, crear comida y agua, discernir mentiras, luz abrasadora, protección contra la energía, quitar ceguera/sordera, quitar maldición; 4.º: discernir mentiras, disipar el caos, disipar el mal, neutralizar veneno, poder divino¹, restablecimiento, sangre del mártir²; 5.º: arma disruptora, descarga flamígera¹, desplazamiento de plano, expiación, marca de la justicia, plaga de insectos, romper encantamiento; 6.º: barrera de cuchillas¹, destierro, geas/empeño, matar muertos vivientes, sanar (2); 7.º: bastión del bien², castigo de los justos², palabra de poder cegador, rechazo, restablecimiento mayor; 8.º: cerradura dimensional, curar heridas graves en grupo, palabra de poder aturdir¹, tormenta de fuego (2); 9.º: implosión, palabra de poder mortal¹, resurrección verdadera, sanar en grupo, tormenta de venganza.

1 Conjuro de dominio. Dado que no es un clérigo, Raziel no recibe los poderes concedidos de los dominios.

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: aura sagrada (CD 24), consagrar, corona de incandescencia* (CD 22), cuchichear mensaje, detectar el caos, detectar el mal, disipar magia mayor, escudo de los arcontes*, espada de la conciencia* (CD 20), llama continua, luz del día, palabra sagrada (CD 23),

quitar fatiga* (CD 20), rayo de esperanza* (CD 17), recado, sacralizar, visión verdadera, visión celestial* (CD 17); 3/día: renovación* (CD 19); 1/día: juicio final* (CD 24), milagro (CD 25). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Expulsar muertos vivientes (Sb): Raziel puede expulsar muertos vivientes como un clérigo de nivel 34. Su habilidad de Saber (religión) le concede un bonificador +4 a sus pruebas de expulsión.

Aura de valor (Sb): Raziel es inmune al miedo (mágico o mundano). Cada aliado a 10' de él obtiene un bonificador +6 de moral en sus TS contra efectos de miedo. Esta aptitud funciona mientras Raziel esté vivo, pero no cuando esté inconsciente o muerto.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 34 niega.

Gracia divina (Sb): Raziel aplica su modificador de Carisma como bonificador a todos sus TS (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Impronta indeleble (Sb): Voluntad CD 34 niega.

Campeón de Raziel de ejemplo: Evansheer

Evansheer es una deva astral puño de Raziel que puede ser llamada mediante los conjuros *aliado mayor de los planos* o *ligadura mayor de los planos*.

Evansheer caza demonios con fervor implacable, vende los pedazos de sus cuerpos (dientes, pelajes, garras y corazones) a compradores interesados (aunque dubitativos) y da los beneficios a los descastados o sin hogar. Por cada demonio que mata, la deva astral venga a un aliado angelical que haya caído en el campo de batalla contra el mal. Su arma predilecta es Zaethwar, una *cadena armada +5 sagrada* inteligente forjada de adamantita (consulta 'Armas inteligentes' en el Capítulo 6: magia, para ver la descripción de esta arma).

Evansheer: mujer deva astral clériga 1/puño de Raziel 5; VD 18; ajena Mediana (ángel, extraplanario, bueno, legal); DG 12d8+48 más 1d8+4 más 5d10+20; pg 169; Inic +8; Vel 50', VI 100' (buena); CA 29, toque 14, desprevénida 25; Atq base +17; Prs +23; Atq +29 en c/c (2d4+14, *cadena armada +5 sagrada* de adamantita) o +23 en c/c (1d8+9, golpetazo); Atq completo +29/+24/+19/+14 en c/c (2d4+14 más aturdimiento, *cadena armada +5 sagrada* de adamantita) o +23/+18/+13/+8 en c/c (1d8+9, 4 golpetazos); Espacio/Alcance: 5'/5' (10' con Zaethwar); AE aptitudes sortilegas, aturdir, castigar al mal 3/día:(confirmación, sagrado), expulsar muertos vivientes; CE aura protectora, don de lenguas, esquivar asombrosa, inmunidad al ácido, frío y petrificación, RD 10/maligno, resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10, RC 30, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +12, Vol +14; AL LB; Fue 22, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 19, Car 20.

Habilidades y dotes: Artesanía (fabricación de armas) +19, Averiguar intenciones +24, Avistar +21, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +7, Diplomacia +27, Escapismo +19, Escondarse +19, Escuchar +21, Intimidar +20, Moverse sigilosamente +19, Saber (los Planos) +24, Sanar +12, Tasación +4 (+6 armas), Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras); Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (*cadena armada*), Hendedura, Iniciativa mejorada, Santificar impacto marcial¹, Sirviente de los cielos, Soltura con un arma (*cadena armada*)¹.

Conjuros preparados (5/5/4/3; salvación CD 14 + nivel de conjuro): 0: detectar magia, detectar veneno, remendar, virtud; 1.º: escudo de la fe, favor divino, orden imperiosa, protección contra el caos¹, visión celestial²; 2.º: círculo mágico contra el caos¹, esplendor de águila, fuerza de toro, resistencia de oso; 3.º: aflicción², poder divino¹, purgar la invisibilidad.

1 Conjuro de dominio. *Dominios*: Bien (lanza conjuros buenos con un +1 al nivel de lanzador), Ley (lanza conjuros legales con un +1 al nivel de lanzador), Guerra (obtiene Soltura con un arma [cadena armada] como dote adicional).

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, Evansheer puede sumar su bonificador de Carisma (+5) a su tirada de ataque y causar 5 puntos de daño adicional a una criatura maligna. El daño adicional que causa es sagrado, y su arma se considera de alineamiento bueno y sagrada como si tuviese la dote Castigo elevado (consulta el Capítulo 4: dotes).

Siempre que Evansheer castigue al mal, todas sus tiradas de crítico tendrán éxito automáticamente (esto es, toda amenaza será un crítico). Más aún, su arma se considera sagrada (si no lo es ya) y causa +2d6 puntos de daño sagrado contra criaturas malignas. Este daño adicional no se apila con el beneficio de la dote Impacto marcial santificado, pero sí con el daño sagrado adicional que Evansheer causa mediante el castigo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *aura sagrada* (CD 23), *auxilio divino*, *castigo divino* (CD 19), *detectar el mal*, *desplazamiento de plano* (CD 22), *discernir mentiras* (CD 19), *disipar el mal* (CD 20), *disipar magia*, *invisibilidad* (sólo ella), *llama continua*, *palabra sagrada* (CD 22), *polimorf* (sólo a sí misma), *quitar enfermedad* (CD 18), *quitar maldición* (CD 18), *quitar miedo* (CD 16); 7/día: *curar heridas leves* (CD 16), *ver lo invisible*; 1/día: *barrera de cuchillas* (CD 21), *sanar* (CD 21). Nivel de lanzador 12. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Aturdir (Sb): si Evansheer impacta a un oponente dos veces en el mismo asalto, dicha criatura deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 22 o quedar aturrida durante 1d6 asaltos. La CD del TS se basa en Fuerza.

Aura protectora (Sb): contra ataques de, o efectos creados por, criaturas malignas, esta aptitud concede un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia a los TS de cualquiera que esté a 20' de Evansheer. Por lo demás, funciona como un *círculo mágico contra el mal* y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos con un radio de 20' (nivel de lanzador 18). Esta aura puede ser disipada, pero Evansheer puede volver a crearla en su turno siguiente como acción gratuita (los bonificadores defensivos del *círculo* no están incluidos en las estadísticas anteriores).

Esquiva asombrosa (Ex): Evansheer puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando sea cogida desprevenida.

Posesiones: coraza +3, Zaethwar (cadena armada +5 sagrada de adamantita; consulta 'Objetos inteligentes' en el Capítulo 6).

Rasgos de personalidad: sincera, temperamental y brusca.

SEALTIEL, EL DEFENSOR

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 38d8+532 (703 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (buena)

Clase de armadura: 52 (-1 tamaño, +6 Des, +16 natural, +10 desvío, +11 introspectivo), toque 36, desprevenido 46

Ataque base/Presa: +38/+52

Ataque: gran clava +5 flamígera sagrada Grande +52 en c/c (2d8+15 más 2d6 sagrado y 1d6 de fuego)

Ataque completo: gran clava +5 flamígera sagrada Grande +52/+47/+42/+37 en c/c (2d8+15 más 2d6 sagrado y 1d6 de fuego)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, convocar arcones

Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, fortificar, impronta indeleble, inmunidad a la electricidad y petrificación, posición defensiva, RD 25/maligno, RC 43, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort 35 (+39 contra venenos), Ref +27, Vol +32

Características: Fue 30, Des 22, Con 39, Int 30, Sab 33, Car 30

Habilidades: Artesanía (fabricar armas) +51, Averiguar intenciones +5, Avistar +52, Buscar +51, Concentración +55, Conocimiento de conjuros +55, Diplomacia +55, Escuchar +52, Intimidar

+51, Nadar +51, Saber (arcano) +51, Saber (naturaleza) +55, Saber (los Planos) +51, Saber (religión) +51, Saltar +55, Sanar +52, Supervivencia +52 (+56 en otros planos, en entornos naturales al aire libre o siguiendo rastros), Tasación +10 (+14 armas), Tregar +51

Dotes: Aguante, Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Doblegar al profano, Duro de pelar, Esquiva, Estigmas, Golpe resonante, Halo de luz, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Palabras de la creación, Reflejos de combate

Terreno: los Siete montes de Celestia (Jovar)

Organización: solitario

Valor de desafío: 29

Tesoro: triple estándar

Evansheer,
campeona de Raziel



Alineamiento: legal bueno

Avance: —

Se alza ante vosotros un humano de 9' de altura que, aunque andrógino con leves rasgos masculinos, resulta divinamente hermoso. Tiene la piel del color del ébano, sin ningún vello corporal, ojos plateados que titilan como estrellas y grandes alas con plumas de metal dorado. Un aura refulgente lo rodea.

Sealtiel es el patrón de los guardarcontes y el gobernante de Jovar, el Cielo resplandeciente y sexta capa de Celestia. Está al mando de un impresionante ejército permanente de arcontes y otros seres celestiales que han jurado defender Celestia contra cualquier incursión. Sealtiel también está a cargo de evitar que cualquier ser impuro llegue a Chronias, la séptima y más elevada capa de Celestia.

La fortaleza empírea de Sealtiel, llamada Pax Exaltea, domina la sexta terraza de Yetsira, una ciudad escalonada con siete terrazas o alturas. Los guardarcontes vienen a este lugar para recibir sus órdenes. Sealtiel también recibe a incontables seres celestiales que buscan la iluminación espiritual como parte de su peregrinaje para alcanzar la séptima capa de Celestia, el Cielo iluminado.

Combate

En batalla, Sealtiel esgrime una gigantesca gran clava envuelta en lenguas de llamas al rojo blanco.

Cualquier arma que empuñe Sealtiel se considera de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Conjuros: Sealtiel puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 20 con los dominios de Bien, Ley y Protección.

Conjuros típicos preparados (6/9/9/9/8/8/7/7/6/6; salvación CD 21 + nivel de conjuro): 0: detectar magia, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia, virtud; 1: bendecir, escudo de la fe, favor divino (2), niebla de oscurecimiento, orden imperiosa, protección contra el caos¹, quitar miedo, santuario; 2: arma espiritual, escudar a otro¹, estallar, explosión de sonido, inmovilizar persona (2), quitar adicción², silencio, zona de verdad; 3: aflicción² (2), ceguera/sordera, círculo mágico contra el caos¹, luz abrasadora, protección contra la energía, purgar la invisibilidad, renovación², quitar maldición; 4: ancla dimensional, brillo celestial, custodia contra la muerte, discernir mentiras, inmunidad contra venenos¹, neutralizar veneno, poder divino, sangre del mártir²; 5: desplazamiento de plano, disipar el mal¹, expiación, guardián sagrado², marca de la justicia, orden imperiosa mayor, poder de los justos, romper encantamiento; 6: barrera de cuchillas¹, destierro, encontrar la senda, interdicción, matar muertos vivos, sanar (2); 7: bastión del bien², castigo de los justos, destrucción, escu-

drinamiento mayor, máxima¹, repulsión, restablecimiento mayor; 8: cerradura dimensional, curar heridas críticas en grupo (2), juicio final², mente en blanco¹, tormenta de fuego; 9: celebración sublime², convocar monstruo IX¹, etereidad, fin de la contienda², resurrección verdadera, sanar en grupo.

1 Conjuro de dominio. Dado que no es un clérigo, Sealtiel no recibe los poderes concedidos de los dominios.

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: aura sagrada (CD 28), castigo divino (CD 24), consagrar, corona de incandescencia* (CD 26), cuchichear mensaje, detectar el caos, detectar el mal, disipar magia mayor, escudo de los arcontes*, espada de la conciencia* (CD 24), ira del orden (CD 24), llama continua, luz del día, palabra sagrada (CD 27), rayo de esperanza* (CD 21), recado, sacralizar, visión verdadera, visión celestial* (CD 21); 3/día: imbuir aptitud para los conjuros (CD 24); 1/día: terremoto, milagro (CD

29). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 39 niega.

Posición defensiva (Ex): cinco veces al día, Sealtiel puede convertirse en un bastión defensivo inamovible. En esta posición defensiva obtiene una fuerza y resistencia fenomenales, pero no puede moverse del lugar que esté defendiendo. Gana un bonificador +2 a la Fuerza, +4 a la Constitución, +2 de resistencia a todos sus TS y +4 de esquivo a su CA.

El incremento de Constitución aumenta los puntos de golpe de Sealtiel en 2 por nivel, pero estos puntos desaparecen al final de la posición defensiva, cuando su Constitución se reduce de nuevo. Estos puntos de golpe adicionales no se pierden los primeros, de la misma forma que los puntos de golpe temporales. Mientras esté defendiendo un punto, Sealtiel no puede emplear habilidades o aptitudes que requieran que cambie de posición, como Moverse sigilosamente o Saltar. La posición defensiva de Sealtiel dura 19 asaltos. Puede dar por terminada la posición defensiva antes de dicho límite. Adoptar la posición no requiere tiempo, pero Sealtiel sólo puede hacerlo en su turno de acción.

Fortificar (Sb): Sealtiel refuerza cualquier edificio o fortificación en la que se encuentre, sin importar su tamaño. Muros, puertas y objetos en su interior o acoplados a la estructura duplican su dureza y puntos de golpe normales, y la CD para romperlos se incrementa en +20. Los objetos en el interior de la fortaleza también ganan un TS contra conjuros cuando no estén atendidos como si fuesen objetos mágicos (bonificador +12). Además, cualquier personaje bueno que defienda el lugar obtendrá un bonificador +4 de desvío a la CA y +4



Sealtiel,
el Defensor

de resistencia a sus TS. Tales personajes también ganan RC 25 contra conjuros malignos o lanzados por criaturas malignas. Por último, quedan protegidos contra la posesión e influencias mentales igual que si estuviesen bajo el efecto del conjuro *protección contra el mal*.

Impronta indeleble (Sb): Voluntad CD 39 niega.

Campeón de Sealtiel de ejemplo: Arkáreon

Arkáreon es devoto de Sealtiel y puede ser llamado empleando los conjuros *aliado menor de los planos* o *ligadura menor de los planos*.

Arkáreon sirve en el ejército de Sealtiel y siente un profundo afecto por la naturaleza. Ha muerto 17 veces en combate contra las perversas fuerzas del mal y recuerda cada muerte con todo lujo de detalles. Conmovido por la dedicación y sacrificio constante del deva, Sealtiel lo ha devuelto una y otra vez a la vida mediante conjuros de *resurrección verdadera*. Por supuesto, Arkáreon ha matado a cientos de infernales durante esas 17 vidas. Esbelto y ágil, tiene la piel de la tonalidad de la leche y cabello y ojos plateados.

Arkáreon: varón deva movánica; VD 9; ajeno Mediano (extraplanario, bueno, legal); DG 6d8+12; pg 45; Inic +8; Vel 40', VI 90' (buena); CA 28, toque 16, desprevenido 24; Atq base +6; Prs +10; Atq +12 en c/c (1d10+7 más 1d6 de fuego, *gran clava* +1 *flamígera*); Atq completo +12/+7 en c/c (1d10+7 más 1d6 de fuego, *gran clava* +1 *flamígera*); Espacio/Alcance 5'/5'; AE aptitudes sortilegas; CE aura protectora, desvío divino, equilibrio divino, inmunidad al ácido, el frío y la petrificación, RD 10/maligno, RC 19, resistencia al fuego 20, tranquilizante presencia natural, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +7, Ref +9, Vol +10; AL LB; Fue 18, Des 18, Con 14, Int 17, Sab 16, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Concentración +11, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +15, Equilibrio +12*, Escuchar +12, Intimidar +13, Saber (arcano) +12, Saber (religión) +12, Saber (los Planos) +12; Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (*gran clava*), Voluntad de hierro.

*Incluye un penalizador -1 por armadura, debido al *escudo pesado de acero* +1 animado.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino*, *consagrar*, *custodia contra la muerte* (CD 18), *crear comida* y *agua*, *discernir mentiras*, *llama continua*, *plegaria*, *polimorf*, *protección contra las flechas* (CD 16); 3/día: *adivinación*, *bendecir arma*, *castigo divino* (CD 18), *curar heridas graves* (CD 17), *desplazamiento de plano*, *excursión etérea*, *expiación*, *luz del día*, *neutralizar veneno* (CD 17), *quitar maldición* (CD 17), *quitar miedo* (CD 15), *sacralizar*; 1/día: *comunión*, *revivir a los muertos*. Nivel de lanzador 9. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Equilibrio divino (Ex): Arkáreon es inmune a los efectos de los rasgos dominantes positivos o negativos de la energía planaria (consulta 'Aventuras en otros planos' en la *Guía del Dungeon Master*).

Desvío divino (Sb): una vez por asalto, como acción gratuita, Arkáreon puede desviar un ataque a distancia o conjuro apartándolo con su *gran clava* +1 *flamígera*. Cuando un ataque a distancia, rayo o conjuro que tenga un solo objetivo afecte o impacte a Arkáreon, podrá realizar un TS de Reflejos contra una CD base de 20. Si el ataque a distancia posee un bonificador de mejora, la CD se incrementa en la misma cantidad. Si el ataque proviene de un conjuro, se sumará su nivel a la CD base. Si Arkáreon tiene éxito, habrá desviado el ataque. Los conjuros desviados son negados como si se los hubiese contraconjurado. Arkáreon debe ser consciente del ataque para poder desviarlo.

Aura protectora (Sb): contra ataques de, o efectos creados por, criaturas malignas, esta aptitud concede un bonificador +4 de desvío

a la CA y un bonificador +4 de resistencia a los TS de cualquiera que esté a 20' de Arkáreon. Por lo demás, funciona como un *círculo mágico contra el mal* y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos con un radio de 20' (nivel de lanzador 18). Esta aura puede ser disipada, pero Arkáreon puede volver a crearla en su turno siguiente como acción gratuita (los bonificadores defensivos del *círculo* no están incluidos en las estadísticas anteriores).

Presencia natural tranquilizante (Ex): el espíritu divino de Arkáreon resulta agradable a los sentidos de los habitantes del mundo natural. A menos que se vea mágicamente forzada a ello, ninguna criatura de tipo animal o planta atacará a Arkáreon.

Poseiones: camisote de mithril, *escudo pesado de acero* +1 animado, *gran clava* +1 *flamígera*, pintura de guerra de sangrelunar (consulta 'Materiales especiales' el Capítulo 3: Equipo elevado).

Rasgos de personalidad: caritativo, idealista y entusiasta.

ZAFQUIEL, EL VIGILANTE

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 35d8+350 (507 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 40' (8 casillas), VI 90' (buena)

Clase de armadura: 60 (-1 tamaño, +6 Des, +23 natural, +12 desvío, +10 introspectivo), toque 37, desprevenido 54

Ataque base/Pres: +35/+54

Ataque: +49 toque en c/c (3d6 sagrado) y 2 emanaciones +40 toque a distancia (ver texto)

Ataque completo: +49 toque en c/c (3d6 sagrado) y 2 emanaciones +40 toque a distancia (ver texto)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, *convocar arcontes*, emanaciones, expulsar muertos vivientes, toque sagrado

Cualidades especiales: aura amenazadora, aura de energía positiva, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, forma alternativa, impronta indeleble, inmunidad a la electricidad y petrificación, RD 30/maligno, RC 45, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort 29 (+33 contra venenos), Ref +25, Vol +29

Características: Artesanía (escultura) +48, Artesanía (talla de gemas) +48, Averiguar intenciones +48, Avistar +48, Buscar +48, Concentración +48, Conocimiento de conjuros +52, Diplomacia +58, Escuchar +48, Interpretar (cantar) +50, Intimidar +50, Saber (arcano) +48, Saber (historia) +48, Saber (nobleza) +48, Saber (los Planos) +48, Saber (religión) +48, Sanar +48, Supervivencia +10 (+14 en otros planos o siguiendo rastros), Tasación +10 (+14 gemas o esculturas), Trato con animales +50

Dotes: Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Estigma, Halo de luz, Hendedura, Iniciativa mejorada, Palabras de la creación, Potenciar conjuro, Resplandor sagrado,

Terreno: los Siete montes de Celestia (Chronias)

Organización: solitario

Valor de desafío: 32

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: legal bueno

Avance: —

Un rugiente remolino de energía dorada te inspira tremendos sentimientos de gozo y armonía. De improvviso se solidifica para dar forma a una andrógina aunque aturdidamente bella figura de 10' de alto, con piel dorada y alas de

un color blanco platino metalizado. Una tenue luz la rodea; su expresión es tranquilizadora y amable.

Zafquiel preside la séptima capa de Celestia, el Cielo iluminado de Chronias. Zafquiel personifica al bien perfecto, y sólo las criaturas más elevadas pueden soportar su presencia sin ser consumidas.

Zafquiel vigila toda Celestia, enviando consejos y sabias advertencias a los demás miembros del Septenario acerca de sus tratos con los mortales y otros seres celestiales. Zafquiel también protege y alimenta los espíritus inocentes de los niños nonatos y los infantes sacrificados.

Aunque tiene un claro interés en ayudar a mejorar a los seres menos privilegiados, sus verdaderas metas siguen siendo inescrutables. Sólo los dioses y otros miembros del Septenario han visto realmente a Zafquiel. Todos los demás seres que se han encontrado o han percibido al arconte, bien ha perecido por su necedad o han alcanzado un estado de bondad que ha fundido sus esencias con la propia Celestia.

Combate

Zafquiel no lleva armas ni armadura, confiando en su toque sagrado y sus emanaciones (ver más adelante) para domeñar a sus enemigos. Los ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia de Zafquiel se consideran de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Emanaciones

(Sb): cada uno de los estigmas de las manos de Zafquiel puede producir un rayo mágico una vez por asalto, incluso cuando el arconte ataque físicamente o se esté moviendo al límite de su velocidad (pero no cuando lance conjuros). Ambos rayos tienen un alcance de 150'. Zafquiel puede emplear uno u otro, o los dos diferentes, pero no puede emplear dos veces el mismo rayo en el mismo asalto.

Rayo de sufrimiento: este rayo aniquila a su víctima con el dolor y la angustia soportados por el arconte durante su vida mortal, causándole 15d10 puntos de daño. Un TS de Voluntad con éxito contra CD 39 reduce el daño a la mitad. El rayo de sufrimiento no puede dejar a su objetivo con menos de 1 punto de golpe.

Rayo tranquilizante: este rayo carga a su objetivo con el poder atenuante de la rectitud, experimentado por el arconte durante su apoteosis. Esta infusión de poder sagrado elimina al instante todas y cada una de las condiciones adversas que afecten al objetivo: daño temporal de característica (pero no consumiciones permanentes),

ceguera (incluidos los efectos deslumbradores), confusión o locura, atontamiento, sordera, fatiga y cansancio, debilidad mental, mareos y veneno. También cura 15d10 puntos de daño.

El rayo tranquilizante no elimina los niveles negativos, restaura niveles consumidos permanentemente ni restaura puntuaciones de característica consumidas.

Toque sagrado (Sb): un toque de las manos de Zafquiel causa 3d6 puntos de daño sagrado a las criaturas malignas. Los ajenos y muertos vivientes malignos sufren 6d6 puntos de daño. Las criaturas malignas que impacten a Zafquiel con armas naturales o sin armas sufrirán este daño sagrado como si hubiesen sido impactadas por el toque del arconte.

Conjuros: Zafquiel puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 20 con los dominios de Bien, Curación y Ley.

Conjuros típicos preparados (6/9/9/8/8/8/7/6/6/6; salvación CD 20 + nivel de conjuro):
 0: detectar magia, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia, virtud;
 1: bendecir, escudo de la fe, favor divino, orden imperiosa, protección contra el caos¹, quitar miedo (2), santuario (2); 2: arma espiritual, curar heridas moderadas¹, estallar, explosión de sonido, inmovilizar persona, quitar adicción², silencio, zona de verdad; 3: aflicción², ceguera/sordera, círculo mágico contra el caos, curar heridas graves¹, luz abrasadora (2), purgar la invisibilidad, quitar maldición; 4: ancla dimensional, brillo celestial², curar heridas críticas¹, custodia contra la muerte, discernir mentiras, neutralizar veneno, poder divino, sangre del mártir²; 5: descarga flamígera, desplazamiento de plano, disipar el caos, disipar el mal¹, expiación, marca de la justicia, orden imperiosa mayor, romper encantamiento; 6: barrera de cuchillas¹, destierro, interdicción, matar muertos vivientes (2), sanar (2); 7: bastión del bien², castigo de los justos, destrucción, escudriñamiento mayor, máxima¹, restablecimiento mayor; 8: cerradura dimensional, inmunidad a conjuros mayor, curar heridas críticas¹, juicio final² (2), tormenta de fuego; 9: celebración sublime², fin de la contienda², milagro, resurrección verdadera (2), sanar en grupo.

1 Conjuro de dominio. Dado que no es un clérigo, Zafquiel no recibe los poderes concedidos de los dominios.

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: aflicción (CD 25), aura sagrada (CD 30), castigo divino (CD 26), consagrar, corona de incandescencia* (CD 28), cuchichear mensaje, detectar el caos, detectar el mal, discernir ubicación,



Zafquiel, el Vigilante

disipar magia mayor, escudo de los arcontes*, espada de la conciencia* (CD 24), ira del orden (CD 26), llama continua, luz del día, palabra sagrada (CD 29), rayo de esperanza* (CD 23), recado, romper encantamiento, sacralizar, visión verdadera, visión celestial* (CD 23); 3/día: instante de presciencia; 1/día: milagro (CD 31), sanar en grupo (CD 31). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Expulsar muertos vivientes (Sb): Zafquiel expulsa muertos vivientes como un clérigo de nivel 35. Su habilidad de Saber (religión) le concede un bonificador +4 a las pruebas de expulsión.

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, Zafquiel puede asumir una de estas dos formas: un remolino incorpóral de energía dorada o un arconte de 10' de alto. En forma de remolino vuela a una velocidad de 90' (buena) y puede atravesar objetos sólidos. Sólo puede atacar y ser dañado en forma de arconte.

Aura amenazadora (Sb): Voluntad CD 39 niega.

Impronta indeleble (Sb): Voluntad CD 39 niega.

Aura de energía positiva (Sb): una criatura muerta viviente con 25 DG o menos que se acerque a 10' de Zafquiel se ve afectada automáticamente como si la hubiese expulsado, mientras que los muertos vivientes con 15 DG o menos son destruidos al instante. Los muertos vivientes con cobertura total respecto a Zafquiel no se ven afectados.

Campeones de Zafquiel

Zafquiel no tiene ningún campeón conocido que luche en su nombre, aunque se podría argumentar que los otros seis miembros del Septenario son, en cierto sentido, sus campeones.

TÁLISID Y LOS CINCO COMPAÑEROS

Los guardinales no tienen ningún registro sobre su origen. Han sido los protectores del Elíseo durante toda la historia escrita de todos los planos. Y desde que el Elíseo ha conocido a sus guardinales, han existido el León celestial y sus Cinco compañeros, ejemplos y epítomes de sus respectivas razas. En contraste con las casi inamovibles filas de los arcontes, los miembros de los Compañeros van y vienen, aceptando sus puestos cuando son merecedores de ellos y abdicando cuando ya no pueden desempeñar sus funciones. Tálisid, el actual León celestial, ha ocupado su puesto durante más tiempo de lo normal, y pocos son los que pueden siquiera recordar el nombre de su predecesor, pero los Cinco compañeros han ascendido hace relativamente poco a sus puestos como representantes de sus razas.

Tálisid y los Cinco compañeros se parecen más a un grupo de aventureros, si bien uno elevado, que al consejo gobernante del Septenario celestial o a la relajada corte feudal de los eladrines. El León celestial y sus amigos vagan por los campos del Elíseo, resolviendo problemas a medida que se presentan y aplastando al mal si osa levantar su fea cabeza en sus dominios. Todos ellos escuchan ruegos y solventan disputas entre los guardinales de su clase, lideran a sus huestes en batalla y desfacen entuertos por iniciativa propia cuando es necesario.

Todas las acciones de Tálisid y los Cinco compañeros se guían por los principios del bien, en particular por el ideal de amistad que personifican en su trabajo común. Los Cinco compañeros es algo más que un simple título: los líderes de los guardinales son los más íntimos de los camaradas, unidos por una fiera devoción mutua que

ridiculiza a cualquier lazo familiar. No están libres de discordias, ya que los intereses de los distintos tipos de guardinal pueden entrar a veces en conflicto, pero discuten y se enfrentan como estimados amigos,teniéndose cada uno y al resto como los más altos estándares de amor y bondad.

CUALIDADES ESPECIALES

El León celestial y sus Cinco compañeros comparten las siguientes cualidades especiales:

Imposición de manos (Sb): igual que el rasgo de clase de los paladines, excepto porque cada día un guardinal puede curar una cantidad de pg igual a su máximo normal de puntos de golpe.

Hablar con los animales (Sb): esta aptitud funciona igual que el conjuro homónimo (nivel de lanzador 8), pero es una acción gratuita y no requiere la emisión de sonidos.

Don de lenguas (Sb): el León celestial o cualquiera de sus Cinco compañeros pueden hablar con cualquier criatura que posea lenguaje, como si empleasen el conjuro *don de lenguas* (nivel de lanzador 20). Esta aptitud siempre está activa.

TÁLISID, EL LEÓN CELESTIAL

Ajeno Grande (extraplanario, bueno, guardinal)

Dados de golpe: 40d8+360 (540 pg)

Iniciativa: +18

Velocidad: 60' (12 casillas)

Clase de armadura: 54 (-1 tamaño, +14 Des, +18 natural, +7 desvío, +6 introspectivo), toque 36, desprevenido 40

Ataque base/Presa: +40/+60

Ataque: garra +55 en c/c (1d8+16/19-20)

Ataque completo: 2 garras +55 en c/c (1d8+16/19-20) y mordisco +50 en c/c (2d6+8)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, conjuros, desgarramiento 1d8+16, rugido

Cualidades especiales: bastión del bien, don de lenguas, forma salvaje, hablar con los animales, imposición de manos, inmunidad a la petrificación y la electricidad, millar de rostros, pisada sin rastro, RD 30/maligno y plata, resistir la atracción de la naturaleza, resistencia al frío 10 y al sonido 10, RC 45, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, zancada forestal

Tiros de salvación: Fort +31 (+35 contra venenos), Ref +36, Vol +28

Características: Fue 43, Des 39, Con 29, Int 21, Sab 22, Car 25

Habilidades: Averiguar intenciones +49, Avistar +51, Buscar +48, Concentración +52, Diplomacia +54, Equilibrio +61, Esconderse +61, Escuchar +51, Intimidar +50, Moverse sigilosamente +61, Saber (naturaleza) +52, Saber (los Planos) +48, Supervivencia +49 (+53 en otros planos, en entornos naturales al aire libre o siguiendo rastros)

Dotes: Aguante, Amigo animal, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjuros mejorados, Crítico mejorado (garra), Duro de pelar, Esquiva, Forma salvaje elevada, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia en combate, Rastrear

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario

Valor de desafío: 30

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: neutral bueno

Avance: —

Esta poderosa figura se asemeja a un desenvuelto varón de 9' de altura con cabeza de león y complexión musculosa. Tiene un pelaje dorado, una regia melena de áureo cabello, y oscuros ojos penetrantes. Viste una túnica exquisita, y se atusa con aire ausente los mechones de su barbilla con una afilada garra.

Aunque está orgulloso de sus logros y los de sus amados Compañeros, Tálisid no deja que la soberbia u otras emociones interfieran con su misión de proteger y ayudar a los residentes del Elíseo. Su amor por los Campos benditos ha crecido en los miles de años que ha servido como León celestial, y se deleita enormemente con sus maravillas naturales.

El más sabio y poderoso de todos los leonales, Tálisid viaja regularmente por las cuatro capas del Elíseo, aunque pasa la mayor parte del tiempo en Armoria, la más elevada. A menudo adopta forma de animal para viajar en solitario por las zonas más agrestes, mofándose de los cazadores furtivos gracias a sus aptitudes de pisada sin rastro y zancada forestal. No tiene una residencia estable, y a menudo "acampa" con los amigos que haya hecho a lo largo y ancho de los Campos benditos. Rey entre los guardinales, Tálisid prefiere pensar en sí mismo como un humilde servidor del pueblo, y no exige ningún trato ni título especiales.

Combate

Tálisid tiene poca necesidad de armas o armaduras, prefiriendo entrar en combate saltando sobre sus enemigos y despedazándolos con sus afiladas garras.

Las armas naturales de Tálisid, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Agarrón mejorado (Ex): si Tálisid impacta a un oponente Mediano o menor con su ataque de mordisco, causará el daño letal normal y podrá iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si logra inmovilizarlo, podrá intentar desgarrarlo en ese mismo turno. A partir de entonces Tálisid tendrá la opción de resolver la presa de forma normal o simplemente emplear su boca para inmovilizar a su víctima (penalizador -20 a la prueba de presa, pero Tálisid no se considerará apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que haga durante los siguientes asaltos causará automáticamente el daño por mordisco.

Abalanzarse (Ex): si Tálisid carga, podrá realizar un ataque completo (incluido el intento de desgarramiento, a continuación), incluso aunque haya movido.



Tálisid, el León celestial

Desgarramiento (Ex): si Tálisid inmoviliza a un oponente (consulta 'Agarrón mejorado', más arriba), podrá realizar dos ataques de desgarramiento (+55 en c/c) con sus patas traseras que causan 1d8+16 puntos de daño cada uno. Si Tálisid se abalanza sobre un rival también podrá desgarrarlo.

Rugido (Sb): Tálisid puede rugir hasta cinco veces al día. Cada rugido libera una explosión cónica de 60' que imita los efectos del conjuro *palabra sagrada*, y que causa 4d6 puntos de daño sónico adicional (TS Fortaleza CD 37 niega). La CD se basa en Carisma.

Conjuros: Tálisid lanza conjuros como un druida de nivel 20.

Conjuros preparados (6/7/7/6/6/6/5/4/4/4; salvación CD 16 + nivel de conjuro): 0: crear agua, curar heridas menores, detectar magia, orientación divina, purificar comida y bebida, resistencia; 1: calmar animales, detectar trampas y fosos, enmarañar, fuego feérico, garras de plata*, ojos de avorla*, zancada prodigiosa; 2: fuerza de toro, gracia felina, mensajero animal (2), resistencia de oso, sabiduría de búho, transformar madera; 3: aflicción*, apagar, crecimiento vegetal, hablar con las plantas, muro de viento, protección contra la energía; 4: caminar por el aire, contacto herrumbroso, controlar las aguas, descarga flamígera, libertad de movimientos, repeler sabandijas; 5: controlar los vientos, crecimiento animal, custodia contra la muerte, dotar de conciencia, expiación, muro de espinas; 6: disipar magia mayor, encontrar la senda, gracia felina en grupo, resistencia de oso en grupo, toque de adamantita*; 7: controlar el clima, lluvia de rosas*, rayo solar, visión verdadera; 8: explosión solar, formas de animal, repeler piedra o metal, torbellino; 9: convocar aliado natural IX, curar heridas críticas en grupo, enjambre elemental, presciencia.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: bola de fuego (CD 20), detectar el mal, detectar pensamientos (CD 19), inmovilizar persona (CD 21), muro de fuerza; 3/día: curar heridas críticas (CD 21), neutralizar veneno (CD 20), quitar enfermedad (CD 20); 1/día: sanar (CD 23). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS se basan en el Carisma.

Bastión del bien (Sb): como acción gratuita, Tálisid puede rodearse con un halo de luz de 20' de radio, que funciona igual que el conjuro *bastión del bien* (consulta el Capítulo 6: magia).

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

Millar de rostros (Sb): mientras está en su forma natural Tálisid puede alterar su apariencia a voluntad, como si emplease el conjuro *alterar el propio aspecto* (nivel de lanzador 20).

Pisada sin rastro (Ex): Tálisid no deja rastro en los entornos naturales y no puede ser rastreado. Puede decidir dejar un rastro, si así lo desea.

Forma salvaje (Sb): a voluntad, Tálisid puede convertirse en cualquier animal, planta o bestia mágica de alineamiento bueno de tamaño Menudo a Enorme, o en un elemental de tamaño Pequeño a Enorme. Aparte de no tener límites de uso, esta aptitud funciona igual que la forma salvaje de un druida.

Zancada forestal (Ex): Tálisid puede moverse a través de cualquier tipo de vegetación natural a su velocidad normal, sin sufrir daño ni otro tipo de perjuicio.

Campeón de Tálisid de ejemplo: Coronáurea

Coronáurea es devoto de Tálisid y puede ser llamado mediante los conjuros *aliado mayor de los planos* o *ligadura mayor de los planos*.

Coronáurea es un ent de hojas doradas, estancadas en un otoño perpetuo. En lugar de alas posee un tercer "brazo" con el que puede realizar ataques de golpetazo. La compañera animal elevada de Coronáurea (una serpiente constrictor de escamas doradas llamada Corrus) se enrolla normalmente alrededor de una de las ramas más bajas del ent, empleando su habilidad de Escondarse para pasar desapercibida. El ent ha enseñado a su serpentina compañera cuatro trucos: ataca, defiende, trae y ven.

Las armas naturales de Coronáurea son consideradas armas mágicas a efectos de superar las reducciones de daño.

Coronáurea: ent semicelestial druida 6/león de Tálisid 5; VD 19; ajeno Enorme (extraplanario, bueno); DG 18d8+144; pg 235; Inic +0, Vel 30'; CA 22, toque 8, desprevenido 22; Atq base +9; Prs +28; Atq +18 en c/c (2d6+11, golpetazo); Atq completo +18 e c/c (2d6+11, 3 golpetazos); Espacio/Alcance 15'/15'; AE *animar a los árboles*, aptitudes sortilegas, castigar al mal, doble daño contra objetos, pisotear 2d6+16, salto del león; CE compañero animal, coraje del león, empatía salvaje, forma salvaje 5/día, inmunidad a la enfermedad, *luz del día*, olfato, pisada sin rastro, rasgos de planta, RD 10/mágico y cortante, RC 28, resistencia al ácido 10, al frío 10 y a la electricidad 10, resistir la atracción de la naturaleza, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego, zancada forestal; TS Fort +18 (+22 contra venenos), Ref +6, Vol +15 (+19 con efectos y conjuros enajenadores); AL NB; Fue 33, Des 10, Con 26, Int 14, Sab 22, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Diplomacia +15, Escondarse +2 (+18 en áreas boscosas), Escuchar +16, Intimidar +13, Saber (naturaleza) +14, Saber (los Planos) +12, Supervivencia +18 (+20 en entornos al aire libre o en otros planos), Tregar +21; Ataque poderoso, Compañero elevado^A, Conjurar en combate, Conjuros naturales, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Sutura con una aptitud (pisotear), Voluntad de hierro.

Animar a los árboles (St): Coronáurea puede animar a los árboles a 180' a voluntad, controlando hasta a dos de cada vez. Se necesita 1 asalto completo para que un árbol normal se desenraíce. A partir de entonces, se mueve a una velocidad de 10' y lucha como un ent normal en todos los aspectos. Los árboles animados pierden su aptitud para moverse sin Coronáurea queda incapacitado o sale del radio del efecto. La aptitud es, por lo demás, igual al conjuro *roble guardián* (nivel de lanzador 12). Los árboles animados tienen la misma vulnerabilidad al fuego que Coronáurea.

Doble daño contra objetos (Ex): si Coronáurea realiza un ataque completo contra un objeto o estructura, causará doble daño.

Salto del león (Ex): Coronáurea puede realizar un ataque completo al final de una carga.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, Coronáurea puede realizar un ataque normal en cuerpo a cuerpo para causar 18 puntos de daño adicional contra un enemigo maligno.

Conjuros preparados (6¹/6¹/5¹/4¹/4¹/3¹; salvación CD 16 + nivel de conjuro) 0: curar heridas menores (2), detectar magia, luz, orientación divina, purificar comida y bebida; 1.º: curar heridas leves, detectar trampas y fosos, enmarañar, fuego feérico, garras de plata², salto, zancada prodigiosa; 2.º: deformar madera, fuerza de toro, helar metal, nube brumosa, sabiduría de búho; 3.º: apagar, curar heridas moderadas, colmillo mágico mayor, trampa de lazo; 4.º: mandar plantas, curar heridas graves, libertad de movimientos, tormenta de hielo; 5.º: curar heridas críticas, llamar a la tormenta de relámpagos, muro de espinas.

1 Se incluyen los conjuros adicionales de la clase de prestigio león de Tálisid (consulta el capítulo 5: Clases de prestigio).

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *auxilio divino*, *bendecir*, *castigo divino* (CD 17), *convocar monstruo IX* (sólo celestiales), *curar heridas graves* (CD 16), *detectar el mal*, *disipar el mal* (CD 18), *hechizar monstruo en grupo* (CD 19), *palabra sagrada* (CD 20), *neutralizar veneno* (CD 16), *quitar enfermedad* (CD 16), *sacralizar*; 3/día: *aura sagrada* (CD 21), *protección contra el mal* (CD 14). Nivel de lanzador 14. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 32 mitad. La CD del TS se basa en la Fuerza.

Luz del día (St): Coronáurea puede emplear un efecto de *luz del día* (como el conjuro homónimo) a voluntad.

Coraje del león (Ex): Coronáurea es inmune a los efectos de miedo y obtiene un bonificador +4 sagrado a sus TS de Voluntad contra efectos y conjuros enajenadores.

Resistir a la atracción de la naturaleza (Ex): Coronáurea gana un bonificador +4 a sus TS contra las aptitudes sortilegas de las fatas.

Olfato (Ex): Coronáurea puede detectar a los enemigos cercanos, conocer la presencia de enemigos ocultos y rastrear por medio de su sentido del olfato.

Pisada sin rastro (Ex): Coronáurea no deja rastro en entornos naturales y no puede ser rastreado. Puede elegir dejar rastro si lo desea.

Forma salvaje (Sb): Coronáurea puede convertirse en un animal Pequeño o Mediano, y de nuevo a su forma normal, hasta cinco veces al día. El efecto dura 6 horas o hasta que el ent lo dé por concluido. Cambiar de forma es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Consulta el rasgo de clase del druida del mismo nombre para obtener información adicional.

Zancada forestal (Ex): Coronáurea puede moverse a través de cualquier tipo de maleza a su velocidad normal, sin sufrir daño ni ningún otro perjuicio. Sin embargo, las espinas, zarzas y zonas agresivas que hayan sido manipuladas mágicamente para impedir el paso le afectarán de forma normal.

Posesiones: *orbe de las tormentas*, *gema de visión*, 2 *cuentas de fuerza*, *perla de poder* (1.º)

Rasgos de personalidad: vivaz, cortés e inmodesto.

Corrus, compañera elevada de Coronáurea: serpiente constrictor celestial compañera elevada; VD —; bestia mágica Mediana; DG 3d8+6; pg 19; Inic +3; Vel 20', Tr 20', Nd 20'; CA 15, toque 13, desprevenida 12; Atq base +2; Prs +5; Atq +5 en c/c (1d3+4, mordisco); Atq completo +5 en c/c (1d3+4, mordisco); Espacio/Alcance 5'/5'; AE agarrón mejorado, castigar al mal, constreñir 1d3+4; CE compartir conjuros, olfato, RC 8, resistencia al ácido 5, al frío 5 y a la electricidad 5, vínculo, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +4, Ref +6, Vol +2; Fue 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Equilibrio +11, Escondarse +10, Escuchar +7, Nadar +11, Tregar +14; Alerta, Dureza.

Constreñir (Ex): mediante una prueba de presa con éxito, Corrus causa 1d3+4 puntos de daño.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, Corrus debe impactar con su ataque de mordisco. Podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su oponente y podrá constreñirlo.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, Corrus puede realizar un ataque normal en cuerpo a cuerpo que causa 3 puntos de daño adicional a un enemigo maligno.

Olfato (Ex): Corrus puede detectar a los enemigos cercanos, conocer la presencia de enemigos ocultos y rastrear por medio de su sentido del olfato.

SATHIA, DUQUESA DEL CIELO

Ajeno Grande (extraplanario, bueno, guardinal)

Dados de golpe: 34d8+306 (459 pg)

Iniciativa: +18

Velocidad: 40' (12 casillas), VI 90' (buena)

Clase de armadura: 47 (-1 tamaño, +10 Des, +8 natural, +10 desvío, +10 introspectivo), toque 29, desprevenido 37

Ataque base/Presa:

+34/+47

Ataque: garra +42 en c/c (2d8+9)

Ataque completo: 2

garras +42 en c/c

(2d8+9) o 2 alas +42 en c/c (4d6+9)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, aura de miedo

Cualidades especiales:

don de lenguas, hablar con los animales, imposición de manos, inmunidad a la petrificación y la electricidad, RD 20/maligno y plata, resistencia al frío 10 y al sonido 10, RC 39, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, visión verdadera

Tiros de salvación: Fort +28 (+32 contra venenos), Ref +31, Vol +31

Características: Fue 28, Des 31, Con 28, Int 29, Sab 30, Car 30

Habilidades: Artesanía (escultura) +46, Artesanía (pintura)

+46, Averiguar intenciones +47, Avistar +57, Buscar +46, Concentración +46, Conocimiento de conjuros +46, Diplomacia +51, Escondarse +43, Escuchar +49, Intimidar +47, Montar +51, Moverse sigilosamente +47, Saber (naturaleza) +50, Saber (los Planos) +46, Supervivencia +47 (+51 en otros planos, en entornos al aire libre o siguiendo rastros), Tasación +9 (+13 con pinturas y esculturas), Trato con animales +47

Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Redireccionar ataque, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Resistencia a conjuros elevada, Voluntad de hierro

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario

Valor de desafío: 26

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: neutral bueno

Avance: —

Esta alta y ágil mujer posee vigorosas alas en lugar de brazos. Motas de color verdoso jalonan sus plumas blancas como la nieve. Su rostro es más humano que aviar, pero su pelo recuerda a una cogulla emplumada, y sus ojos son de un intenso color dorado. Sus pies terminan en garras de un lustroso verde esmeralda, de apariencia tan afilada como un diamante. Numerosos pajarillos revolotean a su alrededor, atraídos a todas luces por su poderosa presencia.

Voz de los avorales, Sathia es también patrona y musa de pintores y escultores. Posee un agudo ojo para los detalles y ha creado cierto número de obras de arte en pintura y talla en madera. Por encima de todo, lo que más disfruta es pasar su tiempo con los Compañeros y surcar los cielos del Elíseo.

Combate

Sathia ataca con sus garras o los afilados bordes de sus poderosas alas. No lleva armas ni armadura, ya que prefiere verse libre de todo impedimento en vuelo.

Las armas naturales de Sathia, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Aura de miedo (Sb): una vez al día, Sathia puede crear un aura de miedo en un radio de 20'. Por lo demás es idéntica al conjuro *miedo* (nivel de lanzador 8; CD del TS 37). La CD del TS se basa en Carisma.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino*, *círculo mágico contra el mal* (sólo a sí misma), *contorno borroso* (sólo a sí misma), *detectar magia*, *disipar magia*, *inmovilizar persona* (CD 22), *luz*, *orden imperiosa* (CD 21), *puerta dimensional* (CD 24), *proyector mágico*, *ráfaga de viento* (CD 22), *ver lo invisible*; 1/día: *rayo relampagueante* (CD 23).

Visión verdadera (Sb): igual que el conjuro *visión verdadera* (nivel de lanzador 20), excepto porque tiene alcance personal y Sathia debe concentrarse durante 1 asalto completo antes de que tenga efecto. A partir de entonces, el efecto durará mientras se concentre en él.

Habilidades: la aguda visión de Sathia le concede un bonificador +8 racial a sus pruebas de Avistar (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Campeón de Sathia de ejemplo: Zyd

Zyddumar Crestadragontina ("Zyd" para los amigos) es devoto de Sathia y puede ser llamado mediante los conjuros *aliado de los planos* o *ligadura de los planos*.

En lugar de con alas, Zyd nació con un asombroso don precognitivo que le permite recibir imágenes de males inminentes, la mayoría de ellas bastante inquietantes. Estas imágenes comenzaron a aparecer cuando era un muchacho, y Sathia le enseñó cómo



Sathia,
la Duquesa del cielo

ponerlas en perspectiva. Zyd es convocado periódicamente al plano Material para que pinte escenas portentosas para reyes u otras figuras influyentes. Aunque no puede prever todos los males que están por venir, Zyd suele recibir imágenes de los más terribles y amenazadores.

Zyd nunca viaja a ninguna parte sin un atril, un lienzo, pinceles y pinturas.

Zyddumar Crestadragontina (Zyd): humano semicelestial clérigo 5 (Pelor)/guerrero 4/taumaturgo 3; VD 15; ajeno Mediano (extraplanario, bueno); DG 5d8+10 más 4d10+8; pg 66; Inic +4; Vel 20' (base 30'); CA 21, toque 10, desprevenido 21; Atq base +8; Prs +12; Atq +14 en c/c (1d8+5, maza pesada +1 de estallido divino) o +9 a distancia (1d8+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonif. +4 por Fue] con flechas +1); Atq completo +14/+9 en c/c (1d8+5, maza pesada +1 de estallido divino) o +9/+4 a distancia (1d8+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonif. +4 por Fue] con flechas +1); AE aptitudes sortilegas, castigar al mal 1/día, conjuros, expulsar muertos vivientes (como clérigo de nivel 6); CE inmunidad a la enfermedad, luz del día, rasgos de ajeno, RD 10/mágico, RC 22, resistencia al ácido 10, al frío 10 y a la electricidad 10, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +11 (+19 contra venenos), Ref +5, Vol +13 (+17 contra compulsiones); AL NB; Fue 18, Des 10, Con 14, Int 16, Sab 21, Car 16.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, Zyd puede realizar un ataque normal en cuerpo a cuerpo para causar 12 puntos de daño adicional a un enemigo maligno.

Conjuros preparados (5/8¹/6¹/6¹; salvación CD 15 + nivel de conjuro): 0: detectar magia, orientación divina, remendar, resistencia; 1.º: escudo de la fe, favor divino, luz de linterna³, orden imperiosa, quitar miedo, rayo de esperanza³, soportar los elementos², visión celestial³; 2.º: alinear arma, aliviar dolor³, arma espiritual, fuerza de toro², resistencia de oso, silencio; 3.º: caminar sobre las aguas, luz abrasadora², plegaria, protección contra la energía, puntería inspirada³, renovación³.

1 Se incluyen los conjuros adicionales de la clase de prestigio de Taumaturgo (consulta el capítulo 5: clases de prestigio).

2 Conjuros de dominio. **Dominios:** Fuerza (proeza de fuerza 1/día; bonificador +5 de mejora a la Fuerza durante 1 asalto), Sol (expulsión mayor 1/día; las criaturas muertas vivientes que fuesen expulsadas serán destruidas).

3 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: 1/día: auxilio divino, bendecir, castigo divino (CD 17), curar heridas graves (CD 16), detectar el mal, disipar el mal (CD

18), palabra sagrada (CD 20), neutralizar veneno (CD 16), quitar enfermedad (CD 16); 3/día: protección contra el mal (CD 14). Nivel de lanzador 12. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Luz del día (St): Zyd puede emplear luz del día, como el conjuro homónimo, a voluntad.

Posesiones: armadura celestial (descrita en la Guía del Dungeon Master), escudo ligero de acero +1, maza pesada +1 de estallido divino, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +4 por Fue], aljaba con 25 flechas +1, atril de madera plegable, láminas de lienzo, pinturas y pinceles. **Rasgos de personalidad:** afable, elocuente y dramático.



Zyd, campeón de Sathia

MANATH, EL DUQUE ASTADO

Ajeno Mediano (extraplanario, bueno, guardinal)

Dados de golpe: 26d8+208 (325 pg)

Iniciativa: +13

Velocidad: 50' (10 casillas)

Clase de armadura: 43 (+9 Des, +6 natural, +9 desvío, +9 introspectivo), toque 37, desprevenido 34

Ataque base/Presa: +26/+37

Ataque: golpetazo +37 en c/c (1d6+11)

Ataque completo: 2 golpetazos +37 en c/c (1d6+11) y cornada +35 en c/c (1d6+5)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: carga poderosa, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: don de lenguas, hablar con los animales, imposición de manos, inmunidad a la petrificación y la electricidad, poderes en las astas, RD 10/maligno y plata, resistencia al frío 10 y al sonido 10, RC 39, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +23 (+27 contra venenos), Ref +24, Vol +24

Características: Fue 33, Des 29, Con 26, Int 22, Sab 29, Car 28

Habilidades: Averiguar intenciones +38, Avistar +40, Concentración +37, Conocimiento de conjuros +35, Diplomacia +42, Equilibrio +38, Escondarse +38, Escuchar +40, Intimidar +38, Moverse sigilosamente +38, Saber (naturaleza) +39, Saltar +56, Sanar +38, Supervivencia +38 (+42 en

entornos naturales al aire libre)

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, (dote elevada), Embestida mejorada, Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado

Terreno: Campos benditos del Eliseo

Organización: solitario

Valor de desafío: 20

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: neutral bueno

Avance: —

Una figura de 6' de altura se alza ante vosotros, con su cabeza coronada por un magnífico par de cuernos de carnero. Su pelaje rizado varía en color del rojo al dorado, pasando por el amarillo otoñal de su pecho desnudo, mientras que las grandes pezuñas hendidas de sus patas son de color negro ceniza. Una irónica, aunque cautivadora, sonrisa cruza su sabio semblante.

Manath es el miembro más reciente de los Cinco compañeros, habiendo reemplazado hace muy poco al cascarrabias duque Rhanok. El nuevo duque de los cervidales siente que tiene mucho que aprender de Tálisid y los demás Compañeros, pero si alberga alguna duda acerca de su capacidad para seguir los pasos de Rhanok aún no ha dado muestra de ello. Manath ha introducido un ingenio agudo y un sentido del humor en las andanzas de los Compañeros, hechizando a los demás con sus costumbres campechanas y su lengua desvergonzada.

Combate

Aunque se muestra intrépido en batalla, Manath prefiere resolver las disputas de forma pacífica mediante el empleo de chanzas cordiales en lugar de armas para desarmar a sus rivales. Cuando el encanto y la diplomacia fallan, pone en juego sus cuernos y pezuñas.

Las armas naturales de Manath, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Carga poderosa (Ex): Manath puede inclinar su cabeza y cargar contra un enemigo para golpearlo con sus mortales cuernos. Además de los beneficios y perjuicios habituales de una carga, esta táctica le permite realizar un ataque de cornada que causa 2d6+16 puntos de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: bendecir, detectar veneno, luz, orden imperiosa (CD 20); 1/día: inmovilizar persona (CD 22). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Poderes en las astas (Sb): Manath puede causar varios efectos mediante el toque de sus cuernos. Puede negar cualquier enfermedad o veneno (igual que los conjuros *quitar enfermedad* y *neutralizar veneno*) en las criaturas tocadas, disipar una ilusión (como un conjuro dirigido de *disipar magia*, excepto porque sólo afecta a conjuros de la escuela de Ilusión y tiene éxito automáticamente), o expulsar (como el conjuro *exorcismo*) a una criatura convocada, conjurada o extraplanaria. Cada uno de estos poderes de sus astas puede ser empleado a voluntad: como acción estándar. Salvo las excepciones indicadas, todos estos poderes funcionan como los conjuros correspondientes. Nivel de lanzador 20; salvación CD 19 + nivel de conjuro.

Campeón de Manath de ejemplo: Teerlyn

Teerlyn es devota de Manath, y puede ser llamada mediante los conjuros *aliado menor de los planos* o *ligadura menor de los planos*.

Teerlyn posee un cuerpo delgado aunque bien musculado, cubierto por un pelaje rojizo con vetas doradas. Sus largos y curvados cuernos lucen anillos alternos de colores negro y dorado. Su táctica favorita es extraer a un animal de su bolsa de trucos antes de saltar al combate.

Teerlyn: mujer cervidal monje 2; VD 5; ajeno Mediano (extraplanario, bueno); DG 6d8+12; pg 44; Inic +3; Vel 50'; CA 17, toque 13, desprevenida 14; Atq base +5; Prs +9; Atq +9 en c/c (1d6+4, golpetazo); Atq completo +9 en c/c (1d6+4, 2 golpetazos) y +7 en c/c (1d3+2, cornada) o +7 en c/c (1d6+4, 3 golpetazos) y +5 en c/c (1d3+2, cornada) o +8 a distancia (1d2+4, *shuriken* +1); AE aptitudes sortilegas, carga poderosa, ráfaga de golpes; CE evasión, imposición de manos, inmunidad a la electricidad y la petrificación, poderes en las astas, RD 10/maligno o plata, resistencia al frío 10 y al sonido 10, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +9, Ref +10, Vol +10; AL LB; Fue 18, Des 17, Con 15, Int 12, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +12, Concentración +11, Conocimiento de conjuros +10, Equilibrio +12, Escondarse +12, Moverse sigilosamente +8, Sanar +12, Tregar +13; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Desviar flechas^A, Favorito de los Compañeros, Impacto sin armas mejorado^A, Puñetazo aturridor^A.

Carga poderosa (Ex): Teerlyn puede inclinar su cabeza y cargar contra un enemigo para golpearlo con sus mortales cuernos. Además de los beneficios y perjuicios habituales de una carga, esta táctica le permite realizar un ataque de cornada que causa 1d8+6 puntos de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: bendecir, detectar veneno, luz, orden imperiosa (CD 14); 1/día: inmovilizar persona (CD 15). Nivel de lanzador 9. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Poderes en las astas (Sb): Teerlyn puede causar varios efectos mediante el toque de sus cuernos. Puede negar cualquier enfermedad o veneno (igual que los conjuros *quitar enfermedad* y *neutralizar veneno*) en las criaturas tocadas, disipar una ilusión (como un conjuro dirigido de *disipar magia*, excepto porque sólo afecta a conjuros de la escuela de ilusión y tiene éxito automáticamente), o expulsar (como el conjuro *exorcismo*) a una criatura convocada, conjurada o extraplanaria. Cada uno de estos poderes de sus astas puede ser empleado a voluntad: como acción estándar. Salvo las excepciones indicadas, todos estos poderes funcionan como los conjuros correspondientes. Nivel de lanzador 20; salvación CD 13 + nivel de conjuro.

Imposición de manos (Sb): igual que el rasgo de clase del paladín, excepto porque Teerlyn puede curar cada día hasta 44 puntos de daño.

Poseiones: bolsa de trucos (herrumbre), 5 *shuriken* +1, poción de curar heridas moderadas.

Rasgos de personalidad: contemplativa, melancólica y complaciente.



Manath, el Duque astado

VHARA, DUQUESA DE LOS CAMPOS

Ajeno Enorme (extraplanario, bueno, guardinal)

Dados de golpe: 32d8+352 (496 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 70' (14 casillas)

Clase de armadura: 43 (-2 Tamaño, +6 Des, +11 natural, +9 desvío, +9 introspectivo), toque 32, desprevénido 37

Ataque base/Presa: +32/+54

Ataque: pezuña +45 en c/c (2d6+14)

Ataque completo: 2 pezuñas
+45 en c/c (2d6+14)

Espacio/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: aptitudes
sortilegas, relinchoCualidades especiales: don
de lenguas, hablar con
los animales, imposición
de manos, inmunidad a la
petrificación y la electricidad,
RD 15/maligno y plata,
resistencia al frío 10 y al sonido
10, RC 36, visión en la oscuridad
60', visión en la penumbraTiros de salvación: Fort +29 (+33
contra venenos), Ref +24, Vol +27Características: Fue 39, Des 23,
Con 32, Int 26, Sab 28, Car 28Habilidades: Averiguar intenciones
+44, Avistar +44, Buscar +43,
Concentración +46, Conocimiento
de conjuros +43, Diplomacia +48,
Escondarse +33, Escuchar +44, Intimidar
+44, Nadar +49, Saber (naturaleza) +47,
Saber (los Planos) +43, Saltar +65, Sanar
+44, Supervivencia +44 (+48 en otros
planos, en entornos naturales al aire libre y
siguiendo rastros), Trato con animales +44Dotes: Aguante, Ataque de torbellino, Ataque
poderoso, Correr, Esquiva, Iniciativa
mejorada, Movilidad, Pericia en combate,
Reflejos de combate, Romper arma mejorado,
Soltura con un arma (pezuñas)

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario

Valor de desafío: 24

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: neutral bueno

Avance: —

Con 15' de altura, esta escultural hembra posee cabeza equina, hombros de proporciones heroicas y largos brazos terminados en gruesos dedos duros como el hierro, que una vez apretados en un puño tienen toda la apariencia de verdaderas pezuñas. Sus piernas son aún más equinas, terminando en pezuñas reales. Su rostro es largo y estrecho. Una larga crin exquisitamente acicalada recorre la cresta de su cabeza y desciende hasta el centro de su espalda. Se muestra tan desenvuelta como encantadora.

Tras una fachada distante, y en cierta forma autoritaria, Vhara, la duquesa de los equinales, esconde un espíritu profundamente

Vhara,
Duquesa de los campos



emocional y generoso. Sus Compañeros saben que se toma con total seriedad su compromiso para con los equinales y el Elíseo, y que llora en privado cada vez que se enfrenta a cualquier sufrimiento que no pueda aliviar personalmente.

Vhara adora las flores de todo tipo, y le encanta recibir ramos de ellas como regalo. Cuando no está viajando con otros Compañeros, en alguna de las aventuras de Tálisid, vaga por su espaciosa mansión de Armoria. Su mansión, altos de Siena, se alza sobre una colina rodeada por prados floridos; rara vez se ve a Vhara sin una pequeña comitiva de sirvientes, incluidos un semielfo bardo con una pequeña arpa dorada y una hechicera elfa que siente predilección por hablar con versos y acertijos.

Combate

En combate Vhara aplasta sin piedad a sus enemigos con sus grandes pezuñas. Armas y armaduras no están a su altura. Intenta rodearse de tantos enemigos como le sea posible, antes de emplear su aptitud de relincho y la dote Ataque de torbellino.

Las armas naturales de Vhara, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino*, *círculo mágico contra el mal* (sólo a sí misma), *detectar el mal*, *detectar magia*, *disipar magia*, *luz*, *nube brumosa*, *orden imperiosa* (CD 20), *proyector mágico*, *puerta dimensional* (CD 23), *ver lo invisible*; 1/día: *muro de piedra* (CD 24), *ralentizar* (CD 22). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Relincho (Sb): una vez cada hora, como acción gratuita, Vhara puede emitir un agudo sonido que afecta a todos los no guardinales en una expansión de 20' de radio. Las criaturas con 30 DG o menos quedarán aturcidas durante 1d6 asaltos, mientras que las que tengan más de 30 DG quedarán ensordecidas durante 1d6 asaltos. Un TS de Fortaleza contra CD 34 con éxito niega ambos efectos. Se trata de un efecto sónico. La CD del TS se basa en Carisma

Campeón de Vhara de ejemplo: Imodocen

Imodocen es devota de Vhara, y puede ser llamada mediante los conjuros aliado de los planos o *ligadura de los planos*.

Imodocen y Vhara mantienen una relación complicada. Vhara confía en Imodocen como mensajera, pero la impetuosa asura tiene unas grandes inquietudes viajeras y siempre encuentra alguna excusa para iniciar batallas en el plano Material o cualquier otro lugar. Vhara no desea poner a Imodocen a las órdenes de nadie más, pero tampoco quiere convertir la vida de la asura en una aburrida

carga. Por su parte, Imodocen ama a Vhara, pero rechaza de plano cualquier atadura.

Las armas naturales de Imodocen, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Aunque podría llamar a un compañero animal, Imodocen aún no lo ha hecho.

Imodocen: mujer asura exploradora 4; VD 12; ajeno Mediano (bueno, caótico, extraplanario); DG 12d8+24; pg 108; Inic +2; Vel 30', VI 60' (buena); CA 26, toque 12, desprevenido 24; Atq base +12; Prs +14; Atq +17 en c/c (1d6+4/18-20 más 1d6 de fuego, *cimitarra* +1 *flamígera*) o +15 en c/c (1d8+3/19-20, garra) o +15 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +3 por Fue] con flechas +1); Atq completo +17/+12 en c/c (1d6+4/18-20 más 1d6 de fuego, *cimitarra* +1 *flamígera*) o +15 en c/c (1d8+3/19-20, garra) y +12 en c/c (1d6+4/18-20 más 1d6 de fuego, *cimitarra* +1 *flamígera*) o +13/+13/+8 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +3 por Fue] con flechas +1 y Disparo rápido); Espacio/Alcance 5'/5'; AE aptitudes sortilegas, conjuros, enemigo predilecto (ajenos malignos); CE aptitudes sortilegas, compañero animal, inmunidades, RD 5/hierro frío o maligno, RC 19 (23 contra conjuros y ajenos malignos), viento ardiente; TS Fort +12, Ref +12, Vol +9; AL CB; Fue 16, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 15, Car 17.

Habilidades y dotes: Avistar +17, Buscar +4, Concentración +13, Diplomacia +11, Escapismo +8*, Escuchar +17, Intimidar +14, Saber (naturaleza) +4, Saber (los Planos) +8, Sanar +6, Supervivencia +8; Aguante^A, Alerta, Crítico mejorado (garra)^A, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Disparo rápido^A, Rastrear^A, Resistencia a conjuros elevada, Soltura con un arma (*cimitarra*).

*Incluye un penalizador -2 por armadura, debido a la *coraza* +1 de mithril.

Enemigo predilecto (Ex): Imodocen obtiene un bonificador +2 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando las emplee contra ajenos malignos. De igual forma obtiene un bonificador +2 a las tiradas de daño con un arma contra tales criaturas.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar el mal*, *discernir mentiras* (CD 16), *visión verdadera*; 1/día: *castigo divino* (CD 17), *círculo mágico contra el mal* (sólo a sí misma), *polimorfar* (sólo a sí misma; sólo formas humanoides). Nivel de lanzador 12. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Viento ardiente (Sb): Imodocen puede agitar sus alas como acción estándar para generar una ardiente ola de calor, que causa 2d6 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 15'.

Inmunidades: Imodocen es inmune al fuego, la petrificación, los hechizos y las compulsiones.

Posesiones: *coraza* +1 de mithril, *rodela* +1, *cimitarra* +1 *flamígera*, *trompeta de la perdición* (descrita en el Capítulo 6: magia), arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +3 por Fue], aljaba con 50 flechas +1, *poción de gracia felina*, vial de lágrimas de la tormenta (consulta 'Materiales especiales' en el Capítulo 3).

Rasgos de personalidad: impetuosa, pendenciera y honesta.

KHARASH, EL ACECHADOR

Ajeno Grande (extraplanario, bueno, guardinal)

Dados de golpe: 33d8+297 (445 pg)

Iniciativa: +15

Velocidad: 60' (12 casillas)

Clase de armadura: 41 (-1 Tamaño, +11 Des, +5 natural, +7 desvío, +9 introspectivo), toque 36, desprevenido 30

Ataque base/Presa: +33/+50

Ataque: garra +45 en c/c (1d6+13)

Ataque completo: 2 garras +45 en c/c (1d6+13) y mordisco +40 en c/c (1d8+6)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, ataque furtivo +9d6, ataque mortal, aura de miedo, derribo, enemigos predilectos

Cualidades especiales: don de lenguas, empatía salvaje, esquivar proyectiles, hablar con los animales, imposición de manos, inmunidad a la petrificación y la electricidad, olfato, RD 15/ maligno y plata, resistencia al frío 10 y al sonido 10, RC 32, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +27 (+31 contra venenos), Ref +29, Vol +27

Características: Fue 37, Des 32, Con 29, Int 26, Sab 28, Car 25

Habilidades: Averiguar intenciones +45, Avistar +47, Buscar +44, Concentración +45, Conocimiento de conjuros +44, Diplomacia +47, Equilibrio +47, Esconderse +45, Escuchar +47, Intimidar +43, Montar +15, Moverse sigilosamente +49, Saber (naturaleza) +48, Saber (los Planos) +44, Supervivencia +45 (+49 en otros planos, en entornos naturales al aire libre y siguiendo rastros), Trato con animales +43, Preparar +49

Dotes: Alerta, Amigo animal, Arrollar mejorado, Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear, Reflejos de combate, Sigiloso

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario, o Kharash más 2d6 lupinales

Valor de desafío: 22

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: neutral bueno

Avance: —

Una criatura con aspecto de licántropo y ojos color topacio sale de entre las sombras caminando sobre sus cuatro patas. De unos 10' de largo, su esbelto y musculoso cuerpo está cubierto por un acicalado pelaje negro y pardo. Luce una amplia sonrisa que revela varias hileras de afilados colmillos blancos como perlas.

El arquetipo de los lupinales, el duque Kharash, es el Compañero más cercano a Tálisid por compartir su pasión por la caza y su amor por la naturaleza agreste e indómita. Ambos son casi inseparables excepto cuando Tálisid decide entrar en algún núcleo de población, situación en la que Kharash prefiere mantenerse en campo abierto. Aunque posee una lengua afilada y no es precisamente tímido, Kharash no siente especial predilección por los grupos amplios de gente o los elogios. Adora a los niños, pero se muestra inexplicablemente torpe en su presencia. Su aptitud para mantenerse fuera de la vista, unida a su tendencia a dejar que Tálisid hable en su nombre en público, han dado a Kharash el mote de "la sombra de Tálisid", y al duque de los lupinales no parece importarle.

Consumado cazador, Kharash confía en sus sentidos e intuición. No cae con facilidad en ninguna trampa, y estudia con cuidado a sus enemigos antes de acercarse para iniciar la matanza. No tiene ninguna residencia permanente. Cuando viaja sin la compañía de Tálisid o los demás Compañeros, a menudo se le une una manada de sus leales lupinales.

Combate

Kharash prefiere estudiar a sus enemigos durante algunos asaltos antes de entrar en batalla, dándole la oportunidad de emplear su ataque mortal. Cuando lucha junto a Tálisid y los demás Compañeros, Kharash suele atacar primero al rival más débil, esperando derrotarlo con rapidez antes de pasar a otra presa más dura.

Las armas naturales de Kharash, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Ataque mortal (Ex): si Kharash estudia a su víctima durante 3 asaltos antes de realizar un ataque furtivo con un arma natural que logre causarle daño, el ataque furtivo tendrá el efecto adicional de paralizar o matar a la víctima. Mientras está estudiando a su rival Kharash podrá realizar otras acciones, siempre que su atención siga centrada en el objetivo y éste no le detecte o lo considere una amenaza. Si la víctima de del ataque mortal falla un TS de Fortaleza **contra** CD 28 (para evitar el efecto de muerte), morirá. Si falla el mismo TS contra el efecto de parálisis, la mente y el cuerpo de la víctima quedarán privados de todo vigor, dejándolo indefenso e incapaz de actuar durante 1d6+10 asaltos. Si la víctima tiene éxito en sus TS, el ataque se resolverá como un ataque furtivo normal. Una vez Kharash ha terminado sus 3 asaltos de estudio de su presa, deberá efectuar su ataque mortal en los siguientes 3 asaltos. Si se intenta el ataque mortal, pero fracasa (esto es, la víctima supera sus TS) o si Kharash no lo ejecuta en los 3 asaltos de rigor, se requerirán otro nuevo estudio de 3 asaltos antes de poder intentar un nuevo ataque mortal.

Enemigos predilectos (Ex): igual que el rasgo de clase de los exploradores, excepto porque Kharash obtiene los siguientes bonificadores: +8 contra ajenos malignos, +4 contra muertos vivientes, +2 contra aberraciones, +2 contra elementales y +2 contra dragones.

Aura de miedo (Ex): cuando Kharash aúlla, todas las criaturas en un radio de 600' (excepto otros guardinales) que puedan oírlo deberán realizar un TS de Voluntad contra CD 33. Una criatura con 32 DG o menos quedará despavorida durante 4d6 asaltos; si la criatura tiene

33 DG o más, quedará estremecida durante 4d6 asaltos. El éxito en el TS dejará a la criatura indemne. Una vez una criatura haya sido afectada por esta aptitud, o haya superado su TS, no podrá verse afectada por el aullido de Kharash durante las siguientes 24 horas. La CD del TS se basa en Carisma



Kharash, el Acechador

Agarrón mejorado

(Ex): si Kharash impacta a un oponente que sea al menos una categoría de tamaño menor que él con su ataque de mordisco, causará el daño letal normal y podrá iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Kharash tendrá entonces la opción de resolver la presa de forma normal o simplemente emplear sus mandíbulas para inmovilizar a su víctima (penalizador -20 a la prueba de presa, pero Kharash no se considerará apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que haga durante los siguientes asaltos causará automáticamente el daño por mordisco.

Ataque furtivo (Ex): esta aptitud funciona igual que la de los pícaros. Kharash causa +9d6 puntos de daño adicional con cada ataque furtivo con éxito.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: contorno borroso (CD 19), disfrazarse, excursión etérea, intermitencia, oscuridad; 3/día: cono de frío (CD 22), curar heridas leves (CD 18), proyectil mágico, volar (CD 19); 1/día: encontrar la senda (CD 23). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS se basan en Carisma.

Derribo (Ex): si impacta con un ataque de mordisco, Kharash puede intentar derribar a su rival como acción gratuita (consulta 'Derribo' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*) si tener que realizar un ataque de toque ni provocar ataques de oportunidad. Si el intento fracasa, el oponente no podrá reaccionar para derribar a Kharash.

Esquivar proyectiles (Ex): esta aptitud funciona igual que la dote Desviar flechas, excepto porque Kharash puede esquivar cualquier proyectil, no tiene por qué tener las manos libres (Kharash está esquivando, no desviando nada) y puede intentar esquivar todos los proyectiles arrojados contra él.

Olfato (Ex): Kharash puede detectar a enemigos cercanos, olfatear la posición de rivales ocultos y rastrear por medio de su sentido del olfato.

Empatía salvaje (Ex): esta aptitud funciona igual que el rasgo de clase de los druidas. Kharash obtiene un bonificador +4 elevado a sus pruebas de empatía salvaje para calmar la actitud de animales y bestias mágicas de alineamiento bueno (incluyendo, pero sin limitarse a, perros intermitentes, unicornios, pegasos y animales con la plantilla celestial), ya que también cuenta con la dote elevada Amigo animal.

Campeón de Kharash de ejemplo: Serradus

Serradus es un lupinal devoto de Kharash y puede ser llamado mediante los conjuros *aliado mayor de los planos* o *ligadura mayor de los planos*.

Cuando no es convocado al plano Material para luchar contra el mal, Serradus acompaña a la manada de caza de Kharash por el Eliseo. Las armas naturales de Serradus, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Serradus: varón lupinal acechador de Kharash 10; VD15; ajeno Mediano (extraplanario, bueno); DG 18d8+72; pg 170; Inci +5; Vel 50; CA 26, toque 18, desprevenido 21; Atq base +18; Prs +25; Atq +25 en c/c (1d4+7, garra) o +26 en c/c (1d8+8/17-20 más 1d6, todo no letal, *espada larga +1 afilada compasiva*) o +23 a distancia (1d8+9/×3 más 1d6 más 1d6 de electricidad, todo no letal, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +7 por Fue] con *flechas +2 electrizantes compasivas*); Atq completo +25 en c/c (1d4+7, 2 garras) y +20 en c/c (1d6+3, mordisco) o +26/+21/+16/+11 en c/c (1d8+8/17-20 más 1d6, todo no letal, *espada larga +1 afilada compasiva*) o +23/+18/+13/+8 a distancia (1d8+9/×3 más 1d6 más 1d6 de electricidad, todo no letal, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +7 por Fue] con *flechas +2 electrizantes compasivas*); Espacio/Alcance 5'/5'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, aura de miedo, castigar al mal, derribo, enemigo predilecto (malignos); CE esconderse a plena vista, esquivar proyectiles, imposición de manos, inmunidad a la electricidad y la petrificación, olfatear al mal, olfato, rastrear al mal, RD 10/maligno o plata, resistencia al frío 10 y al sonido 10, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +17 (+21 contra venenos), Ref +22, Vol +17; AL NB; Fue 24, Des 20, con 18, Int 16, Sab 18, Car 15.

Habilidades y dotes: Avistar +22, Buscar +12, Concentración +15, Equilibrio +16, Esconderse +25, Escuchar +22, Intimidar +13, Montar +7, Moverse sigilosamente +25, Nadar +16, Saber (naturaleza) +25, Saltar +27, Supervivencia +23 (+25 en entornos naturales al aire libre), Trato con animales +11, Trepar +27; Alerta, Castigar al mal a distancia, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Favorito de los Compañeros, Némesis (malignos), Rastrear.

Enemigo predilecto (malignos) (Sb): Serradus tiene a las criaturas malignas de todo tipo como sus enemigos predilectos. Obtiene un bonificador +1 a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando las emplee contra criaturas malignas. También obtiene un bonificador +1 al daño con armas contra las estas criaturas.

Serradus puede aplicar los beneficios de la dote Némesis a esta aptitud, permitiéndole detectar a las criaturas malignas a 60' y causar +1d6 puntos de daño sagrado a sus ataques con armas.

Aura de miedo (Ex): cuando Serradus aúlla, todos los no guardinales en un radio de 600' (excepto otros guardinales) que puedan oírlo deberán realizar un TS de Voluntad contra CD 21. Una criatura con 17 DG o menos quedará despavorida durante 4d6 asaltos; si la criatura tiene 18 DG o más, quedará estremecida durante 4d6 asaltos. El éxito en el TS dejará a la criatura indemne. Una vez una criatura haya sido afectada por esta aptitud, o haya superado su TS, no podrá verse afectada por el aullido de Serradus durante las siguientes 24 horas. La CD del TS se basa en Carisma.

Agarrón mejorado (Ex): si Serradus impacta a un oponente que sea al menos una categoría de tamaño menor que él con su ataque de mordisco, causará el daño letal normal y podrá iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Cada prueba de presa con éxito que haga durante los siguientes asaltos causará automáticamente el daño por mordisco.

Castigar al mal (Sb): tres veces al día, Serradus puede sumar un bonificador +4 a su tirada de ataque y causar 10 puntos de daño adicional contra un enemigo maligno. Este bonificador se apila con los de sus enemigos predilectos. Si accidentalmente castiga a un enemigo no maligno, el castigo no tendrá ningún efecto y se considerará gastado a efectos del límite de usos diarios. Serradus puede emplear esta aptitud con sus ataques a distancia (gracias a su dote Castigar al mal a distancia).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *contorno borroso* (CD 14), *disfrazarse, excursión etérea, intermitencia, oscuridad*; 3/día: *cono de frío* (CD 17), *curar heridas leves* (CD 13), *proyectil mágico, volar* (CD 15); 1/día: *encontrar la senda* (CD 23). Nivel de lanzador 8. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Derribo (Ex): si impacta con un ataque de mordisco, Serradus puede intentar derribar a su rival como acción gratuita (consulta 'Derribo' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*) si tener que realizar un ataque de toque ni provocar ataques de oportunidad. Si el intento fracasa, el oponente no podrá reaccionar para derribar a Serradus.

Esquivar proyectiles (Ex): esta aptitud funciona igual que la dote Desviar flechas, excepto porque Serradus puede esquivar cualquier proyectil y no tiene por qué tener las manos libres (Serradus está esquivando, no desviando nada). Puede emplear esta aptitud hasta tres veces por asalto.

Esconderse a plena vista (ex): Serradus puede emplear su habilidad de Esconderse incluso mientras está siendo observado. Con una cobertura u ocultación de al menos un cuarto, podrá ocultarse a la vista incluso si otro personaje lo está mirando.

Imposición de manos (Sb): igual que el rasgo de clase de los paladines, excepto porque cada día Serradus puede curar una cantidad de pg igual a su máximo normal de puntos de golpe.

Olfato (Ex): Serradus puede detectar a enemigos cercanos, olfatear la posición de rivales ocultos y rastrear por medio de su sentido del olfato.

Olfatear al mal (Sb): Serradus puede detectar a los rivales malignos a 30' mediante esta aptitud. Si el rival está contra el viento, el alcance aumenta a 60'; si está a favor del viento, se reduce a 15'. Una fuerte aura de mal puede ser detectada al doble de esas distancias. Un aura de mal abrumadora puede ser detectada al triple de la distancia normal.

Hablar con los animales (Sb): esta aptitud funciona como el conjuro *hablar con los animales* (nivel de lanzador 8), pero es una acción gratuita y no requiere sonidos.

Rastrear al mal (Sb): Serradus puede emplear su dote Rastrear para seguir a una criatura maligna gracias al remanente de su aura, mediante una prueba de Supervivencia para encontrar o seguir el rastro. La CD típica para un rastro reciente es 10 (sin importar qué tipo

de superficie esté impregnada por el rastro). La CD para seguir un aura se incrementa en 2 puntos cada 10 minutos (aura normal), cada hora (aura fuerte) o cada día (aura abrumadora). Esta aptitud sigue, por lo demás, todas las reglas de la dote Rastrear. Serradus puede ignorar los efectos de las condiciones del terreno o de la mala visibilidad.

Posesiones: armadura de cuero +3 de resistencia al fuego, espada larga +1 compasiva, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +7 por Fue], aljaba con 50 flechas +2 electrizantes compasivas, anillo de protección +3, amuleto de salud +4, capa de resistencia +4, 3 pociones de curar heridas moderadas.

Rasgos de personalidad: astuto, perspicaz y sarcástico.

BHARRAI, LA GRAN OSA

Ajeno Enorme (extraplanario, bueno, guardinal)

Dados de golpe: 31d8+279 (418 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 40' (8 casillas)

Clase de armadura: 50 (-2 Tamaño, +8 Des, +15 natural, +10 desvío, +9 introspectivo), toque 35, desprevenido 42

Ataque base/Presa: +31/+50

Ataque: garra +40 en c/c (3d6+11)

Ataque completo: 2 garras +40 en c/c (3d6+11) y mordisco +35 en c/c (3d6+5)

Espacio/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales:

agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, conjuros

Cualidades especiales: conjuros naturistas, don de lenguas, esquiva asombrosa, hablar con los animales, imposición de manos, inmunidad a la petrificación y la electricidad, RD 20/maligno y plata, resistencia al frío 10 y al sonido 10, RC 37, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +26 (+30 contra venenos), Ref +25, Vol +26

Características: Fue 33, Des 27, Con 29, Int 30, Sab 29, Car 30

Habilidades: Artesanía

(caligrafía) +44, Averiguar intenciones +43, Avistar +45, Buscar +44, Concentración +43, Conocimiento de conjuros +48, Diplomacia +52, Escuchar +45, Intimidar +44, Oficio (escriba) +43, Oficio (herbolario) +43, Saber (arcano) +44, Saber (geografía) +41, Saber (nobleza) +44, Saber (los Planos) +44, Saber (religión) +44, Sanar +43, Supervivencia +9 (+13 en otros planos, en entornos naturales al aire libre y siguiendo rastros), Tasación +10 (+14 caligrafía)

Notes: Alerta, Ataque natural mejorado (garra, mordisco), Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Consagrar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura mayor con una escuela de magia (Encantamiento), Sustitución no letal (frío)

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario

Valor de desafío: 28

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: neutral bueno

Avance: —

Esta osa bípeda tiene un grueso pelaje blanco como la nieve, ojos semejantes a fragmentos de hielo azul e inmensas garras. Se alza hasta los 18' de altura y luce una túnica inmaculada de la mejor calidad.



Bharrai, la Gran osa

Bharrai es la matriarca de los ursinales. Algunos de ellos la llaman "Madre osa", ya que trata a los de su raza como a sus propios hijos predilectos; siente un gran interés por sus andanzas y hazañas, y se preocupa enormemente por ellos cuando dejan el Elíseo para estudiar la magia y combatir al mal en lugares distantes.

Cuando no está acompañando a Tálisid y al resto de sus Compañeros en alguna escapada de importancia, Bharrai reside en una gran cabaña que domina un pequeño lago, todo ello arropado entre cuatro grandes montañas de Eronia (la segunda capa del Elíseo). La región disfruta de veranos cálidos e inviernos duros. Durante el verano Bharrai enseña a sus tocayos ursinales la importancia de vivir en armonía con la naturaleza. En invierno convierte su cabaña en un colegio de magia: un retiro aislado en el cual los ursinales y los magos de paso pueden estudiar y aprender magia bajo su supervisión.

Combate

Bharrai, aunque es una combatiente formidable, prefiere lanzar conjuros a enzarzarse en refriegas cuerpo a cuerpo.

Las armas naturales de Bharrai, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Agarrón mejorado (Ex): si Bharrai impacta a un oponente que sea al menos una categoría de tamaño menor que ella con su ataque de garra, causará el daño letal normal y podrá iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. A partir de entonces Bharrai tendrá la opción de resolver la presa de forma normal o simplemente emplear su zarpa para inmovilizar a su víctima (penalizador -20 a la prueba de presa, pero Bharrai no se considerará apresada). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que haga durante los siguientes asaltos causará automáticamente el daño por garra.

Conjuros: Bharrai lanza conjuros como una maga de nivel 18. Tiene predilección por los conjuros de Adivinación y Encantamiento, así como por aquellos que desorienten o confundan a sus rivales en lugar de limitarse a causar daño.

Conjuros preparados (4/7/7/6/6/6/6/4/4/3; salvación CD 20 + nivel de conjuro): 0: abrir/cerrar, atontar, detectar veneno, rayo de escarcha; 1: armadura de mago, dormir, escudo, hechizar persona, identificar, rayo debilitador, toque gélido; 2: atontar monstruo, astucia de zorro, gracia felina, rayo abrasador, resistencia de oso, toque de estulticia, yugo de clemencia²; 3: acelerar, clariaudiencia/clarividencia, protección contra la energía, respiración subacuática, sugestión, volar; 4: bola de fuego consagrada, confusión, escudo de fuego, invisibilidad mayor, muro de hielo, piel de piedra; 5: armadura de mago apresurada, bruma mental, crecimiento animal, dominar persona, muro de fuerza, romper encantamiento; 6: cono de frío consagrado, conocimiento de leyendas, disipar magia mayor, geas/empeño, resistencia de oso en grupo, sugestión en grupo; 7: controlar el clima, destierro, inmovilizar persona en grupo, teleportar mayor; 8: baile irresistible de Otto, cerradura dimensional, instante de presciencia, rayo polar no letal; 9: detener el tiempo, dominar monstruo, presciencia.

²Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino*, *bruma sólida*, *círculo mágico contra el mal* (sólo a sí misma), *detectar el mal*, *detectar magia*, *detectar pensamientos* (CD 22), *disipar magia*, *inmovilizar monstruo* (CD 24), *luz del día*, *polimorfar*, *proyector mágico*, *sueño profundo* (CD 23), *ver lo invisible*; 3/día: *neutralizar veneno* (CD 23), *quitar enfermedad* (CD 23), *sanar* (CD 26); 1/día: *palabra sagrada* (CD 27). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS se basan en el Carisma.

Conjuros naturistas (Sb): esta aptitud permite a Bharrai cambiar la composición de cualquier conjuro basado en energía que lance para obtener algo que no sea destructivo para la naturaleza. El conjuro debe tener el descriptor ácido, frío, electricidad o fuego, y Bharrai podrá elegir causar daño no letal en lugar del daño letal contra animales y plantas que sean el objetivo, o se vean afectados de alguna otra forma, por el conjuro.

Esquiva asombrosa (Ex): mientras esté en el Elíseo, Bharrai puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando sea cogida desprevenida. Perderá esta aptitud cuando se encuentre en otros planos.

Campeón de Bharrai de ejemplo: Alygaros

Alygaros es devoto de Bharrai, y puede ser llamado mediante los conjuros *aliado menor de los planos* o *ligadura menor de los planos*.

Alygaros, un joven mago aasimar, se unió recientemente a las filas de los centinelas de Bharrai (consulta el Capítulo 5: clases de prestigio). Tiene la tez de color café, cabello negro trenzado y ojos plateados. Habitualmente lleva a su familiar, un búho nival, posado sobre su hombro.

Alygaros: varón aasimar evocador 5/centinela de Bharrai 1; VD 6; ajeno Mediano (bueno, nativo); DG 6d4; pg 18; Inic +1; Vel 30'; CA 12, toque 11, desprevenido 11; Atq base +2; Prs +1; Atq +1 en c/c (1d6-1, clava) o +3 a distancia (1d8/×3, ballesta ligera); Atq completo +1 en c/c (1d6-1, clava) o +3 a distancia (1d8/×3, ballesta ligera); AE conjuros; CE conjuros naturistas, *luz del día*, resistencia al ácido 5, a la electricidad 5 y al frío 5, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +3, Ref +4, Vol +9; AL NB; Fue 8, Des 12, Con 10, Int 16, Sab 16, Car 15.

Habilidades y dotes: Avistar +7 (+10 en las sombras), Concentración +8, Conocimiento de conjuros +13 (+15 para aprender conjuros de

Evocación), Escuchar +7, Saber (arcano) +11, Saber (naturaleza) +11, Saber (los Planos) +11, Sanar +6, Supervivencia +7 (+9 en entornos naturales al aire libre y en otros planos); Alerta (por el familiar), Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino^A, Rastrear^A, Reflejos rápidos, Soltura con una escuela de magia (Evocación), Soltura mayor con una escuela de magia (Evocación).

Conjuros preparados¹ (4/5²/5²/4²; salvación CD 13 + nivel de conjuro) 0: leer magia, luces danzantes, rayo de escarcha, salpicadura de ácido; 1: arma mágica, armadura de mago, manos ardientes, ojos del avon³, proyectil mágico; 2: esfera flamígera, flecha ácida de Melf, rayo abrasador, resistencia de oso; 3: bola de fuego, rayo relampagueante, tormenta de aguanieve, volar.

1 Escuelas prohibidas: Ilusión y Nigromancia.

2 Se incluyen los conjuros adicionales de la clase de prestigio de centinela de Bharrai (consulta el capítulo 5: Clases de prestigio).

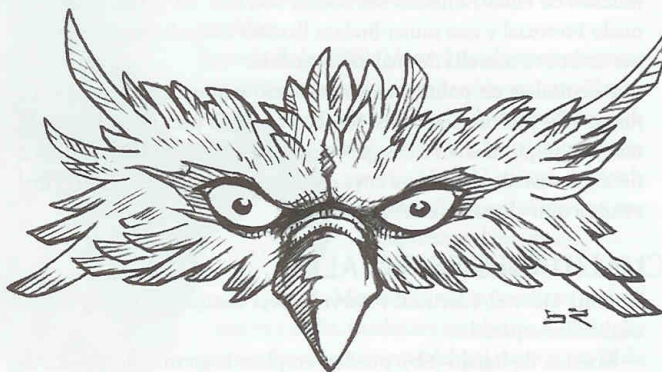
3 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Luz del día (St): Alygaros puede emplear *luz del día*, como el conjuro homónimo, una vez al día (nivel de lanzador 6).

Conjuros naturistas (Sb): esta aptitud permite a Alygaros cambiar la composición de cualquier conjuro basado en energía que lance para obtener algo que no sea destructivo para la naturaleza. El conjuro debe tener el descriptor ácido, frío, electricidad o fuego, y Alygaros podrá elegir causar daño no letal en lugar del daño letal contra animales y plantas que sean el objetivo, o se vean afectados de alguna otra forma, por el conjuro.

Poseiones: amuleto de armadura natural +1, varita de proyectiles mágicos (50 cargas), collar de bolas de fuego (tipo II), pergamino de esfera flamígera, clava, ballesta ligera, 20 virotes.

Rasgos de personalidad: humilde, respetuoso y melancólico.



Escarcha, familiar de Alygaros: búho; VD —; bestia mágica Menuda; DG especial; pg 9; Inic +3; Vel 10', V1 40' (regular); CA 20, toque 15, desprevenido 17; Atq base +2; Prs —9; Atq +7 en c/c (1d4-3, garras); Atq completo +7 en c/c (1d4-3, garras); Espacio/Alcance 2,5'/0'; AE transmitir conjuros de toque; CE compartir conjuros, evasión mejorada, hablar con el amo, vínculo de empatía, visión en la penumbra; TS Fort +2, Ref +5, Vol +8; AL NB; Fue 4, Des 17, Con 10, Int 8, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +6 (+14 en penumbras), Concentración +8, Conocimiento de conjuros +7, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +14, Saber (arcano) +7, Saber (naturaleza) +7, Saber (los Planos) +7, Supervivencia +6; Sutileza con las armas.

LA CORTE ESTELAR

Los nobles, apasionados y volubles eladrines llaman hogar a los Claros boscosos de Arbórea. Oscilando entre sus tres capas se encuentra un semiplano conocido como la Corte estelar, la sede de poder del pueblo eladrín. La Corte estelar vaga por Arbórea como una hoja otoñal en un estanque y sólo se puede llegar a ella cuando su monarca eladrín, la reina Morwel, lo desea. Los *portales* desde la Corte estelar y hacia ella pueden manifestarse en cualquier lugar; en los salones de la corte de Corellon Larethian en Arvandor, bajo el mar eterno de Aquallor, en algún punto de los blancos desiertos de Mithrandir o en cualquier otro paraje que le apetezca a Morwel. Ningún poder en Arbórea parece capaz de abrir o cerrar un *portal* sin el consentimiento de la reina. Se rumorea que uno de los mayores atractivos de Arbórea, la Fuente de la belleza (que tiene el poder de aumentar temporalmente el Carisma de quien bebe de ella), sólo es alcanzable desde la Corte estelar, y que Morwel exige algún tipo de regalo antes de permitir el paso a ella.

El semiplano de Morwel se asemeja a un bosque silvano en otoño bajo un cielo iluminado por las estrellas. El tiempo no pasa en ese lugar, por lo que las criaturas que viven en el semiplano (incluidas las plantas) no envejecen ni sienten hambre o sed. Comen, beben y duermen, pero por puro placer. Las fatas que viven en el bosque llevan a los visitantes al palacio de Morwel, que se alza en el corazón de la foresta con sus altos capiteles atravesando la bóveda forestal. Dentro de los cristalinos muros de su palacio, Morwel agasaja a sus invitados, organiza fiestas y discute los temas más urgentes con sus consejeros y consortes eladrín.

La reina Morwel puede parecer, en ocasiones, frívola y pretenciosa, pero en su interior sólo alberga las mejores intenciones para su pueblo. No reina sola, ya que confía plenamente en los consejos de sus amados consortes; a lo largo de los siglos Morwel ha tenido muchos de ellos. Actualmente cuenta con dos: un varón tulani llamado Faérinaal y una mujer bralani llamada Gwynharwyf. Su afecto por ambos va más allá de cualquier medida.

Faérinaal es un político experimentado y muy sagaz a la hora de juzgar a las personas. Morwel confía en su guía para tratar los temas más serios que afectan a sus queridos súbditos. Gwynharwyf es una fiera y devastadora guerrera cuya cruzada interminable contra el mal ayuda a unir al pueblo eladrín.

CUALIDADES ESPECIALES

La reina Morwel, Faérinaal y Gwynharwyf comparten las siguientes cualidades especiales.

Música de bardo (Sb): pueden emplear la aptitud de música de bardo como bardos de nivel 20. Cada uno puede emplear o mantener la concentración en uno de sus efectos por asalto como acción gratuita, sin requerir otro instrumento más que su voz ultraterrena.

Aura protectora (Sb): como acción gratuita, Morwel o uno de sus consortes puede generar un halo de luz de 20' de radio. Este nimbo actúa como un *círculo mágico contra el mal* de doble potencia y un *globo menor de invulnerabilidad* (nivel de lanzador 20). Esta aura puede ser disipada, pero Morwel o sus consortes pueden volver a crearla en su turno siguiente como acción gratuita.

Don de lenguas (Sb): la reina Morwel y sus consortes pueden hablar con cualquier criatura que posea lenguaje, como si empleasen el conjuro *don de lenguas* (nivel de lanzador 14). Esta aptitud siempre está activa.

MORWEL, REINA DE LAS ESTRELLAS

Ajeno Mediano (bueno, caótico, eladrín, extraplanario)

Dados de golpe: 39d8+351 526 pg)

Iniciativa: +12

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (perfecta)

Clase de armadura: 50 (+8 Des, +20 natural, +10 desvío, +12 introspectivo), toque 30, desprevénido 42

Ataque base/Presa: +39/+45

Ataque: *estoque* +6 *radiante* +53 en c/c (1d6+12/18-20 más 2d6 de energía positiva) o rayo de luz prismática +47 a distancia (especial)

Ataque completo: *estoque* +6 *radiante* +53/+48/+43/+38 en c/c (1d6+12/18-20 más 2d6 de energía positiva) o rayo de luz prismática +47/+42/+37/+32 a distancia (especial)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, ataque de mirada, belleza cegadora, belleza ultraterrena, conjuros, espada de luz, música de bardo, rayo de luz prismática

Cualidades especiales: aura protectora, don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, RD 25/maligno y hierro frío, resistencia al frío 10 y al fuego 10, RC 45, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +30, Ref +29, Vol +31

Características: Fue 22, Des 26, Con 28, Int 35, Sab 30, Car 39

Habilidades: Artesanía (tejer) +54, Averiguar intenciones +52, Avistar +54, Buscar +54, Concentración +51, Conocimiento de conjuros +58, Diplomacia +64, Engañar +56, Escapismo +50, Esconderse +50, Escuchar +54, Interpretar (baile) +56, Intimidar +60, Montar +54, Moverse sigilosamente +50, Saber (arcano) +54, Saber (naturaleza) +54, Saber (los Planos) +54, Saber (religión) +54, Supervivencia +10 (+14 en otros planos, en entornos naturales al aire libre o siguiendo rastros), Tasación +12 (+16 tejidos), Trato con animales +56, Uso de la cuerda +8 (+12 con ataduras)

Dotes: Alerta, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Derribo mejorado, Desarmar mejorado, Fabricar objeto maravilloso, Finta mejorada, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Palabras de la creación, Pericia en combate, Purificar aptitud sortilega, Reflejos de combate, Sutileza con las armas

Terreno: Claros boscosos de Arbórea

Organización: solitario, o Morwel más Faérinaal y 1d3 tulanis (50%), 1d4 shiradis (30%), 1d6 ghaeles (20%) o 1d6 firres (10%)

Valor de desafío: 31

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: caótico bueno

Avance: —

Esta mujer tiene cierto parecido con una elfa, aunque su belleza es deslumbrante y ultraterrena. Viste un brillante manto de estrellas que caen y titilan antes de tocar el suelo, mientras hiende el aire con su estoque con jugueteo de despreocupación.

Morwel siempre ha gobernado a los eladrines. Ninguno de ellos puede recordar a ningún monarca anterior a ella, y ninguno se imagina la Corte estelar sin su presencia. Para ellos, siempre ha existido. Dado que el tiempo no transcurre en la Corte estelar es concebible que Morwel tenga miles de años, aunque nadie osa pedirle que revele su edad.

Morwel nunca abandona su semiplano, y algunos temen que si lo hiciese éste se colapsaría y quedaría destruido para siempre. Sin embargo nunca deja de dar la bienvenida y agasajar a un flujo constante de visitantes y ardientes admiradores.

Aunque normalmente se presenta en forma humanoide, Morwel puede adoptar la forma de un globo de 4' de diámetro de rutilante luz multicolor.

Combate

Morwel empuña su estoque radiante con rapidez cegadora y sutileza increíble.

Cualquier arma que empuñe Morwel se considera de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

Belleza cegadora (Sb): esta aptitud está activa constantemente, afectando a todos los humanoides a 60' de Morwel. Quienes la miren directamente deberán realizar un TS de Fortaleza contra CD 43 o quedar cegados para siempre igual que a causa del conjuro *ceguera*. Morwel puede suprimir o reactivar esta aptitud como acción gratuita. La CD se basa en Carisma.

Mirada (Sb): destruye a criaturas malignas de 8 DG o menos; alcance 60', TS Voluntad CD 43 niega. La CD se basa en Carisma.

Rayo de luz prismática (Sb): en forma de globo luminoso, Morwel puede proyectar un rayo de luz con un alcance de 300' (nivel de lanzador 20). Morwel puede elegir el color del rayo antes de realizar cada tirada de ataque. Durante los asaltos en los que realice más de un ataque podrá cambiar el color del rayo tras cada ataque. Una criatura impactada por un rayo debe realizar el TS correspondiente (CD 43) o sufrir los efectos indicados a continuación (la CD se basa en Carisma):

Rojo: 20d6 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad).

Naranja: rayo de debilitamiento (igual que el conjuro homónimo; no hay TS).

Amarillo: de la carne a la piedra (igual que el conjuro homónimo; Fortaleza niega).

Verde: desintegrar (igual que el conjuro homónimo; Fortaleza parcial).

Azul: 20d6 puntos de daño por frío (Reflejos mitad).

Añil: demencia (igual que el conjuro homónimo; Voluntad niega).

Violeta: enviada a otro plano a elección de Morwel (Voluntad niega).

Conjuros: Morwel lanza conjuros como una hechicera de nivel 20.

Conjuros conocidos (6/10/10/9/9/9/8/8/8; salvación CD 24 + nivel de conjuro, CD 25 + nivel de conjuro para conjuros de Encantamiento): 0: *cuchichear mensaje*, *detectar veneno*, *leer magia*, *luz*, *mano de mago*, *marca arcana*, *prestidigitación*, *salpicadura de ácido*, *sonido fantasmal*; 1: *armadura de mago*, *hechizar persona*, *niebla de oscurecimiento*, *proyectil*

mágico, *retirada expeditiva*; 2: *llama continua*, *terribles carcajadas de Tasha*, *toque de estulticia*, *ver lo invisible*; 3: *clariaudiencia*/*clarividencia*, *desplazamiento*, *motas dolorosas**, *protección contra la energía*, *sueño profundo*; 4: *ancla dimensional*, *confusión*, *pauta iridiscente*, *telaraña danzante**; 5: *debilidad mental*, *inmovilizar monstruo*, *recado*, *romper encantamiento*; 6: *disipar magia mayor*, *geas/empeño*, *manto estelar**; 7: *destierro*, *escudriñamiento mayor*, *retorno de conjuros*; 8: *discernir ubicación*, *laberinto*, *mente en blanco*; 9: *convocar monstruo IX*, *dominar monstruo*, *némesis inexorable*.

* Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *acelerar* (CD 27), *castigo de los justos** (CD 31), *curar heridas graves* (CD 27), *detectar pensamientos* (CD 26), *disipar magia*, *favor divino*, *hechizar monstruo en grupo* (CD 30), *imagen mayor* (CD 27), *invisibilidad mayor* (CD 28), *luces danzantes*, *muro de fuerza*, *polimorfizar cualquier cosa* (CD 32), *relámpago zigzagueante* (CD 30; daño incrementado en un 50%, al estar afectado por la dote *Potenciar conjuro*), *telecinesia* (CD 29), *teleportar mayor* (a sí misma y hasta 50 lb. de objetos); 1/día: *detener el tiempo*, *palabra de poder mortal*, *sanar* (CD 30), *tromba de meteoritos* (CD 33). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Las siguientes aptitudes siempre están activas sobre Morwel (nivel de lanzador 20): *círculo mágico contra el mal* (radio 20'), *detectar la ley*, *detectar magia*, *vista bendita** y *visión verdadera*. Estas aptitudes pueden ser disipadas, pero Morwel puede reactivarlas como acción gratuita.

* Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Espada de luz (Sb): Morwel puede crear un estoque +6 radiante a voluntad como acción gratuita. El estoque que causa 2d6 puntos de daño adicional de energía positiva a las criaturas malignas. Si Morwel muere o pierde contacto físico con el estoque, éste desaparecerá al instante.

Belleza ultraterrena (Sb):

Morwel puede invocar esta aptitud una vez al día. Cualquier no eladrin a 30' de ella que la mire directamente deberá superar un TS de Voluntad contra CD 45 o morir. La CD se basa en Carisma, e incluye un bonificador +2 racial.

Forma alternativa (Sb): Morwel puede cambiar entre su forma humanoide y de globo como acción estándar. En forma humanoide no puede volar o lanzar sus rayos de luz prismática, pero puede emplear su ataque de mirada y aptitudes sortilegas, realizar ataques físicos y lanzar conjuros. En forma de globo puede volar y lanzar los rayos de luz prismática, pero no puede emplear su ataque de mirada ni lanzar conjuros. El globo es incorpóreo, y Morwel no posee puntuación de Fuerza en dicha forma. Mientras sea incorpóreo, Morwel sólo podrá ser dañada por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejores (aunque su RD seguirá aplicándose), conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Será inmune a todo tipo de ataques no mágicos. Incluso cuando sea impactada por conjuros o armas mágicas, tendrá un 50% de probabilidades de ignorar el daño de una fuente corporal (excepto efectos de

Morwel, Reina de las estrellas y Faérinaal, su consorte.



fuerza como *proyectiles mágicos*, energía positiva, energía negativa o ataques realizados con armas *fantasmales*).

Morwel permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni la reina adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Campeón de Morwel de ejemplo: Krune

Krune es una androesfinge semicelestial devota de la reina Morwel, que puede ser llamada mediante los conjuros *aliado de los planos* o *ligadura de los planos*. Visitante asiduo de la Corte estelar, Krune no deja de pensar en el mundo de Morwel, ni para de hablar sobre su belleza y sabiduría. Tiene a una pequeña e inofensiva rata blanca, llamada Argyn, como compañera de viajes y de juegos. Durante el combate Argyn se esconde bajo la armadura de Krune, lo cual le concede una cobertura del 100% contra ataques en cuerpo a cuerpo y a distancia, además de protegerla contra el rugido de su amo.

Las armas naturales de Krune se consideran mágicas a efectos de superar las reducciones de daño.

Krune: androesfinge semicelestial; VD 12; ajeno Grande (extraplanario, caótico, bueno); DG 12d10+72; pg 154; Inic +0; Vel 50', VI 80' (mala); CA 31, toque 9, desprevenido 31; Atq base +12; Prs +25; Atq +20 en c/c (2d4+9, garra); Atq completo +20 en c/c (2d4+9, 2 garras); Espacio/Alcance 10'/5'; AE abalanzarse, castigar al mal, conjuros, desgarramiento 2d4+4, rugido (CD 21); CE aptitudes sortilegas, inmunidad a enfermedades, luz del día, RD 10/mágico, resistencia al ácido 10, a la electricidad 10 y al frío 10, RC 22, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +9, Vol +9; AL CB; Fue 29, Des 12, Con 23, Int 18, Sab 21, Car 21.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Buscar +16, Diplomacia +23, Engañar +17, Escuchar +17, Intimidar +19, Saber (arcano) +16, Saber (arquitectura e ingeniería) +16, Saber (nobleza y realeza) +16, Saber (religión) +16, Saber (los Planos) +16, Supervivencia +17 (+19 rastreando), Tasación +16, Trato con animales +17, Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Rastrear.

Desgarramiento (Ex): si bonificador al ataque +20 en cuerpo a cuerpo, daño 2d4+4.



Krune, campeón de Morwel

Rugido (Sb): Voluntad CD 21 niega.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, Krune puede realizar un ataque normal en cuerpo a cuerpo que causa 12 puntos de daño adicional a un enemigo maligno.

Conjuros: Krune lanza conjuros como un clérigo de nivel 6, de la lista de conjuros de clérigo y de los dominios del Bien y la Protección.

Conjuros preparados (5/6/5/4; salvación CD 15 + nivel de conjuro): 0: curar heridas menores, detectar magia, luz, orientación divina, resistencia; 1.º: convocar monstruo I, escudo de la fe, favor divino, quitar miedo, santuario¹, visión celestial²; 2.º: arma espiritual, convocar monstruo II, escudar a otro¹, fuerza de toro, quitar parálisis; 3.º: luz abrasadora, luz del día, protección contra la energía¹, purgar la invisibilidad.

1 Conjuro de dominio. **Dominios:** Bien (lanza conjuros buenos con un +1 al nivel de lanzador), Protección (custodia protectora 1/día; concede a la criatura tocada un bonificador +6 de resistencia a su siguiente TS).

2 Nuevo conjuro descrito en el capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: 1/día: auxilio divino, bendecir, castigo divino (CD 19), curar heridas graves (CD 18), detectar el mal, disipar el mal (CD 20), neutralizar veneno (CD 18), palabra sagrada (CD 22), quitar enfermedad (CD 18); 3/día: protección contra el mal (CD 16). Nivel de lanzador 12. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Luz del día (St): Krune puede emplear *luz del día*, como el conjuro homónimo, a voluntad.

Posesiones: cota de bandas +1 elevada.

Rasgos de personalidad: indulgente, orgulloso y autoritario.

FAÉRINAAL, EL CONSORTE DE LA REINA

Ajeno Mediano (bueno, caótico, eladrín, extraplanario)

Dados de golpe: 32d8+256 (400 pg)

Iniciativa: +13

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (perfecta)

Clase de armadura: 45 (+9 Des, +20 natural, +6 desvío, +10 introspectivo), toque 25, desprevénido 36

Ataque base/Presa: +32/+39

Ataque: espada larga +4 *sagrada radiante* +43 en c/c (1d8+11/19-20 más 2d6 *sagrado*) o rayo onírico +41 toque a distancia (1d6 Car)

Ataque completo: espada larga +4 *sagrada radiante* +43/+38/+33/+28 en c/c (1d8+11/19-20 más 2d6 *sagrado*) o rayo onírico +41 toque a distancia (1d6 Car)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, ataque de mirada, conjuros, espada de luz, música de bardo, rayo onírico

Cualidades especiales: aura protectora, don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, RD 20/maligno y hierro frío, resistencia al frío 10 y al fuego 10, RC 43, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +26, Ref +27, Vol +26

Características: Fue 24, Des 28, Con 27, Int 37, Sab 27, Car 32

Habilidades: Averiguar intenciones +43, Avistar +43, Buscar +48, Concentración +43, Conocimiento de conjuros +52, Descifrar escritura +48, Diplomacia +54, Engañar +46, Escapismo +44, Esconderse +44, Escuchar +43, Interpretar (baile) +46, Intimidar +50, Juego de manos +48, Montar +44, Moverse sigilosamente +44, Saber (arcano) +48, Saber (naturaleza) +48, Saber (los Planos) +48, Saber (religión) +48, Supervivencia +8 (+12 en otros planos, en entornos naturales al aire libre o rastreando), Reunir información +46, Uso de la cuerda +9 (+13 con ataduras).

Dotes: Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquiva, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura mayor con una escuela de magia (Encantamiento), Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Iniciativa mejorada, Movilidad, Palabras de la creación, Purificar aptitud sortilega

Terreno: Claros boscosos de Arbórea

Organización: solitario

Valor de desafío: 29

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: caótico bueno

Avance: —

Este arrebatadoramente hermoso varón de rasgos élficos se mueve con gracia ultraterrena mientras lanza una sonrisa picaresca en vuestra dirección. Viste una elaborada túnica de color azul medianoche, adornada con estrellas de plata y símbolos arcanos.

Como consorte de Morwel, Faérinaal proporciona compañía y consejo a la reina. También supervisa las defensas de la Corte estelar, en caso de que algún día fuese objeto de un ataque. El último cargo que ha jurado Faérinaal ha sido la responsabilidad de liberar a cualquier eladrín capturado por las fuerzas del mal. Fue en una de estas misiones en el Abismo en la que pereció su predecesor, Vaeros.

Faérinaal adora a Morwel más que a ninguna otra criatura, y daría gustosamente la vida para protegerla. Su forma alternativa es la de una esfera de 4' de radio de titilante luz multicolor.

Combate

Faérinaal esgrime una espada larga +4 *sagrada radiante* en combate. Cualquier arma que empuñe Faérinaal se considera de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

Rayo onírico (Sb): en forma de globo Faérinaal puede lanzar un centelleante rayo de luz a una distancia de 300'. El rayo causa 1d6 puntos de daño temporal de Carisma tras un impacto con éxito. Cualquier criatura no maligna reducida a 0 puntos de Carisma a causa del rayo onírico caerá en un coma invadido por los sueños. Una criatura maligna que quede reducida a 0 puntos de Carisma entrará en un coma inundado de pesadillas, sufriendo 1d10 puntos de daño más 1d10 adicional por cada hora que permanezca en estado comatoso. Una criatura despierta del coma si su Carisma retorna a 1 punto o más. Este es un efecto enajenador.

Mirada (Sb): destruye a criaturas malignas de 5 DG o menos; alcance 60', TS Voluntad CD 37 niega. La CD se basa en Carisma.

Conjuros: Faérinaal lanza conjuros como un mago de nivel 18.

Conjuros preparados (4/8/7/7/7/6/5/5/4; salvación CD 23 + nivel de conjuro, CD 25 + nivel de conjuro para conjuros de Encantamiento): 0: *cuchichear mensaje, detectar veneno, mano de mago, sonido fantasmal*; 1: *alarma, armadura de mago, escudo, niebla de oscurecimiento, proyectil mágico (3), retirada expeditiva*; 2: *astucia de zorro, imagen múltiple, mano espectral, toque de estulticia, oscuridad, rayo abrasador, ver lo invisible*; 3: *afiladura, bola de fuego, desplazamiento, estrellas de Arvandor*, inmovilizar persona, protección contra la energía, sugestión*; 4: *asesino fantasmal, bruma radiante*, escudriñamiento, esfera elástica de Otiluke, muro de fuego, muro de hielo, puerta dimensional*; 5: *arma desvanecedora*, bruma mental, cono de frío, contactar con otro plano, nube aniquiladora, romper encantamiento, viaje de largo recorrido*; 6: *desintegrar, disipar magia mayor (2), elucubración de Mordenkainen, toque de adamantita*, velo*; 7: *desplazamiento de plano, destierro, espada de Mordenkainen, jaula de fuerza, sarcófago de ámbra**; 8: *laberinto, mente en blanco, palabra de poder aturdidor, pantalla, puño cerrado de Bigby*; 9: *detener el tiempo, disyunción de Mordenkainen, inmovilizar monstruo en grupo, luz cegadora*.

* Nuevo conjuro descrito en el capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *acelerar* (CD 24), *castigo de los justos** (CD 28), *curar heridas graves* (CD 24), *detectar pensamientos* (CD 23), *disipar magia, favor divino, hechizar monstruo en grupo* (CD 27), *imagen mayor* (CD 24), *invisibilidad mayor* (CD 25), *luces danzantes, muro de fuerza, polimorfar cualquier cosa* (CD 29), *relámpago zigzagante* (CD 27; daño incrementado en un 50%, al estar afectado por la dote *Potenciar conjuro*), *telecinesia* (CD 26), *teleportar mayor* (a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos); 1/día: *detener el tiempo, palabra de poder mortal, sanar* (CD 27), *tromba de meteoritos* (CD 30). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Las siguientes aptitudes siempre están activas sobre Faérinaal (nivel de lanzador 20): *círculo mágico contra el mal* (radio 20'), *detectar la ley, detectar magia, vista bendita** y *visión verdadera*. Estas aptitudes pueden ser disipadas, pero Faérinaal puede reactivarlas como acción gratuita.

* Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Espada de luz (Sb): Faérinaal puede crear una espada larga +4 *sagrada radiante* a voluntad: como acción gratuita. Si Faérinaal muere o pierde contacto físico con la espada, ésta desaparecerá al instante.

Forma alternativa (Sb): Faérinaal puede cambiar entre su forma humanoide y de globo como acción estándar. En forma humanoide no puede volar o lanzar los rayos oníricos, pero puede emplear su

ataque de mirada y aptitudes sortílegas, realizar ataques físicos y lanzar conjuros. En forma de globo puede volar y lanzar los rayos oníricos, pero no puede emplear su ataque de mirada ni lanzar conjuros. El globo es incorpóreo, y Faérinaal no posee puntuación de Fuerza en dicha forma. Mientras sea incorpóreo, Faérinaal sólo podrá ser dañado por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejores (aunque su RD seguirá aplicándose), conjuros y aptitudes sortílegas o sobrenaturales. Será inmune a todo tipo de ataques no mágicos. Incluso cuando sea impactado por conjuros o armas mágicas, tendrá un 50% de probabilidades de ignorar el daño de una fuente corporal (excepto efectos de fuerza como *projectiles mágicos*, energía positiva, energía negativa o ataques realizados con armas *fantasmales*).

Faérinaal permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni el consorte adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Campeón de Faérinaal de ejemplo: Kárasel

Kárasel es una lilenda trovadora de las estrellas devota de Faérinaal. Puede ser llamada mediante los conjuros *aliado mayor de los planos* o *ligadura mayor de los planos*.

Cuando no está proporcionando acompañamiento musical en los frecuentes bailes de Morwel y Faérinaal, Kárasel entretiene a las fatas que habitan en el boscoso semiplano de la reina. De vez en cuando, Faérinaal la envía al plano Material en busca de Hwyr, el Arpa sonora (consulta 'Objetos mágicos inteligentes' en el Capítulo 6: magia).

Kárasel lleva pasadores de oro en su ondulante pelo marrón dorado, tallados con la forma de claves triples, y un tatuaje que representa una lágrima plateada bajo su ojo derecho. Rara vez se la ve sin su *flauta de plata* y su familiar celestial (un hermoso eladrín coure con alas de mariposa llamado Ocaso).

Kárasel: mujer lilenda hechicera 8/trovadora de las estrellas 3; VD 18; ajeno Grande (caótico, extraplanario, bueno); DG 7d8+14 más 8d4+16 más 3d6+6; pg 96; Inic +8; Vel 20', VI 70' (regular); CA 26, toque 15, desprevenida 22; Atq base +13; Prs +22; Atq +20 en c/c (1d8+8/19-20, *espada corta* +3) o +17 en c/c (2d6+7, *coletazo*); Atq completo +20/+15/+10 en c/c (1d8+8/19-20, *espada corta* +3) y +12 en c/c (2d6+7, *coletazo*); Espacio/Alcance 10'/10'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, cacofonía sagrada, conjuros, constreñir 2d6+5, música de bardo; CE conjuros celestiales, inmunidad al veneno, *manto estelar*, resistencia al fuego 10, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +10, Ref +16, Vol +17; AL CB; Fue 20, Des 18, Con 15, Int 14, Sab 16, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +16, Avistar +15, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +24, Engañar +16, Escuchar +18, Interpretar (instrumentos de cuerda) +18, Intimidar +7, Juego de manos +6, Nadar +8, Saber (arcano) +23, Saber (naturaleza) +4, Supervivencia +17, Tasación +12; Alerta (por el familiar), Caballero de las estrellas, Conjuración en combate, Conjuración en silencio, Familiar celestial, Iniciativa mejorada, Palabras de la creación, Reflejos rápidos.

Música de bardo: Kárasel tiene esta aptitud como si fuese un bardo de nivel 9.

Constreñir (Ex): Kárasel causa 2d6+5 puntos de daño mediante una prueba de presa con éxito. Para hacerlo requiere el uso de toda la mitad inferior de su cuerpo, por lo que no puede realizar acciones de movimiento mientras constreñe, aunque aún puede atacar con su espada.

Cacofonía sagrada (Sb): como efecto adicional de su música de bardo, Kárasel puede crear una canción que entorpece a las criaturas

malignas. Cualquier criatura maligna en un radio de 30' deberá superar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro) para poder lanzar un conjuro o emplear una aptitud sortílega. Combinar las Palabras de la creación con esta aptitud incrementa la CD del TS a 20 + el nivel del conjuro, aunque causa 8d4 puntos de daño no letal a Kárasel. La cacofonía sagrada es una aptitud sónica y enajenadora.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, Kárasel debe impactar con su ataque de coletazo. Podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su oponente y podrá constreñirlo.

Conjuros: Kárasel lanza conjuros como un bardo de nivel 6.

Conjuros de bardo conocidos (6/4/3; salvación CD 16* + nivel de conjuro): 0: *convocar instrumento, cuchichear mensaje, detectar magia, luz, mano de mago, prestidigitación*; 1.º: *confusión menor, curar heridas leves, disfrazarse, quitar miedo*; 2.º: *contorno borroso, himno de Faérinaal*¹, *imagen múltiple*.

* Incluye el bonificador +1 a la CD por la *flauta de plata*.

1 Conjuro descrito en el Capítulo 6: Magia.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/5¹; salvación CD 15 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, atontar, leer magia, marca arcana, rayo de escarcha, remendar, sonido fantasma, toque de fatiga*; 1.º: *escudo, imagen silenciosa, protección contra el mal, proyectil mágico, retirada expeditiva*; 2.º: *detectar pensamientos, esplendor del águila, ver lo invisible, yugo de clemencia*²; 3.º: *acelerar, grito de guerra*², *motas dolorosas*²; 4.º: *invisibilidad mayor, pauta iridiscente*.

1 Se incluyen los conjuros adicionales de la clase de prestigio Trovador de las estrellas (consulta el capítulo 5: clases de prestigio).

2 Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el mal*; 3/día: *apertura, luz, oscuridad, terreno alucinatorio* (CD 19); 1/día: *hablar con las plantas, hablar con los animales, hechizar persona* (CD 16). Nivel de lanzador 10. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Conjuros celestiales: Kárasel puede aprender y lanzar cualquier conjuro descrito en el Capítulo 6 que tenga un componente celestial, siempre que por lo demás pudiese lanzarlo normalmente.

Manto estelar (St): Kárasel puede lanzar *manto estelar* (consulta el Capítulo 6) una vez al día. Nivel de lanzador 18.

Posesiones: *brazales de armadura* +6, *espada corta* +3 de aurorum (consulta el Capítulo 3: Equipo elevado), *anillo de protección* +2, *flauta de plata* (añade +1 a la CD de sus conjuros de bardo).

Rasgos de personalidad: imaginativa, complaciente y romántica.

Ocaso, familiar celestial de Kárasel: eladrín coure; VD —; ajeno Menudo (caótico, eladrín, extraplanario, bueno); DG 2d8+2 (especial); pg 48; Inic +7; Vel 20', VI 60' (perfecta); CA 27, toque 18, desprevenido 19; Atq base +13; Prs +3; Atq +22 en c/c (1d2-2, *daga*); Atq completo +22 en c/c (1d2-2, *daga*); Espacio/Alcance 2,5'/0'; AE aptitudes sortílegas; CE círculo mágico contra el mal, don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +9 (+13 contra venenos), Ref +17, Vol +14; AL CB; Fue 6, Des 24, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +13, Avistar +12, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +21, Diplomacia +17, Engañar +13, Escapismo +12, Escondarse +24, Escuchar +15, Interpretar (instrumentos de cuerda) +15, Moverse sigilosamente +16, Nadar +1, Saber (arcano) +22, Saber (los Planos) +6, Supervivencia +14, Tasación +11, Trepar +10; Sutileza con las armas.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: detectar el mal, detectar magia, fuego feérico, luces danzantes; 3/día: dormir (CD 14), proyectil mágico. Todas las CD se basan en Carisma.

Forma alternativa (Sb): Ocaso puede asumir la forma de un globo de luz incorporal a voluntad. Esta transformación cuenta como una acción estándar. En forma de globo sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores, conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Incluso cuando sea impactado por conjuros o armas mágicas, tendrá un 50% de probabilidades de ignorar el daño de una fuente corporal (excepto efectos de fuerza como proyectiles mágicos, energía positiva, energía negativa o ataques realizados con armas fantasmales). En esta forma, Ocaso puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Mientras sea incorporal sus ataques ignorarán armaduras naturales, armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza actuarán de forma normal en su contra. Siempre podrá moverse sigilosamente sin poder ser detectado mediante pruebas de Escuchar, a no ser que desee ser oído. En forma de globo, Ocaso emite luz si así lo desea, iluminando una distancia a su elección de hasta 30' de radio. Cambiar la cantidad de luz emitida es una acción gratuita que Ocaso puede llevar a cabo una vez por asalto.

Círculo mágico contra el mal (Sb): un efecto de círculo mágico contra el mal rodea a Ocaso, igual que el conjuro homónimo (nivel de lanzador 8). El efecto puede ser disipado, pero Ocaso puede crearlo de nuevo en su siguiente turno como acción gratuita. Los efectos defensivos del círculo no están incluidos en las estadísticas anteriores.

Habilidades: los coure tienen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Posesiones: daga.

Rasgos de personalidad: fiel, tímido y reservado.

GWYNHARWYF, EL TORBELLINO DE FURIA

Ajeno Mediano (bueno, caótico, eladrín, extraplanario)

Dados de golpe: 26d8+260 (377 pg)

Iniciativa: +11

Velocidad: 50' (10 casillas), V1 100' (perfecta)

Clase de armadura: 47 (+7 Des, +12 natural, +9 desvío, +9 introspectivo), toque 35, desprevénido 40

Ataque base/Presa: +26/+38

Ataque: cimitarra +3 sagrada afilada +41 en c/c (1d6+15/15-20 más 2d6 sagrado) o golpetazo +38 en c/c (1d6+18)

Ataque completo: cimitarra +3 sagrada afilada +41/+36/+31/+26 en c/c (1d6+15/15-20 más 2d6 sagrado) o golpetazo +38/+33/+28/+23 en c/c (1d6+18) o cimitarra +3 sagrada afilada +37/+32/+27/+22 en c/c (1d6+15/15-20 más 2d6 sagrado) y cimitarra +2 sagrada de destierro +37/+32/+27 en c/c (1d6+14/18-20 más 2d6 sagrado y destierro)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, furia poderosa, ráfagas de viento huracanado

Cualidades especiales: don de lenguas, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, RD 20/ maligno y hierro frío, resistencia al frío 10 y al fuego 10, RC 39, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +25, Ref +24, Vol +23

Características: Fue 35, Des 25, Con 30, Int 23, Sab 23, Car 29

Habilidades: Averiguar intenciones +35, Avistar +37, Concentración +39, Diplomacia +40, Escapismo +36, Escondarse +36, Escuchar +37, Intimidar +38, Montar +38, Moverse sigilosamente +36, Piruetas +38, Saltar +43, Trato con animales +38, Tregar +41, Uso de la cuerda +36 (+38 con ataduras).

Dotes: Alerta, Combate con dos armas, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas mejorado, Desenvainado rápido, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Terreno: Claros boscosos de Arborea

Organización: solitario

Valor de desafío: 26

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: caótico bueno

Avance: —

*Gwynharwyf,
el Torbellino de furia*

Una robusta elfa de reducida estatura permanece presta para el combate. Su pelo es una indómita melena de un blanco argénteo, y sus ojos tan verdes como el jade. Tiene la piel bronceada y empuña un par de centellantes cimitarras que parece reflejar todos los colores del arco iris.

Patrona de los bárbaros buenos, Gwynharwyf es la leal campeona de la reina Morwel y una bárbara de ferocidad sin par. Como una de los consortes de Morwel, atiende los deseos de la reina cuando no está liderando a las hordas bárbaras en la eterna lucha contra el mal.

Gwynharwyf también puede adoptar la forma de un torbellino de reluciente arena.

Combate

Gwynharwyf entra en estado de furia antes de trabarse en combate y despedaza a sus enemigos con sus *cimitarras sagradas*.

Cualquier arma que empuñe Gwynharwyf se considera de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

Furia poderosa (Ex): Gwynharwyf puede entrar en furia hasta 6 veces al día, pero no más de una en cada encuentro aislado. Durante esta furia obtiene un bonificador +8 a su Fuerza y Constitución y un bonificador +4 de moral a sus TS de Voluntad; también sufre un penalizador -2 a la CA. Gwynharwyf no queda fatigada al final de la furia; por lo demás, esta aptitud funciona igual que el rasgo de clase de los bárbaros.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *contorno borroso* (CD 21), *hechizar persona* (CD 20), *imagen múltiple*, *muro de viento*, *ráfaga de viento* (CD 21); 2/día: *curar heridas graves* (CD 22), *rayo relampagueante* (CD 22). Nivel de lanzador 20. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Ráfagas de viento huracanado (Sb): cuando esté en forma de torbellino, Gwynharwyf puede atacar empleando abrasivas ráfagas de viento que causan 12d6 puntos de daño en una línea de 20' (Reflejos CD 33 mitad). La CD del TS se basa en Constitución.

Forma alternativa (Sb): Gwynharwyf puede alternar entre su forma humanoide y la de torbellino como acción estándar. En forma humanoide no puede volar o emplear las ráfagas de viento, pero sí usar sus aptitudes sortilegas y ataques con armas. En forma de torbellino puede volar, realizar ataques de golpetazo o ráfagas de viento y emplear sus aptitudes sortilegas.

Gwynharwyf permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni la bárbara adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Esquiva asombrosa (Ex): Gwynharwyf puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando sea cogida desprevenida.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Gwynharwyf no puede ser flanqueada excepto por un pícaro de al menos nivel 30 (consulta el *Manual de niveles épicos*).

Campeón de Gwynharwyf de ejemplo: Siroco

Siroco es un bralani devoto de Gwynharwyf. Puede ser llamado mediante los conjuros *aliado menor de los planos* o *ligadura menor de los planos*.

Siroco entra en combate con gran vigor. En las luchas particularmente sangrientas trata de aliviar el ambiente con unas pocas bromas o mofas, normalmente a costa del enemigo. Se siente atraído con facilidad por las mujeres que disfrutan de una buena refriega tanto como él.

Siroco: varón bralani; VD 6; ajeno Mediano (caótico, eladrín, extraplanario, bueno); DG 6d8+18; pg 53; Inic +8; Vel 40', VI 100' (perfecta); CA 22, toque 14, desprevenido 18; Atq base +6; Prs +10; Atq +11 en c/c (1d6+4/18-20, *cimitarra +1 sagrada*) o +11 a distancia (1d8+5/×3, *arco largo compuesto +1 sagrado* [Bonif. +4 por Fue] o +10 en c/c (1d6+4, golpetazo); Atq completo +11/+6 en c/c (1d6+4/18-20, *cimitarra +1 sagrada*) o +11/+6 a distancia (1d8+5/×3, *arco largo compuesto +1 sagrado* [Bonif. +4

por Fue] o +10/+5 en c/c (1d6+4, golpetazo); Espacio/Alcance 5'/5'; AE aptitudes sortilegas, ráfagas de viento huracanado; CE don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, rasgos de ajeno, RD 10/maligno o hierro frío, resistencia al frío 10 y al fuego 10, RC 17, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; TS Fort +8, Ref +9, Vol +7; AL CB; Fue 18, Des 18, Con 17, Int 13, Sab 14, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Avistar +13, Concentración +12, Diplomacia +4, Escapismo +13, Esconderse +13, Escuchar +13, Montar +6, Moverse sigilosamente +13, Piruetas +13, Saltar +10, Trato con animales +11, Uso de la cuerda +4 (+6 con ataduras); Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *contorno borroso* (CD 16), *hechizar persona* (CD 15), *imagen múltiple*, *muro de viento*, *ráfaga de viento* (CD 16); 2/día: *curar heridas graves* (CD 17), *rayo relampagueante* (CD 17). Nivel de lanzador 6. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Ráfagas de viento huracanado (Sb): cuando esté en forma de torbellino, Siroco puede atacar empleando abrasivas ráfagas de viento que causan 3d6 puntos de daño en una línea de 20' (Reflejos CD 16 mitad). La CD del TS se basa en Constitución.

Forma alternativa (Sb): Siroco puede alternar entre su forma humanoide y la de torbellino como acción estándar. En forma humanoide no puede volar o emplear las ráfagas de viento, pero sí usar sus aptitudes sortilegas y ataques con armas. En forma de torbellino puede volar, realizar ataques de golpetazo o ráfagas de viento y emplear sus aptitudes sortilegas.

Siroco permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni el bralani adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Poseiones: brazales de armadura +2, cimitarra +1 sagrada, arco largo compuesto +1 sagrado [Bonif. +4 por Fue], aljaba con 30 flechas.

Rasgos de personalidad: encantador, revoltoso e impetuoso.

ALIADOS CELESTIALES DE LOS PLANOS

A continuación se presenta una tabla de referencia rápida de los diversos aliados celestiales de los planos que se han introducido en este capítulo.

Aliados menores de los planos	Página
Alygaros (aasimar evocador 5/centinela de Bharrai 1, NB)	149
Arkáreon (deva movánica, LB)	136
Siroco (eladrin bralani, CB)	156
Teerlyn (cervidal monje 2, LB)	143
Thraemeus (canarconte, LB)	128

Aliados de los planos	Página
Drusulai (enano semicelestial paladín 12, LB)	131
Krume (androesfinge semicelestial, CB)	152
Ziamiral (filarconte guerrero 1, LB)	126
Zyd (humano semicelestial clérigo 5/guerrero 4/taumaturgo 3, NB)	141
Imodocen (asura exploradora 4, NB)	144

Aliados mayores de los planos	Página
Coronáurea (ent semicelestial druida 6/león de Tálisid 5, NB)	140
Evansheer (deva astral clérigo 1/puño de Raziel 5, LB)	133
Kárasel (lilenda hechicera 8/trovadora de las estrellas 3, CB)	154
Olythartu (aasimar bárbara 15/espada de la rectitud 3, CB)	129
Serradus (lupinal acechador de Kharash 10, NB)	147

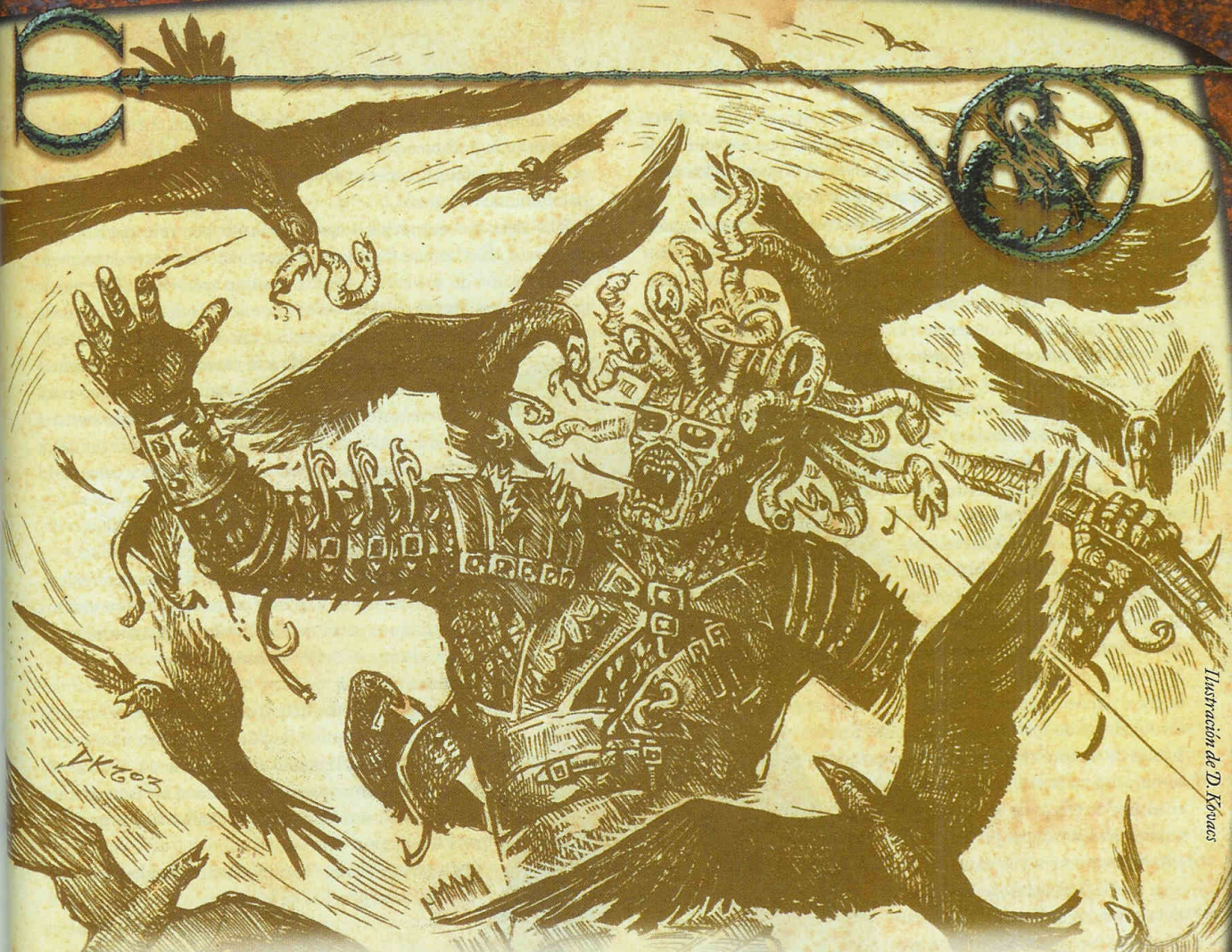


Ilustración de D. Kóvacs

Las criaturas de esta sección no son monstruos en el sentido tradicional de la palabra, y sólo raras veces se presentarán como enemigos de los personajes jugadores a menos que éstos sean malignos o persigan metas malvadas. Mucho más a menudo servirán de aliados o consejeros de los personajes jugadores de alineamiento bueno, tanto si son convocados al plano Material por medio del conjuro *aliado de los planos*, adquiridos gracias a la dote Familiar celestial o si se los encuentra por medios más tradicionales.

TIPO DE CRIATURA INMORTAL

Inmortal es un nuevo tipo de criatura que describe el estado de los seres que han muerto para más tarde regresar a una especie de vida espiritual. Son similares en muchos puntos tanto a las criaturas vivas como a las muertas vivientes. Sin embargo, mientras los muertos vivientes representan una burla de la vida y una violación del orden natural de la vida y la muerte, los inmortales simplemente aplazan la inexorabilidad de la muerte durante un breve periodo de tiempo para lograr algún noble fin. Mientras los muertos vivientes extraen su poder del plano de Energía negativa, los inmortales están fuertemente vinculados con el plano de Energía positiva, el lugar de nacimiento de todas las almas. De hecho los inmortales son poco más que almas desencarnadas; a veces se presentan envueltos en carne material, pero muy a menudo son incorpóreos y poco más sustanciales que un alma en estado puro.

Características

- DG de 12 caras.
- Ataque base igual a 1/2 de los DG (como un mago).

- TS de Voluntad buenos.
- Puntos de habilidad igual a (4 + modificador de Int, mínimo 1) por DG, multiplicado por 4 en el primer DG.

Rasgos

- No tienen puntuación de Constitución.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).
- Inmunidad al veneno, efectos de sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad y efectos de muerte.
- No son vulnerables a golpes críticos, daño no letal o consumiciones de característica. Inmunes al daño a sus características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución), así como a los efectos de la fatiga y el extenuación. A diferencia de los muertos vivientes, los inmortales sí sufren daño de característica. Al igual que las criaturas vivas, las inmortales sufren daño de la energía negativa y se curan con la energía positiva.
- Inmunidad a cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, excepto los ataques de daño de energía, efectos que también actúen sobre objetos o efectos inofensivos.
- No pueden realizar acciones de movimiento a la carrera.
- Emplean su modificador de Carisma en sus pruebas de Concentración.
- No corren el riesgo de morir por daño masivo, pero cuando quedan reducidas a 0 pg o menos son destruidas al instante.

- No se ven afectadas por conjuros o aptitudes de *revivir a los muertos* o *reencarnar*. *Resurrección* y *resurrección verdadera* pueden afectarlas sin lo desean. Estos conjuros las devuelven al mundo de los seres vivos al que pertenecían antes de convertirse en inmortales.
- Los clérigos malignos pueden expulsar o destruir a las criaturas inmortales igual que los clérigos buenos expulsan o destruyen a los muertos vivientes. Los clérigos buenos y paladines pueden reprender, comandar o reforzar a las criaturas inmortales igual que los clérigos malignos reprenden, comandan o refuerzan a los muertos vivientes.
- Las criaturas inmortales obtienen algunos beneficios de los conjuros *consagrar* y *sacralizar* de la misma forma que los muertos vivientes lo hacen de *profanar* y *desacralizar*. *Escondese ante los muertos vivientes* y *matar muertos vivientes* son efectivos contra los inmortales. *Detectar muertos vivientes* y *reloj de la muerte* también revelan a los inmortales, y permiten al lanzador distinguirlos de los muertos vivientes. Los lanzadores de conjuros malignos pueden quedar aturcidos por las auras abrumadoras de los inmortales, de la misma forma que los lanzadores buenos pueden quedar aturcidos por las auras abrumadoras de los muertos vivientes. Emplea la línea de 'muerto viviente' de la descripción del conjuro *detectar el mal* cuando haya inmortales en el área de efecto de un *detectar el bien*. Los inmortales son curados por los conjuros de *perturbar muertos vivientes* y sufren daño del agua sacrilega al igual que los muertos vivientes del agua bendita. Los inmortales no se ven afectados por las armas disruptoras. Los conjuros que causen un efecto mayor contra criaturas muertas vivientes (incluidos *explosión solar*, *luz abrasadora*, *muro de fuego*, *piedra mágica*, *rayo solar* y *toque gélido*) no lo harán contra criaturas inmortales. Los inmortales sufren sólo 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador a causa de una *luz abrasadora*. Los conjuros como *comandar muertos vivientes*, *controlar muertos vivientes*, *crear muertos vivientes*, *crear muertos vivientes mayores* o *detener muertos vivientes* no afectan ni crean criaturas inmortales.
- Competentes con sus armas naturales y cualquier arma que se mencione en sus fichas particulares.
- Competentes con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que posean en su descripción, así como con los tipos más ligeros que esa. Los inmortales cuya descripción no indique ningún tipo de armadura no serán competentes con ninguna.
- Los inmortales no respiran, comen ni duermen.

ÁLEAX

Una deidad envía a un áleax como manifestación física de la venganza para castigar y redimir a aquellos que se descarrian de sus ali-

neamientos, quienes fallan a la hora de realizar los sacrificios debidos o quienes la enfurecen de alguna otra forma. Un áleax se parece a su víctima potencial, excepto porque sus ojos brillan con un intenso color dorado o plateado.

Un áleax no existe hasta que es creado por una deidad. Ésta imbuye al áleax con un fragmento de su conciencia antes de enviarlo a la ubicación de su víctima elegida. Cuando aparece, el áleax puede articular unas breves palabras en el idioma de la deidad (que puede ser comprendido o no por la víctima), indicando la naturaleza de la trasgresión y conminando a su víctima a que se someta al castigo. Tras haber pronunciado su edicto el áleax ataca sin cuartel ni piedad. Una deidad no puede enviar a un nuevo áleax para que ejecute su venganza contra un personaje que ya haya derrotado a otro en el pasado.

CREAR UN ÁLEAX

Un áleax posee todas las estadísticas, características, cualidades, rasgos raciales y posesiones que su víctima potencial (que a partir de ahora se llamará "criatura base"), excepto por lo que se indica a continuación:

Tipo: cambia a constructo.

Dado de golpe: cambia a d10. Un áleax de tamaño Pequeño o mayor obtiene un número de puntos de golpe adicionales en base a su tamaño: Pequeño 10, Mediano 20, Grande 30, Enorme 40, Gargantuesco 60 o Colosal 80. Estos puntos de golpe no cambian si el áleax cambia de forma a otra mayor o menor.

Iniciativa: el áleax obtiene un bonificador +1 introspectivo a sus pruebas de iniciativa.

Clase de armadura: el áleax obtiene un bonificador +2 de perfección a su CA.



Aptitudes especiales: el áleax obtiene todas las aptitudes especiales de la criatura base, además de las siguientes:

Luz abrasadora (St): una vez por asalto, y como acción estándar, el áleax puede disparar rayos de luz desde sus ojos. Los rayos imitan el efecto del conjuro *luz abrasadora* (nivel de lanzador igual a los DG del áleax).

Cambio de forma (St): un áleax puede *cambiar de forma* a voluntad, igual que el conjuro homónimo. Un áleax posee normalmente una o dos formas alternativas que reflejan los gustos de la deidad a la que sirve (por ejemplo, se sabe que los áleax de Bahamut suelen adoptar la forma de dragones dorados). El áleax conserva sus aptitudes sortilegas y extraordinarias sin importar su nueva forma. Nivel de lanzador 20.

Muerte súbita (Ex): si el áleax mata a la criatura base, el espíritu de ésta será transportado al instante ante su deidad, que ofrecerá al personaje caído en desgracia una última oportunidad de salvar su pellejo. La deidad puede exigir un servicio, una promesa jurada, un objeto mágico u otro artículo precioso, o algún sacrificio similar. Si el personaje no cumple este pago, su espíritu será destruido y no podrá ser devuelto a la vida de ninguna forma.

Si la víctima potencial vence al áleax en combate, éste y todo su equipo desaparecerán. Sin embargo, parte de la esencia divina que imbuía al áleax se fusiona con el personaje, que gana inmediatamente los siguientes beneficios: bonificador +2 a la Sabiduría, bonificador +1 introspectivo a las pruebas de iniciativa, bonificador +2 de perfección a la CA y una RC igual a los DG del áleax. La ira del dios quedará derogada, y no se llevarán a cabo más ataques contra el personaje a causa de la ofensa que creó al áleax (sin importar si el personaje ha enmendado sus pasos o no).

Cualidades especiales: el áleax obtiene todas las cualidades especiales de la criatura base, además de las siguientes:

Rasgos de constructo: un áleax posee inmunidad al veneno, efectos de sueño mágico, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral), y a cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza a menos que también dañe a objetos o sea inofensivo. No es vulnerable a golpes críticos, daño no letal, daño o consunción de característica, fatiga, extenuación o daño de energía. No puede curarse daño, pero sí ser reparado. Un áleax queda destruido al instante si sus puntos de golpe quedan reducidos a 0 o menos. Ya que nunca ha estado vivo, un áleax no puede ser revivido o resucitado. Visión en la oscuridad a 60' y visión en la penumbra.

Curación rápida 5 (Ex): el áleax se cura 5 puntos de daño por asalto. La curación rápida es, por lo demás, igual a la normal. La curación rápida no recupera los puntos perdidos por hambre, sed o asfixia, ni permite que el áleax se reimplante o regenere miembros amputados. **Enemigo singular (Ex):** aunque el áleax es visible para todo el mundo, sólo su víctima potencial (la criatura base) puede dañarlo. Despreciará los ataques de otras criaturas, que no le causarán ningún daño ni le estorbarán de forma alguna.

Resistencia a conjuros (Ex): el áleax posee una RC igual a 10 + sus DG, o la RC de la criatura base (la cantidad que sea mayor).

Visión verdadera (Ex): un áleax puede emplear visión verdadera a voluntad como acción gratuita. Nivel de lanzador 20.

Características: un áleax no posee puntuación de Constitución.

Habilidades y dotes: las de la criatura base.

Valor de desafío: igual que la criatura base +3.

ARCONTE

Cuando una deidad legal desea interactuar con sus súbditos del plano Material, muy a menudo lo hace a través de intermediarios angelicales conocidos como arcontes. Canarcontes, clangarcontes y lamparcontes aparecen en el *Manual de monstruos*, ya que estos tipos son los encontrados con más frecuencia por los aventureros mortales. Quienes se adentren en los Siete montes de Celestia o quienes tengan acceso a conjuros de *aliado de los planos* podrían entrar en contacto con los arcontes más poderosos que se describen aquí.

Los arcontes hablan celestial, dracónico e infernal. Sin embargo, pueden comunicarse con casi cualquier criatura gracias a su don de lenguas.

Combate

Los arcontes nunca atacan sin provocación. Evitan hacer daño a otras criaturas buenas si pueden, empleando conjuros o ataques no letales. No obstante, un arconte furioso puede ser la encarnación de la ira.

Los arcontes prefieren enfrentarse con sus enemigos sin ningún rodeo, si ello es prudente. Si se ven superados harán lo que puedan para nivelar la balanza (a menudo, emplear tácticas de guerrilla o atacar desde lejos con magia antes de enzarzarse en cuerpo a cuerpo).

Rasgos de arconte: un arconte posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en su ficha particular).

— **Visión en la oscuridad** a 60' y **visión en la penumbra**.

— **Aura amenazadora (Sb):** un aura de probidad rodea a los arcontes cuando luchan o se enfurecen. Cualquier criatura hostil en un radio de 20' del arconte deberá superar un TS de Voluntad para resistir sus efectos. La CD de la salvación varía dependiendo del tipo de arconte, se basa en el Carisma e incluye un bonificador +2 racial. Quienes lo fallen sufrirán un penalizador -2 a sus ataques, CA y TS durante 24 horas o hasta que golpeen con éxito al arconte que generó el aura que los atemoriza. Una criatura que haya resistido o roto el efecto no podrá volver a ser afectada por el mismo arconte durante 24 horas.

— **Inmunidad a la electricidad y la petrificación.**

— **Bonificador +4 racial** a los TS contra veneno.

— **Círculo mágico contra el mal (Sb):** un efecto de círculo mágico contra el mal rodea constantemente al arconte (nivel de lanzador igual a sus DG). Los beneficios de este círculo no están incluidos en el bloque de estadísticas del arconte.

— **Rasgos de ajeno:** un arconte no puede ser *reencarnado*, *revivido* o *resucitado* (aunque un *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *resurrección verdadera* puede devolverle la vida). Visión en la oscuridad a 60'.

— **Teletransporte (Sb):** los arcontes pueden emplear un *teleportar mayor* a voluntad, igual que el conjuro homónimo (nivel de lanzador 14), excepto porque sólo pueden teleportarse a sí mismos y hasta 50 lb. de objetos.

— **Don de lenguas (Sb):** todos los arcontes pueden hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si empleasen el conjuro *don de lenguas* (nivel de lanzador 14). Esta aptitud siempre está activa.

BUHARCONTE

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 10d8+40 (85 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 30' (6 casillas), V1 90' (buena)

Clase de armadura: 24 (-1 tamaño, +5 Des, +10 natural), toque 14, desprevénido 19

Ataque base/Presa: +10/+18

Ataque: garra +13 en c/c (1d8+3)

Ataque completo: 2 garras +13 en c/c (1d8+3) y mordisco +8 en c/c (1d6+1/19-20)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Cualidades especiales: aptitudes sortilegas, picado, rayos oculares

Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, *de la piedra a la carne*, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, rasgos de ajeno, RD 10/maligno, RC 25, teletransporte, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +11 (+15 contra venenos), Ref +14, Vol +14

Características: Fue 16, Des 20, Con 18, Int 17, Sab 25, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones +19, Avistar +23*, Buscar +15, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +15,

Diplomacia +16, Escapismo +17, Escondarse +13, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +17, Saber (los Planos) +15, Sanar +19, Supervivencia +7 (+9 siguiendo rastros o en otros planos), Uso de la cuerda +5 (+7 con ataduras)

Dotes: Ataque en vuelo, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

Terreno: los Siete montes de Celestia

Organización: solitario, pareja o bandada (3-5)

Valor de desafío: 11

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; objetos estándar

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: 11-20 DG (Grande); 21-30 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +8

Este gran búho supera ligeramente los 9' de altura y posee una mescolanza de plumas de un blanco níveo y un gris carbón. Sus retorcidas garras, afilado pico y amplios ojos poseen un matiz plateado.

Los buharcones patrullan los cielos de Celestia y otros planos de alineamiento bueno. Sirven principalmente como exploradores aéreos, mensajeros y espías de los soliarcones. También pueden actuar como infantería aerotransportada cuando sea necesario. Más allá de su deber hacia sus superiores, los buharcones también protegen a las criaturas celestiales menores, particularmente animales.

Dañar a una criatura celestial en los planos Superiores es una forma rápida de ganarse la ira de un buharconte.

Los buharcones rara vez anuncian su presencia. Cuando divisan una amenaza potencial alertan a sus superiores en lugar de enfrentarse a ella directamente, aunque son bastante capaces de resolver los problemas ellos solos. No necesitan dormir y pasan la mayor parte del tiempo en vuelo. Dejan los cielos con cierta regularidad para confraternizar con sus aliados en tierra o visitar las cortes de los arquetipos celestiales. Se espera de ellos que presenten informes diarios a sus superiores, advirtiéndoles de cualquier peligro potencial en cualquier plano en el que residan.

Los buharcones miden unos 8' de alto y pesan 300 lb. Hablan celestial, dracónico, infernal y silvano.

Combate

La lucha no es la primera opción de un buharconte. Sin embargo, cuando fallan las negociaciones, un buharconte se eleva en el aire y emplea sus rayos oculares y aptitudes sortilegas contra sus rivales. Cuando están en grupo los buharcones son bastante osados y a menudo acosan a sus enemigos con ataques en picado.

Las armas naturales de un buharconte, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno y legal a efectos de

superar las reducciones de daño. Sus garras y pico también se consideran de plata a los mismos efectos.

Rayos oculares (Sb): seis veces al día, un buharconte puede disparar rayos gemelos de luz plateada desde sus ojos, golpeando a un rival a un máximo de 120'. El buharconte debe realizar con éxito una tirada de ataque de toque a distancia, y la criatura golpeada debe superar un TS de Fortaleza contra CD 20 o verse convertida en piedra. La CD de esta aptitud se basa en Constitución.

Aptitudes sortilegas: a voluntad:

calmar animales (CD 13), disipar magia, fuego feérico, hablar con los animales, hechizar animales (CD 13), libertad de movimientos (sólo a sí mismo; siempre activo); 3/día: disipar magia mayor, encontrar la senda (CD 18), exorcismo (CD 16), neutralizar veneno (CD 16); 1/día: poder divino, reencarnar; Nivel de lanzador 12. Las CD de los TS se basan en el Carisma.

Picado (Ex): el buharconte puede ejecutar un ataque de picado que es similar a una carga en todos los aspectos, excepto en los que se indican a continuación. El buharconte debe volar hacia su objetivo un mínimo de 40' en línea recta. Si el ataque en picado tiene éxito, el buharconte podrá intentar apresar a su víctima sin provocar ataques de oportunidad o causar en su lugar doble daño con sus garras (2d8+8 pg).

Aura amenazadora (Sb): TS Voluntad CD 17.

De la piedra a la carne (St): un buharconte puede emplear de la piedra a la carne a voluntad, igual que el conjuro homónimo (Fortaleza CD 18 niega). Cuando se lanza sobre una criatura convertida en piedra por los rayos oculares del propio buharconte (ver más arriba), el conjuro no requiere que la víctima realice un TS de Fortaleza para sobrevivir a la transformación. Nivel de lanzador 12.

Habilidades: la aguda visión del buharconte le concede un bonificador +4 racial a las pruebas de Avistar. *En zonas de penumbra el bonificador aumenta a +8.

GUARDARCONTE

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30' con armadura completa (6 casillas), base 40'

Clase de armadura: 30 (-1 tamaño, +12 natural, +9 armadura completa +1 fortificante leve), toque 9, desprevénido 30

Ataque base/Presa: +8/+20

Ataque: garra +15 en c/c (1d8+8)

Ataque completo: 2 garras +15 en c/c (1d8+8) y mordisco +10 en c/c (2d6+4)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, rasgadura 2d8+12



Cualidades especiales: aura amenazadora, canalización, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, esquivas asombrosas, evaluación infalible, inmunidad a la electricidad y petrificación, olfato, rasgos de ajeno, RD 10/maligno, RC 25, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +9 (+13 contra venenos), Ref +6, Vol +7

Características: Fue 27, Des 11, Con 17, Int 16, Sab 12, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +22, Buscar +14, Concentración +14, Diplomacia +14, Escuchar +22, Nadar +9, Piruetas -3, Saber (religión) +14, Saber (los Planos) +14, Saltar +14, Supervivencia +1 (+3 siguiendo rastros o en otros planos), Tregar +14

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada

Terreno: los Siete montes de Celestia

Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)

Valor de desafío: 8

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; mitad de objetos

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: 9-18 DG (Grande); 19-24 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +7

Con la altura de un ogro, esta voluminosa criatura posee pelaje blanco, cabeza de oso y ojos como brillantes ópalo negro. Sus amplias zarpas blancas terminan en negras garras afiladas como cuchillas. La criatura se protege con una imponente armadura completa que luce símbolos grabados de virtud y santidad que brillan tenuemente.

Los solemnes guardarcontes protegen las puertas de los Siete montes, siempre vigilantes ante la posibilidad de que dicho bastión de la ley y el orden fuese sometido a asedio. Dado que tales ataques rara vez tienen lugar, los guardianes tienen la tarea secundaria de observar los acontecimientos del plano Material por medio de grandes estanques de escudriñamiento ubicados cerca de las puertas.

La cabeza de oso y naturaleza pausada de los guardarcontes a menudo lleva a sus enemigos a dar por sentado que aquellos comparten la disposición ursina hacia la pereza, una conclusión que pronto se demuestra errónea cuando sus poderosas garras y mandíbulas entran en combate.

Los guardianes nunca duermen y pasan todo el tiempo observando sus estanques o puertas asignadas. Muchos mortales, por ello, se refieren a los guardarcontes como "vigilantes". Tienen un mayor contacto con y una comprensión más aguda del mundo mortal que cualquier otro arconte, lo cual consideran un orgullo que ostentan abiertamente (a menudo demasiado abiertamente, lo que lleva a algunas burlas por parte del resto de arcontes). Quizá debido a las tentaciones que ven a diario, los guardarcontes son más propensos a caer en los vicios del mal que cualquier otro tipo de celestial.

Los guardarcontes nunca hablan en voz alta, prefiriendo comunicarse telepáticamente. Miden 10' de alto y pesan unas 650 lb.

Combate

La mayoría de guardarcontes detestan la lucha, pero se la toman con deleite cuando se trata de proteger las puertas de Celestia frente a los intrusos o cuando deben llevar a cabo alguna tarea importante en nombre de sus deidades del bien. Los guardianes suelen emplear su aptitud de evaluación infalible para localizar a los enemigos potenciales antes de enzarzarse en cuerpo a cuerpo, donde tratan de apresar, constreñir y rasgar a tantos rivales como puedan. Sus poderosos músculos y garras como cuchillas los convierten en guerreros asombrosos, si bien algo reticentes.

Las armas naturales de un guardarconte, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno y legal a efectos de superar la RD.

Rasgadura (Ex): si un guardarconte impacta a un único objetivo con ambas garras, se aferrará a su cuerpo y rasgará la carne con sus zarpas. Este ataque causa 2d8+12 puntos de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino*, *detectar escudriñamiento*, *detectar pensamientos* (CD 13), *escudriñamiento* (CD 16), *impacto verdadero*, *llama continua*, *localizar criatura*, *ver lo invisible*; 3/día: *escudo de los arcontes**, *visión verdadera* (CD 16). Nivel de lanzador 11. Las CD se basan en el Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb): TS Voluntad CD 12 + 1/2 de los DG de los niveles de clase del arconte + su modificador de Carisma.

Olfato (Ex): un guardarconte puede detectar a enemigos cercanos, olfatear la posición de rivales ocultos y rastrear por medio de su sentido del olfato.



Guardarconte

Esquiva asombrosa (Ex): un guardarconte retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando sea cogida desprevenida, y no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de nivel 12 o superior.

Evaluación infalible (Sb): un guardarconte sabe de forma instintiva el alineamiento de cualquier criatura a 60'. Los métodos típicos de ocultar el alineamiento, como *desorientar* o *indetectabilidad*, no tienen ningún efecto sobre la aptitud de evaluación de los guardarcontes.

Habilidades: los agudos sentidos de un guardarconte le conceden un bonificador +8 racial a las pruebas de Avistar y Escuchar.

HOJARCONTE

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 11d8+22 (71 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (buena)

Clase de armadura: 26 (-1 tamaño, +3 Des, +14 natural), toque 12, desprevenido 23

Ataque base/Presa: +11/+22

Ataque: brazo armado +20 en c/c (1d8+9/19-20 más 2d6 sagrado más 1d6 de fuego)

Ataque completo: 2 brazos armados +20 en c/c (1d8+9/19-20 más 2d6 sagrado más 1d6 de fuego)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, brazos armados, picado desmaterializador

Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, rasgos de ajeno, RD 10/maligno, RC 26, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +9 (+13 contra venenos), Ref +10, Vol +9

Características: Fue 25, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Buscar +12, Concentración +13, Descifrar escritura +12, Diplomacia +17, Disfrazarse +14, Equilibrio +14, Esconderse +12, Saber (religión) +12, Saber (los Planos) +12, Reunir información +15, Supervivencia +2 (+4 siguiendo rastros y en otros planos)

Dotes: Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada

Terreno: los Siete montes de Celestia

Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)

Valor de desafío: 11

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; objetos estándar

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: 12-21 DG (Grande); 22-33 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +9

Esta criatura se parece a un rudamente apuesto hombre de gran tamaño con gloriosas alas emplumadas. Antes de entrar en batalla transforma sus antebrazos en afiladas espadas llameantes que hien-den el aire ante él.



Hojarconte

Los arquetipos de los Siete montes emplean a los hojarcontes como defensores de las leyes celestiales, una misión para la que los prudentes arcontes parecen perfectamente adecuados.

Los hojarcontes se visten con ropajes sencillos de tela estampada, cubriéndose con amplias capas cuando tratan de pasar desapercibidos en su entorno. Sin embargo la mayoría hace poco por ocultar su naturaleza, en la creencia de que la justicia de su misión se vería comprometida por tal subterfugio. La belleza de las alas emplumadas de un hojarconte rivaliza incluso con la de las águilas gigantes más despampanantes. Cuando está furioso o en combate, los antebrazos del hojarconte se transforman para adoptar la apariencia y cualidades de espadas largas flamígeras sagradas.

Los hojarcontes hablan celestial e infernal. Miden 10' de alto y pesan 550 lb.

Combate

A menos que la situación requiera algún arma específica, los hojarcontes suelen preferir el uso de sus brazos armados.

Aunque la mayoría de los hojarcontes disfrutan con la lucha, también comprenden la pesada carga de las aptitudes mágicas que poseen. Es por ello que los hojarcontes emplean su poderoso picado desmaterializador sólo contra aquellos rivales que saben han transgredido las leyes del monte Celestia o contra los enemigos jurados de las deidades del bien.

Las armas naturales de un hojarconte, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Brazos armados (Ex): como acción gratuita, un hojarconte puede moldear la carne de sus antebrazos, endureciendo y afilando su materia orgánica para formar poderosas hojas mágicas. El arconte esgrime estas hojas como espadas largas, que poseen todas las características de espadas largas +2 flamígeras sagradas.

Los hojarcontes pueden recuperar sus manos “normales” como acción gratuita. Estas hojas no se pueden desarmar ni romper, y regresan automáticamente a la forma de extremidad tras la muerte del arconte.

Picado desmaterializador (Sb): tres veces al día, un hojarconte puede intentar destruir a un enemigo vivo mediante un poderoso ataque de picado, volando literalmente a través suyo con sus brazos armados por delante, desgarrando su cuerpo y enviando su alma a la prisión de los Siete montes.

Resuelve la carga en vuelo de forma normal. Si el arconte no causa daño a su oponente, el picado desmaterializador se malgasta. Si sufre daño, no obstante, el objetivo deberá realizar un TS de Fortaleza contra CD 17. Quienes lo superen no sufrirán más efectos que el del daño del ataque.

Si la víctima falla su TS, el ataque habrá aniquilado por completo su cuerpo, matándolo al instante. Más aún, su alma será ligada a la gran prisión de los Siete montes de Celestia, donde permanecerá hasta que los arcontes que regentan la mazmorra celestial lo consideren oportuno.

La liberación normalmente implica negociar con un soliarconte (consulta el Capítulo 7: Arquetipos celestiales), siendo el precio más frecuente alguna misión a favor de la causa del bien y la ley. Tales agentes de Celestia nunca liberarán el alma de una criatura irredimiblemente maligna.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: adivinación, auxilio divino, cuchichear mensaje, llama continua, localizar criatura, localizar objeto; 3/día: comunión, disipar el caos (CD 18), marca de la justicia, retribución del pecado* (CD 19); 1/día: toque de adamantita* (CD 19). Nivel de lanzador 11. Las CD se basan en el Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb): TS Voluntad CD 20.

Habilidades: la comprensión innata de un hojarconte acerca de la ley, la detección y la corrupción del pecado le otorga un bonificador +8 racial en sus pruebas de Averiguar intenciones y Reunir información.

SOLIARCONTE

Ajeno Grande (arconte, extraplanario, bueno, legal)

Dados de golpe: 14d8+42 (105 pg)

Iniciativa: +11

Velocidad: 30' con armadura completa (6 casillas), base 40'

Clase de armadura: 40 (−1 tamaño, +7 Des, +12 natural, +12 armadura completa +4), toque 16, desprevenido 33

Ataque base/Presa: +14/+24

Ataque: espadón +1 vorpalino Grande +21 en c/c (2d8+10/17-20)

Ataque completo: espadón +1 vorpalino Grande +21/+16/+11 en c/c (2d8+10/17-20)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, mirada penitente

Cualidades especiales: aura amenazadora, canalización, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad

y petrificación, rasgos de ajeno, RD 10/maligno, RC 30, teletransporte, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +12 (+16 contra venenos), Ref +16, Vol +12

Características: Fue 22, Des 24, Con 17, Int 18, Sab 16, Car 22

Habilidades: Averiguar intenciones +28, Avistar +20, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +21, Diplomacia +25, Escuchar +21, Saber (historia) +21, Saber (religión) +21, Saber (los Planos) +21, Sanar +20, Supervivencia +3 (+5 siguiendo rastros o en otros planos)

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (espadón), Iniciativa mejorada, Palabras de la creación, Soltura con un arma (espadón)

Terreno: los Siete montes de Celestia

Organización: solitario o corte (1 soliarconte más 1d4 hojarcontes y 1d4 buharcontes)

Valor de desafío: 15

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: 15-29 DG (Grande); 30-42 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +10

Esta regia e imponente figura tiene el cabello claro, inmaculada piel dorada y brillantes ojos azules que te llenan de amor y calidez. Su expresión facial, sublime a la par que estoica, luce un gesto impávido que sugiere gran sabiduría y profundas convicciones. Aunque este glorioso ser no posee alas, viste una decorada armadura completa y lleva en sus manos una gigantesca espada con runas grabadas.

Los espíritus de los Siete montes de Celestia se congregan en magníficas ciudades repartidas por las siete capas del plano. Los soliarcontes

(NdC: en inglés “throne archon”, hemos preferido derivar de “solio” que de “trono” para evitar la cacofonía), poderosas personificaciones de la ley y el bien, están al mando de estas ciudades con especial atención en el orden y la dedicación

inquebrantable al poder de la benevolencia. Sirven como jueces de los Siete montes, y a menudo se autoimponen la tarea de impartir justicia a los seres particularmente viles o corruptos. Tales cometidos requieren paciencia y atención extremas, por lo que la mayoría no ve con buenos ojos su convocación al plano Material. Aún así, si se trata con ellos con cuidado, los soliarcontes pueden ser aliados de una efectividad devastadora.

Los soliarcontes son los más altos de su raza, pudiendo llegar los más grandes de ellos a los 12' de altura o más. A diferencia de la mayoría de arcontes no tienen alas. Sin embargo, su creencia en la causa que representan les concede la aptitud natural de surcar el aire. Sus rostros representan el ideal humano de belleza, aunque todos ellos lucen expresiones regias y un tanto frías que tienen su explicación en la toma de decisiones difíciles. Sus ojos brillan con el glorioso amor de los planos Superiores.



Los soliarcontes hablan abisal, celestial, común, dracónico e infernal. Miden 12' de alto y pesan 700 lb.

Combate

Los soliarcontes dejan que sean otros (particularmente hojarcontes y buharcontes, quienes les sirven directamente) quienes se manchen las manos de sangre en la incesante batalla contra el mal, prefiriendo liderar a los arcontes angelicales mediante el ejemplo y centrando sus esfuerzos en los asuntos de Celestia. Cuando se ven obligados a enfrentarse directamente con sus enemigos, sin embargo, son rivales temibles. Prefieren evitar el combate directo, despachando a las víctimas de su mirada penitente con sus espadas +1 vorpalinos. Conocidas en todos los planos Exteriores, estas armas se consideran parte del arconte que las empuña, y cualquiera que robe una pronto se verá acosado por los ataques de los aliados y sirvientes del soliarconte.

Cualquier arma que empuñe un soliarconte se considera de alineamiento bueno y legal a efectos de superar las reducciones de daño.

Mirada penitente (Sb): cualquier criatura no legal a 30' de un soliarconte que cruce su mirada con los penetrantes ojos azules del ser, deberá superar un TS de Voluntad contra CD 23 o caer temporalmente bajo su influencia. Dicha criatura se verá anegada por el remordimiento de una vida llena de acciones que la han alejado de los ideales del bien y la bondad (incluso aunque tal distancia la enorgulleciese en circunstancias normales). La intensidad de ese remordimiento (y su efecto aplicable al juego) varía dependiendo del alineamiento de la víctima. Compara su alineamiento con las tablas que se presentan a continuación, aplicando cualquier efecto de juego pertinente. La CD de esta aptitud se basa en Carisma.

La víctima será libre de actuar (incluso de atacar al soliarconte) mientras esté bajo los efectos de la mirada penitente. Los efectos se prolongarán asalto tras asalto hasta que la víctima supere un TS de Voluntad. Los soliarcontes pueden anular o reanudar esta aptitud como acción gratuita, aunque no se podrán hacer ambas cosas en el mismo asalto.

Eje bien/mal

Neutral: la víctima se va acosada por visiones religiosas en las que legiones angelicales la recriminan por haberse apartado del camino del bien y la bondad. Como resultado, la criatura quedará fatigada.

Caótico: ardientes paisajes infernales abrasan la conciencia de la criatura, causándole tal daño psicológico que quedará exhausta.

Eje ley/caos

Neutral: los pinchazos de arrepentimiento por las malvadas obras del pasado se traducen en ampollas y quemaduras psicósomáticas de color rojo sangre. La víctima sufre 10 puntos de daño.

Maligno: la culpa y miseria de la víctima crean un derrumbe psicósomático que tiene como resultado violentos arrebatos y ardientes abrasiones cutáneas. La víctima sufre 20 puntos de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: bendecir arma, curar heridas graves, detectar el mal, discernir mentiras (CD 20), disipar magia mayor, expiación, marca de la justicia, neutralizar veneno (CD 20), recado, restablecimiento (CD 18), romper encantamiento, sacralizar, ver lo invisible, visión bendita*, visión celestial* (CD 17); 3/día: castigo de los justos* (CD 23) custodia contra la muerte (CD 20), destierro (CD 22), encontrar la senda (CD 22), escudo de los arcontes*, espada sagrada, favor divino, festín de los héroes, máxima (CD 23), restablecimiento mayor (CD 22), revivir a los muertos, sanar (CD 23), visión verdadera (CD 21); 1/día: resurrección. Nivel de lanzador 14. Las CD se basan en el Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aura amenazadora (Sb): TS Voluntad CD 25.

Canalización (St): los soliarcontes pueden imbuir a los mortales con su poder. Consulta 'Canalización' en el Capítulo 2: Reglas opcionales, para ver los detalles de este proceso.

Habilidades: los soliarcontes gobiernan las ciudades de los Siete montes e imparten justicia a mortales y suplicantes por igual. Obtienen un bonif. +8 racial a sus pruebas de Averiguar intenciones e Intimidar.



Asura

ASURA

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 8d8+16 (52 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas), V1 60' (buena)

Clase de armadura: 26 (+2 Des, +6 natural, +6 coraza +1 de mithril, +2 rodela +1), toque 12, desprevénido 24

Ataque base/Presa: +8/+10

Ataque: cimitarra +1 flamígera +13 en c/c (1d6+4/18-20 más 1d6 de fuego) o garra +11 en c/c (1d8+3/19-20) o arco largo compuesto de gran calidad +11 a distancia (1d8+3/×3)

Ataque completo: cimitarra +1 flamígera +13/+8 en c/c (1d6+4/18-20 más 1d6 de fuego) o 2 garras +11 en c/c (1d8+3/19-20) o arco largo compuesto de gran calidad +11/+6 a distancia (1d8+3/×3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, viento ardiente

Cualidades especiales: inmunidades, rasgos de ajeno, RD 5/maligno o hierro frío, RC 19 (23 contra conjuros malignos o lanzados por ajenos malignos), visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +8, Ref +8, Vol +8

Características: Fue 16, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +15, Concentración +13, Diplomacia +16, Escapismo +9, Escuchar +15, Intimidar +14, Saber (los Planos) +11, Supervivencia +2 (+4 en otros planos), Uso de la cuerda +2 (+4 para ataduras)

Dotes: Alerta, Crítico mejorado (garra)^A, Resistencia a conjuros elevada, Soltura con un arma (cimitarra)

Terreno: planos Superiores

Organización: solitario, pareja o hueste (3-12)

Valor de desafío: 8

Tesoro: sin monedas o bienes; doble de objetos

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: 9-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +6

Tu atención se centra primero en los penetrantes y fieros ojos del ser, luego en la larga melena de pelo cobrizo que corona su pálida cabeza. Piel blanca como el mármol cubre la majestuosa estructura de la figura. Sus piernas terminan en garras de ave con zarpas afiladas como rubíes, y alas de rugientes llamas brotan de sus estrechos hombros.

Nobles guerreros, los asuras pueden encontrarse por todos los planos Superiores, sirviendo a las deidades como mensajeros y heraldos con ético celo. A veces uno o más asuras son enviados en misiones a otros planos, portando mensajes de venganza, castigo o muerte a quienes hayan desafiado o encolerizado a uno de los grandes poderes. Los demás seres celestiales los encuentran impertinentes e innecesariamente violentos, aunque la mayoría de asuras están muy orgullosos de su capacidad para intimidar y "corregir" a los malhechores.

Los asuras no confían en los ángeles (especialmente en los legales) y los ven como rivales para ganarse la atención de los dioses bondadosos. Debido a la naturaleza de ambos tipos de criaturas ninguna llega a

recurrir a violencia, engaños o subterfugios, aunque los sentimientos de desdén mutuo son evidentes.

Los asuras hablan celestial, y miden unos 6 1/2' de alto con un peso de 180 lb.

Combate

A los asuras no les gusta llevar peso y prefieren emplear cimitarras y arcos. A un asura típico se le puede encontrar en posesión del siguiente equipo: coraza +1 de mithril, rodela +1, cimitarra +1 flamígera, trompeta de la perdición (descrita en el Capítulo 6: magia), arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +3 por Fue], aljaba con 20 flechas.

Las armas naturales de un asura, y cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

Viento ardiente (Sb): un asura puede agitar sus alas como acción estándar para generar una abrasadora ola de calor que causa 2d6 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 15'.

Aptitudes sortílegas: detectar el bien, detectar el mal, discernir mentiras (CD 15), visión verdadera; 1/día: castigo divino (CD 16), círculo mágico contra el mal (sólo a sí mismo), polimorfar (sólo a sí mismo; sólo formas humanoides). Nivel de lanzador 8. Las CD se basan en el Carisma.

Inmunidades: los asuras son inmunes al fuego, las compulsiones, los hechizos y la petrificación.

Rasgos de ajeno: un asura no puede ser reencarnado, revivido o resucitado (aunque un deseo, deseo limitado, milagro o resurrección verdadera puede devolverle la vida). Visión en la oscuridad a 60'.

BARIAUR

La criatura se asemeja a un centauro, pero combinando las formas humana y de carnero en lugar de la humana y la equina. De la cintura hacia abajo es indistinguible de un poderoso carnero. De la cintura hacia arriba parece humano, excepto por dos cuernos curvos que emergen de lo alto de su frente.

Los bariaur vagan por las suaves colinas y bosques de Ysgard, protegiendo a todos los que llaman hogar a dicho plano. Cuando hay algún mal activo, lo rastrean hasta su origen para cargar contra él en busca de una gloriosa batalla. Criaturas de ansias viajeras, los bariaur rara vez permanecen en el mismo sitio durante mucho tiempo. Sus manadas siguen a un único líder que permanece en el cargo mientras sea capaz de derrotar a sus rivales en un "choque de cuernos" (una secuencia de cargas similar a un torneo o justa). Los bariaur adoran las competiciones, que suelen ser fuente de entretenimiento sin mala fe en lugar de rigurosas pruebas de aptitud.



Bariaur
defensor de Ysgard

Los bariaur adoran a Ehlonna, diosa de las tierras boscosas, y son estrictos herbívoros. Sólo los exploradores bariaur prueban la carne, generalmente de criaturas forestales que han cazado ellos mismos.

Los bariaur miden unos 6' hasta sus hombros y pesan 800 lb. Hablan celestial y común.

Combate

Los bariaur disfrutan con una buena lucha, y cargan al combate con sus cabezas gachas. Una vez se han abierto camino a través de las

primeras filas de enemigos, continúan su ataque en cuerpo a cuerpo mientras los arqueros bariaur acribillan a los defensores con lluvias de flechas.

Carga poderosa (Ex): un bariaur suele comenzar la batalla cargando contra un rival, tras agachar su cabeza para golpearlo con sus cuernos. Además de los beneficios y perjuicios normales de una carga, este movimiento permite al bariaur realizar un ataque de cornada que causa 2d6+2 puntos de daño contundente.

Rasgos de bariaur (Ex): los bariaur se benefician de los siguientes rasgos raciales:

	Bariaur Ajeno Grande (caótico, extraplanario, bueno)	Bariaur defensor de Ysgard (explorador 6) Ajeno Grande (caótico, extraplanario, bueno)
Dados de golpe:	3d8+3 (16 pg)	3d8+3 más 6d8+6 (49 pg)
Iniciativa:	+0	+0
Velocidad:	30' con barda de cota de escamas (6 casillas); base 40'	40' (8 casillas)
Clase de armadura:	14 (-1 tamaño, +4 barda de cota de escamas, +1 rodela), toque 9, desprevenido 14	15 (-1 tamaño, +4 barda de cuero tachonado +1, +2 escudo ligero de madera +1 con púas), toque 9, desprevenido 15
Ataque base/Presa:	+3/+8	+9/+5
Ataque:	cimitarra +4 en c/c (1d6+2/18-20) o arco largo compuesto +2 a distancia (1d8+1(19-20) o pezuña +4 en c/c (1d6+2)	cimitarra +1 +12 en c/c (1d6+3/18-20) o arco largo compuesto de gran calidad +9 a distancia (1d8+3/×3) o pezuña 10 en c/c (1d6+2)
Ataque completo:	cimitarra +3 en c/c (1d6+2/18-20) y 2 pezuñas -1 en c/c (1d6+2) o arco largo compuesto +2 a distancia (1d8+1(19-20) o 2 pezuñas +4 en c/c (1d6+2)	cimitarra +1 +12/+7 en c/c (1d6+3/18-20) o cimitarra +1 +10/+5 en c/c (1d6+3/18-20) y escudo ligero +1 con púas +10/+5 en c/c (1d4+1) o arco largo compuesto de gran calidad +9/+4 a distancia (1d8+3/×3) o pezuña 10 en c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance:	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	carga poderosa 2d6+2	carga poderosa 2d6+2, enemigo predilecto (+4 contra ajenos malignos, +2 contra humanoides malignos), estilo de combate mejorado
Cualidades especiales:	rasgos de bariaur, RC 11	compañero animal, empatía salvaje, rasgos de bariaur, RC 17
Tiros de salvación:	Fort +4, Ref +3, Vol +3 (+5 contra conjuros y aptitudes sortilegas)	Fort +9, Ref +8, Vol +5 (+7 contra conjuros y aptitudes sortilegas)
Características:	Fue 15, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 9	Fue 15, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 9
Habilidades:	Averiguar intenciones +6, Avistar +8, Diplomacia +1, Escondarse -1, Escuchar +8, Montar +2, Moverse sigilosamente +3, Piruetas -1, Saltar +5, Supervivencia +6, Trato con animales +5	Averiguar intenciones +6, Avistar +8, Diplomacia +1, Escondarse +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +11, Piruetas +2, Saltar +8, Montar +2, Sanar +9, Supervivencia +6, Trato con animales +9
Dotes:	Ataque poderoso, Disparo a quemarropa	Aguante ^A , Ataque poderoso, Combate con dos armas ^A , Combate con dos armas mejorado ^A , Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Rastrear ^A , Sigiloso, Soltura con un arma (cimitarra)
Terreno:	Dominios heroicos de Ysgard	Dominios heroicos de Ysgard
Organización:	solitario, patrulla (3-12 más 1 sargento de nivel 3 y un líder de nivel 3 a 6) o bandada (10-40 más 100% de no combatientes más 1 sargento de nivel 3 por cada 10 adultos, más 2 tenientes de nivel 5 y 2 capitanes de nivel 7)	solitario o patrulla (3-12)
Valor de desafío:	3	9
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico bueno (a menudo)	caótico bueno (siempre)
Avance:	por clase de personaje	por clase de personaje
Ajuste de nivel:	+2	+2

- **Resistente a conjuros:** bonificador +2 racial a los TS de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortilegas.
- **Cuadrúpedo:** como cuadrúpedos, los bariaur obtienen un bonificador +4 a sus pruebas para resistir embestidas y ataques de derribo. Poseen una capacidad de carga una vez y media superior a la permitida normalmente por su Fuerza. Deben llevar barda en lugar de armadura normal (consulta la barra lateral 'Armaduras para criaturas inusuales' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*) y no pueden llevar botas diseñadas para humanoides.

Resistencia a conjuros (Ex): los bariaur obtienen una RC igual a 10 + su nivel de clase.

Habilidades: los agudos sentidos del bariaur le conceden un bonificador +2 racial a sus pruebas de Avistar y Escuchar (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Bariaur defensor de Ysgard

Estos bariaur patrullan los Dominios heroicos de Ysgard, defendiendo los asentamientos y las zonas salvajes por igual frente a las incursiones del mal. Un defensor de Ysgard típico tiene el siguiente equipamiento y conjuros preparados:

Compañero animal (Ex): los defensores de Ysgard bariaur suelen elegir un tejón, águila, halcón o búho como compañero animal.

Conjuros preparados: (1): 1º: *ojos del avoral*. Nivel de lanzador 1; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Empatía salvaje (Ex): esta aptitud es idéntica al rasgo de clase de los exploradores.

Posesiones: barda de cuero tachonado +1, escudo ligero de madera +1 con púas, cimitarra +1, arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +2 por Fue], aljaba con 20 flechas +1.

Los bariaur como personajes

Los bariaur poseen los siguientes rasgos raciales:

- +4 a Fuerza, +2 a Constitución, 2 a Carisma
- Tamaño Grande; penalizador 1 a la CA y a las tiradas de ataque, penalizador 1 a las pruebas de Escondarse, bonificador +4 a las pruebas de presa, los límites de carga y peso levantado se duplican respecto a los de un personaje Mediano.
- Espacio/Alcance: 10'/10'
- El movimiento base de un bariaur por tierra es de 40'. Su velocidad baja a 30' cuando lleva armadura intermedia o pesada.
- Cuadrúpedo: como cuadrúpedos, los bariaur obtienen un bonificador +4 a sus pruebas para resistir embestidas y ataques de derribo. Poseen una capacidad de carga una vez y media superior a la permitida normalmente por su Fuerza. Deben llevar barda en lugar de armadura normal (consulta la barra lateral 'Armaduras para criaturas inusuales' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*) y no pueden llevar botas diseñadas para humanoides.
- Visión en la oscuridad a 60'.
- Dados de golpe por raza: un bariaur comienza con tres niveles de ajeno, lo cual le otorga 3d8 DG, un ataque base de +3 y los siguientes TS base: Fort +3, Ref +3 y Vol +3.
- Habilidades raciales: los niveles de ajeno de un bariaur le conceden 6 × (8 + modificador de Int) puntos de habilidad. Sus habilidades de clase son Averiguar intenciones, Avistar, Escondarse, Escuchar, Moverse sigilosamente, Saltar, Supervivencia y Trato con animales.
- Los niveles de ajeno de un bariaur le conceden dos dotes.
- Bonificadores a las habilidades: los bariaur poseen unos aguzados sentidos que les otorgan un bonificador +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

- Idiomas automáticos: celestial y común.
- Clase predilecta: explorador.
- Ajuste de nivel: +2.

CRIATURA SANTIFICADA

Cuando una criatura maligna queda expuesta a los efectos del conjuro *santificar al perverso*, renuncia a cualidades especiales, ataques y aptitudes que sean inherentemente malignos a cambio de otros poderes más benévolos. La apariencia de la criatura santificada no cambia para adaptarse a su nueva vida, ni tiene por qué ser aceptada de inmediato entre otras criaturas buenas. Por esta razón, muchas criaturas santificadas eligen alterar su forma mágicamente para que sus buenas intenciones y su búsqueda de la redención no se vean obstaculizadas por su vil apariencia.

Muchas criaturas santificadas sienten un ardiente deseo por purgar sus pecados del pasado realizando actos desinteresados y hazañas heroicas. Se adhieren a su recién descubierta vocación con el celo de un arconte. Algunas se esfuerzan por destruir al mal allá donde lo encuentren, mientras otras tratan de persuadir a las criaturas malignas para que busquen una iluminación similar a la suya. Habiendo cambiado su perspectiva de la vida hacia el bien, muchas se sienten impulsadas a tomar las armas para proteger a los inocentes y bondadosos. En ocasiones se unen a celestiales o aventureros de alineamiento bueno para enfrentarse al mal sin rodeos.

Una criatura santificada que retorne al abrazo del mal, voluntariamente o no, pierde todos los beneficios de esta plantilla. En esencia, regresará al estado que tuviese antes de convertirse en una criatura santificada.

Criatura santificada de ejemplo

Dragón rojo joven santificado

Dragón Grande (fuego)

Dados de golpe: 10d12+20 (95 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 150' (mala)

Clase de armadura: 18 (−1 tamaño, +9 natural), toque 9, desprevénido 18

Ataque base/Presa: +10/+19

Ataque: mordisco +14 en c/c (2d6+5) o rayo de luz +14 toque a distancia (5d6 contra enemigos malignos)

Ataque completo: mordisco +14 en c/c (2d6+5) y dos garras +10 en c/c (1d8+2) y 2 alas +10 (1d6+2) y coletazo (1d8+8); o rayo de luz +14 toque a distancia (5d6 contra enemigos malignos)

Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con el mordisco)

Ataques especiales: arma de aliento, rayo de luz

Cualidades especiales: aura amenazadora, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad al fuego, RC 23, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío

Tiros de salvación: Fort +10, Ref +7, Vol +8

Características: Fue 21, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar +16, Buscar +14, Diplomacia +18, Disfrazarse +1 (+3 actuando), Engañar +14, Escuchar +16, Intimidar +16, Supervivencia +1 (+3 siguiendo rastros)

Dotes: Alerta, Flotar, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra)

Terreno: montañas templadas

Organización: solitario o nidada (2-5)

Valor de desafío: 6

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: caótico bueno (normalmente)

Avance: por categoría de edad o clase de personaje

Ajuste de nivel: +7

Un dragón rojo santificado tiene una apariencia física virtualmente idéntica a la de uno maligno, excepto en que sus ojos brillan como estanques de resplandor dorado y se mantiene pulcramente acicalado. Otrora una criatura egoísta y avariciosa, ahora persigue metas más elevadas y se esfuerza por ayudar a otros y derrotar al mal.

Combate

Las armas naturales del dragón rojo santificado, así como cualquier otra que pudiese empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): cono de 40', 4d10 de fuego, TS Reflejos CD 18.

Rayo de luz (Sb): una vez por asalto, como acción estándar, el dragón rojo santificado puede lanzar un rayo de luz abrasadora desde sus ojos. El rayo se considera un ataque de toque a distancia con un alcance máximo de 60'. Contra criaturas malignas el rayo causa 5d6

puntos de daño. La luz no tiene ningún efecto dañino en las criaturas no malignas.

Aura amenzadora (Sb): un aura de rectitud rodea al dragón rojo santificado. Cualquier criatura hostil en un radio de 20' del arconte deberá superar un TS de Voluntad contra CD 20 para resistir sus efectos. Quienes lo fallen sufrirán un penalizador -2 a sus ataques, CA y TS durante 24 horas o hasta que golpeen con éxito al dragón. Una criatura que haya resistido o roto el efecto no podrá volver a ser afectada por el aura de este dragón concreto durante 24 horas.

Círculo mágico contra el mal (Sb): un efecto de círculo mágico contra el mal rodea constantemente al dragón rojo santificado, igual al conjuro homónimo. Nivel de lanzador 10.

Don de lenguas (Sb): el joven dragón rojo puede hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si emplease el conjuro *don de lenguas* lanzado por un hechicero de nivel 10. Esta aptitud siempre está activa.

Cómo crear una criatura santificada

"Criatura santificada" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura de alineamiento maligno, excepto ajenos de subtipo 'maligno' (a la que se llamará 'criatura base' de aquí en adelante). La criatura santificada conserva su tipo de criatura. Los ajenos ganan el subtipo bueno y pierden cualquiera de los siguientes: baatezu (diablo), tanar'ri (demonio) y yugoloth. Si la criatura base posee la plantilla "infernial", perderá dicha

plantilla y cualquier ataque o cualidad especial concedidos por ella. Por lo demás empleará todas las características y aptitudes especiales de la criatura base, excepto por lo que se indique a continuación.

Ataques: la criatura santificada retiene todos los ataques naturales y ataques base. Las armas naturales de una criatura santificada, y cualquier arma que pueda empuñar, se considerarán de alineamiento bueno a efectos de superar reducciones de daño.

Ataques especiales: la criatura santificada pierde todas las aptitudes sobrenaturales o sortilegas que tuviese, pero conserva las extraordinarias. También obtiene la aptitud especial para lanzar rayos de luz (descrita a continuación).



Dragón rojo santificado

continuación).

Rayo de luz (Sb): una vez por asalto, como acción estándar, la criatura santificada puede lanzar un rayo de luz abrasadora desde sus ojos o manos. El rayo se considera un ataque de toque a distancia con un alcance máximo de 60'. Contra criaturas malignas el rayo causa 1d6 puntos de daño por cada 2 DG de la criatura santificada (máximo 10d6). La luz no tiene ningún efecto dañino en las criaturas no malignas.

Cualidades especiales: la criatura santificada pierde todas las aptitudes sobrenaturales o sortilegas que tuviese, pero conserva las extraordinarias. Si la criatura base dispone de una RD que pueda ser superada por armas buenas, la RD de la criatura santificada cambiará de forma que sea superada por armas malignas.

Una criatura santificada también gana las siguientes cualidades especiales:

Aura amenazadora (Sb): un aura de rectitud rodea a la criatura santificada. Cualquier criatura hostil en un radio de 20' deberá superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG de la criatura santificada + el modificador de Car de la criatura santificada) para resistir sus efectos. Quienes lo fallen sufrirán un penalizador -2 a sus ataques, CA y TS durante 24 horas o hasta que golpeen con éxito a la criatura que generó el aura que los atemoriza. Un enemigo que haya resistido o roto el efecto no podrá volver a ser afectado por el aura de la misma criatura santificada durante 24 horas.

Círculo mágico contra el mal (Sb): un efecto de círculo mágico contra el mal rodea constantemente a la criatura santificada, igual que el conjuro homónimo (nivel de lanzador igual a los DG de la criatura santificada, máximo 14)

Don de lenguas (Sb): una criatura santificada puede hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si emplease el conjuro *don de lenguas* (nivel de lanzador igual a los DG de la criatura santificada, máximo 14). Esta aptitud siempre está activa.

Dotes: la criatura santificada pierde todas las dotes viles que poseyese (consulta el *Libro de oscuridad vil*).

No podrá reemplazar estas dotes perdidas por otras. Sin embargo, si posee el subtipo 'bueno' ganará acceso a las dotes elevadas.

Entorno: igual que la criatura base, aunque normalmente el plano de residencia cambia a un plano Exterior de alineamiento bueno.

Valor de desafío: igual que la criatura base +1.

Alineamiento: siempre bueno. El eje ley/caos de la criatura santificada no cambia.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +2.

de los eladrines incluyen a los bralani y ghaele, que han sido descritos en el *Manual de monstruos*. También se han introducido las reglas para la confección de un personaje ghaele en el *Especies salvajes*.

Al igual que todos los celestiales, los eladrines son representantes del bien por todos los planos, y fieros rivales de los infernales. Sus causas favoritas son la oposición al mal organizado y a los regímenes tiránicos, así como combatir la influencia de los diablos.

Los eladrines no son menos bellos que otros celestiales, pero en comparación, por ejemplo, con la majestuosa hermosura de los arcontes, poseen un aire feérico y en cierto modo salvaje.

Combate

De todos los celestiales, los eladrines quizá sean los más dispuestos a entrar en combate, ya que su ira se enciende con facilidad allá donde ven una injusticia u opresión. Su tinte caótico también los hace algo impredecibles, aunque se puede confiar en ellos a la hora de detener un acto maligno. A diferencia de los arcontes, no obstante, no se preocupan por evitar incluso la mera aparición del mal.

Inmunidades: los eladrines son inmunes a la electricidad y la petrificación.

Resistencia a la energía (Ex): los eladrines poseen resistencia al ácido 10 y al frío 10.

Don de lenguas (Sb): los eladrines pueden hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si empleasen el conjuro *don de lenguas* lanzado por un clérigo de nivel 14. Esta aptitud siempre está activa.

COURE

Ajeno Menudo (caótico, eladrín, extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 20' (4 casillas), VI 60' (perfecta)

Clase de armadura: 23 (+2 tamaño, +7

Des, +4 natural), toque 18, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +2/-8

Ataque: daga Menuda +11 en c/c (1d2-2)

Ataque completo: daga Menuda +11 en c/c (1d2-2)

Espacio/Alcance: 2,5'/0'

Ataques especiales:

aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: círculo mágico

contra el mal, don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y petrificación, resistencia al ácido 10 y al frío 10, subtipo de eladrín

Tiros de salvación: Fort +4 (+8 contra veneno), Ref +10, Vol +3

Características: Fue 6, Des 24, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 14

Habilidades: Averiguar intenciones +5, Avistar +5, Concentración +6, Diplomacia +9, Escapismo +12, Escondarse +14, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +16, Saber (los Planos) +6, Supervivencia +0 (+2 en otros planos), Uso de la cuerda +7 (+9 con ataduras)

Dotes: Sutileza con las armas

ELADRÍN

Los eladrines son celestiales caóticos buenos, primos lejanos de los guardiales neutrales buenos y los arcontes legales buenos. Las filas



Coure

RGM

Terreno: Claros boscosos de Arborea

Organización: solitario, pareja o escuadra (3-6)

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: 3-6 DG (Pequeño)

Ajuste de nivel: +5

Esta enérgica criatura se parece a un diminuto y desgarbado elfo enfundado en brillantes ropajes, reluciente pelo alborotado y alas translúcidas que brotan de sus hombros.

De entre todos los eladrines, los coure son los más pequeños y similares a los duendes, personificando el ansia despreocupada por los viajes y celebrando la vida como una feliz danza.

A menudo sirven a seres más poderosos como mensajeros y batidores, siempre que sus señores puedan tolerar su caprichoso humor y sus chanzas sin fin. Los coure viven para reír. Prefieren una noche bajo un cielo estrellado antes que cualquier otra cosa, cuando muestran toda su alegría y bailes bajo su propia luz feérica.

Los eladrines coure tienen una gama de colores inverosímiles y tienden a vestir ropas de cuestionable buen gusto. Los coure también pueden asumir la forma de una bola de luz incorporal a voluntad.

Los coure miden 2' de alto y pesan 20 lb. Hablan celestial y común.

Combate

Los coure evitan el combate físico, sabiendo que sus pequeñas complexiones y diminutas armas no serán rivales para enemigos más grandes. A menos que se enfrenten personalmente a infernales de menor rango, como diablillos, los coure ven el combate como una señal para ir a avisar y reclutar a celestiales mayores y más poderosos.

Cualquier arma que empuñe un coure se considera de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el mal*, *detectar magia*, *fuego feérico*, *luces danzantes*; 3/día: *dormir* (CD 13), *proyector mágico*. Nivel de lanzador 4. Las CD se basan en el Carisma.

Forma alternativa (Sb): un coure puede asumir la forma de un globo incorporal de luz a voluntad. Esta transformación cuenta como una acción estándar. En forma de globo, el coure sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores (aunque su RD seguirá aplicándose), conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Tendrá un 50% de probabilidades de ignorar el daño de una fuente corporal (excepto efectos de fuerza como *proyectiles mágicos* o ataques realizados con armas *fantasmales*). Un coure en esta forma puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Mientras sea incorporal sus ataques ignorarán la armadura natural, las armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y efectos de fuerza actuarán de forma normal contra él. Podrá moverse siempre sigilosamente, sin que se le pueda oír mediante prue-

bas de Escuchar a menos que él lo desee. En forma de globo luminoso podrá emitir luz si lo desea, iluminando cualquier radio a elegir hasta un máximo de 30'. Cambiar la cantidad de luz emitida es una acción gratuita que el coure puede llevar a cabo una vez por asalto.

Círculo mágico contra el mal (Sb): un efecto de círculo mágico contra el mal envuelve continuamente al coure, igual que el conjuro homónimo lanzado por un hechicero de nivel 8. Los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en las estadísticas anteriores.

Habilidades: los coure poseen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente (ya incluido en las estadísticas anteriores).



Firre

FIRRE

Ajeno Mediano (caótico, eladrín, extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 8d8+8 (44 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 90' (perfecta)

Clase de armadura: 24 (+2 Des, +12 natural), toque 12, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +8/+13

Ataque: *espadón* +3 +16 en c/c (2d6+10/19-20) o *golpetazo* +13 en c/c (1d6+7 y 1d6 de fuego) o *jabalina* +5 +15 a distancia (1d6+10)

Ataque completo: *espadón* +3 +16/+11 en c/c (2d6+10/19-20) o *golpetazo* +13/+8 en c/c (1d6+7 y 1d6 de fuego) o *jabalina* +5 +15/+10 a distancia (1d6+10)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, ataque de mirada, conjuros

Cualidades especiales: canto, forma alternativa, inmunidades, rasgos de ajeno, RD 10/hierro frío o maligno, resistencia al ácido 10 y al frío 10, RC 27, subtipo de eladrín

Tiros de salvación: Fort +7 (+11 contra veneno), Ref +8, Vol +9

Características: Fue 20, Des 14, Con 12, Int 17, Sab 16, Car 18

Habilidades: Averiguar intenciones +8, Concentración +11, Conocimiento de conjuros +9, Diplomacia +11, Disfrazarse +9 (+11 actuando), Engañar +11, Interpretar (cualquiera) +12, Intimidar +6, Saber (los Planos) +8, Supervivencia +3 (+5 en otros planos)

Dotes: Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Interpretar [rama elegida])

Terreno: Claros boscosos de Arborea

Organización: solitario o comitiva (2-5)

Valor de desafío: 10

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; objetos estándar

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: 9-16 DG (Mediano); 17-24 (Grande)

Ajuste de nivel: +10

La criatura se asemeja a un elfo pelirrojo con brillantes ojos de ondulantes llamas.

No hay nada que los eladrines firre amen más que un atardecer bailando y cantando alrededor de una hoguera, pero tal frivolidad sólo enmascara su firme propósito como guardianes del arte y la belleza. Amantes de todas las cosas preciosas y adorables, los firre toman las

armas para proteger las obras de arte y a los artistas que las crean. Son los más viajeros de todos los eladrines, moviéndose grandes distancias para escuchar a un bardo notable, contemplar una puesta de sol particularmente impactante o ver una obra dramática bellamente interpretada.

Los firre también pueden transformarse en rugientes pilares de llamas de 8' de alto.

Un firre mide 6' de alto, pesa 150 lb. y habla celestial, común, dracónico e infernal.

Combate

Los firre buscan la oportunidad para desequilibrar una lucha con sus conjuros y aptitudes sortilegas antes de que ésta llegue a su clímax.

Cuando les sea posible, protegerán a cualquier inocente u objeto de valor que haya en las cercanías de cualquier daño antes de enfrentarse con los enemigos.

Cuando vuelan, surcan el cielo como columnas de fuego para después transformarse en humanoides y emplear su ataque de mirada y conjuros, antes de entrar en cuerpo a cuerpo con sus espadas +3 o arrojar sus jabalinas +5 (la mayoría de los firre llevan cuatro).

Las armas naturales de un firre, así como cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

Mirada (Sb): en forma humanoide, un firre puede mirar a un enemigo a 60' y hacer que estalle en llamas. La mirada causa 2d6 puntos de daño por fuego y causa ceguera (como el conjuro *ceguera/sordera*). Un TS de Fortaleza contra CD 18 con éxito negará la ceguera. La CD se basa en Carisma.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: bola de fuego (CD 17), detectar pensamientos (CD 16), imagen persistente (CD 19), invisibilidad mayor, muro de fuego, polimorfar, ver lo invisible; 1/día: rociada prismática (CD 21). Nivel de lanzador 10. Las CD se basan en el Carisma.

Conjuros: un firre en forma humanoide puede lanzar conjuros divinos de la lista de conjuros de clérigo y de los dominios del Bien, Caos, Fuego y Magia como un clérigo de nivel 12.

Conjuros típicos preparados (6/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1/2+1; salvación CD 13 + nivel de conjuro): 0: detectar magia, detectar veneno, leer magia, orientación divina, remendar, resistencia; 1.º: bendecir, detectar el mal, escudo de la fe, favor divino, rayo de esperanza, santuario; 2.º: alinear arma, esplendor de águila, inmovilizar persona, resistencia de oso, resistir energía; 3.º: disipar magia, llama continua, luz abrasadora, plegaria, purgar la invisibilidad; 4.º: ancla dimensional, don de lenguas, exorcismo; 5.º: descarga flamígera, disipar el mal, romper encantamiento; 6.º: disipar magia mayor, sanar.

Forma alternativa (Sb): un firre puede cambiar entre su forma humanoide y de pilar ardiente como acción estándar. En forma humanoide no puede volar o usar los ataques de golpetazo, pero puede emplear su ataque de mirada y aptitudes sortilegas, realizar ataques con armas, cantar y lanzar conjuros. En forma de pilar ardiente puede volar, hacer ataques de golpetazo y emplear aptitudes sortilegas, pero no puede cantar, lanzar conjuros o emplear su ataque de mirada.

El firre permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni el firre adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Círculo mágico contra el mal (Sb): un efecto de círculo mágico contra el mal envuelve continuamente al firre, igual que el conjuro homónimo lanzado por un hechicero de nivel 8. Los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en las estadísticas anteriores.

Canto (Sb): un firre posee una voz cautivadora que le permite emplear la música de bardo igual que un integrante de dicha clase. Puede infundir valor, fascinar, inspirar gran aptitud o sugestionar a quienes lo escuchen (consulta 'Música de bardo' en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*). A diferencia de los bardos, no obstante, un firre puede cantar tan a menudo como desee.

SHIRADI

Ajeno Grande (caótico, eladrín, extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 12d8+60 (114 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (buena)

Clase de armadura: 40 (–1 tamaño, +3 Des, +14 natural), toque 13,

desprevenido 23

Ataque base/Presa: +12/+23

Ataque: cadena armada +1 sagrada Enorme +19 en c/c (2d6+11 más 2d6 sagrado) o +18 en c/c (2d6+10 más impacto luminoso)

Ataque completo: cadena armada +1 sagrada Enorme +19/+14/+9 en c/c (2d6+11 más 2d6 sagrado) o +18/+13/+8 en c/c (2d6+10 más impacto luminoso)

Espacio/Alcance: 10'/10' (20' con la cadena armada)

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, impacto luminoso

Cualidades especiales: aura protectora, don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, percepción de los encantamientos, RD 10/hierro frío o maligno, resistencia al ácido 10 y al frío 10, RC 30, subtipo de eladrín

Tiros de salvación: Fort +13 (+17 contra veneno), Ref +11, Vol +11

Características: Fue 24, Des 16, Con 20, Int 16, Sab 16, Car 22



Habilidades: Averiguar intenciones +28, Avistar +18, Concentración +20, Diplomacia +23, Escuchar +18, Interpretar (cualquiera) +21, Intimidar +21, Saber (local) +10, Saber (los Planos) +18, Saber (religión) +11, Reunir información +23, Sanar +18, Supervivencia +3 (+5 en otros planos)

Dotes: Competencia con arma exótica (cadena armada), Consagrar aptitud sortilega, Derribo mejorado, Pericia en combate, Reflejos de combate

Terreno: Claros boscosos de Arborea

Organización: solitario

Valor de desafío: 14

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; objetos estándar

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: 13-18 DG (Grande); 19-36 (Enorme)

Ajuste de nivel: +12

Con 11' de altura, esta escultural figura de grandes músculos posee una brillante piel bronceada, enmarañado cabello negro que parece moverse por voluntad propia, orejas puntiagudas de lóbulos serrados y penetrantes ojos negros. Sus rasgos son marcados e impactantes, y sus alas gemelas de bronce brillan intensamente incluso con luz tenue. En sus manos sostiene una gran cadena armada.

Los shiradi luchan por la libertad a lo largo y ancho de los planos, ayudando a los oprimidos, engañados y desafortunados allá por donde pasen. Son, en cierto modo, los celestiales de moral más transigente de todos, y creen que todas las criaturas son libres de actuar como gusten siempre que sus acciones no obstaculicen la libertad de los demás. Aunque en ocasiones actúan impulsivamente, los shiradi luchan sin descanso del lado del bien, buscando las zonas y conflictos donde las criaturas buenas no puedan actuar o pensar libremente.

Un shiradi no comparte los rasgos élficos del resto de eladrines. Además de su imponente forma humanoide pueden adoptar la forma de una ondulante nube de dorados fragmentos triangulares de luz.

Los shiradi pesan 400 lb. y hablan celestial, común, dracónico e infernal.

Combate

Los eladrines shiradi no entran en combate a la ligera, pero cuando se ven forzados a golpear la injusticia atacan con valor y devoción inquebrantables. En los primeros asaltos de combate los shiradi tratan de mantener a sus rivales dentro del (en teoría) mayor alcance de sus cadenas armadas, mientras lanzan conjuros beneficiosos como *bendecir arma* o *favor divino*. De esta forma tratan de beneficiarse de su alcance y múltiples ataques de oportunidad. Su naturaleza creativa e individualista los convierte en estrategias ingeniosos, y emplean sus aptitudes para sorprender a sus enemigos cuando sea posible.

Las armas naturales de un shiradi, así como cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

Impacto luminoso (Sb): un shiradi que asuma la forma de una nube de fragmentos de luz puede lanzar un golpetazo contra un rival para causarle 2d6 puntos de daño. El golpetazo se considera un ataque fantasmal a efectos de impactar a criaturas incorpóreas. Además, los fragmentos de luz actúan como un conjuro de *disipar magia mayor* apuntado contra la criatura golpeada (nivel de lanzador 12).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino*, *bendecir*, *bendecir arma*, *detectar muertos vivos*, *detectar veneno*, *disipar magia mayor*, *favor divino*, *quitar maldición* (CD 19), *quitar miedo* (CD 17), *quitar parálisis* (CD 18); 3/día: *castigo divino* (CD 20), *restablecimiento* (CD 20), *romper*

encantamiento; 1/día: *capa del caos* (CD 24), *sanar* (CD 22). Nivel de lanzador 12. Las CD se basan en el Carisma. Los shiradi obtienen un bonificador +10 sagrado a sus pruebas de nivel de lanzador para disipar efectos o conjuros de Encantamiento cuando empleen *disipar magia mayor* o *romper encantamiento*.

Las siguientes aptitudes sortilegas siempre están activas sobre los shiradi: *discernir mentiras* (CD 20), *ver lo invisible y vista bendita**. Nivel de lanzador 14.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Forma alternativa (Sb): un shiradi puede cambiar entre su forma humanoide y de nube de luz como acción estándar. En forma humanoide no puede usar su ataque luminoso, pero sí volar y emplear sus aptitudes sortilegas y armas. En forma de nube de luz puede volar, hacer ataques luminosos y emplear aptitudes sortilegas, pero no podrá usar sus armas.

El shiradi permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni el shiradi adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Percepción de los encantamientos (Sb): un shiradi es consciente automáticamente de todos los efectos de Encantamiento que afecten a las criaturas a 20' de él.

Aura protectora (Sb): como acción gratuita, un shiradi puede rodearse con un halo de luz de 20' de radio. Este halo actúa como un *círculo mágico contra el mal* de doble potencia y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos lanzados por un clérigo de nivel igual a los DG del shiradi.

Habilidades: los shiradi obtienen un bonificador +10 racial a sus pruebas de Averiguar intenciones.

TULANI

Ajeno Mediano (caótico, eladrín, extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 18d8+108 (189 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 90' (perfecta)

Clase de armadura: 36 (+6 Des, +20 natural), toque 16, desprevénido 30

Ataque base/Presa: +18/+23

Ataque: espada larga +4 radiante sagrada +27 en c/c (1d8+9/19-20 más 2d6 sagrado) o rayo onírico +24 toque a distancia (1d6 Car)

Ataque completo: espada larga +4 radiante sagrada +27/+22/+27/+12 en c/c (1d8+9/19-20 más 2d6 sagrado) o rayo onírico +24 toque a distancia (1d6 Car)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, ataque de mirada, espada de luz, rayo onírico

Cualidades especiales: aura protectora, bonificador +4 racial a los TS contra venenos, don de lenguas, forma alternativa, música de bardo, RD 15/hierro frío o sacrilego, resistencia al ácido 10 y al frío 10, RC 30, subtipo de eladrín

Tiros de salvación: Fort +17 (+21 contra veneno), Ref +17, Vol +18

Características: Fue 20, Des 22, Con 22, Int 24, Sab 24, Car 26

Habilidades: Averiguar intenciones +28, Avistar +28,

Concentración +27, Conocimiento de conjuros +30, Diplomacia +33, Disfrazarse +8 (+10 actuando), Engañar +29, Esconderse +27, Escuchar +28, Interpretar (cualquiera) +29, Intimidar +31, Juego de manos +8, Moverse sigilosamente +27, Reunir información +31, Saber (arcano) +17, Saber (local) +28, Saber (naturaleza) +18, Saber (los Planos) +28, Supervivencia +7 (+9 en entornos naturales al aire libre o en otros planos)

Dotes: Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Palabras de la creación, Purificar aptitud sortilega

Terreno: Claros boscosos de Arbórea

Organización: solitario o corte (1 tulani más 3-12 coure, 2-8 firme y 1-4 ghaele, con un 50% de probabilidades de 1-6 bralani o 1 shiradi)

Valor de desafío: 18

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: 19-36 DG (Grande); 37-54 (Enorme)

Ajuste de nivel: +10

El ser recuerda a un alto y majestuoso señor elfo, vestido con centellantes ropajes de colores cambiantes. Tiene una prístina piel de color amarillo dorado y brillantes ojos púrpura.

Los tulani, antiguos señores feéricos de los eladrines, deambulan en busca de la paz, la belleza y la soledad. Estos seres solemnes prefieren la paz, aunque las penurias de las criaturas buenas pueden moverlos a empuñar las armas contra el mal. Cuando se ven empujados al combate los bellos tulani pueden aplastar a ejércitos malignos enteros, esgrimiendo brillantes espadas de luz y cascadas de relámpagos.

Los tulani derrochan gracia y belleza ultraterrenas; sus voces son música viva y sus rostros brillan con pureza y hermosura. Siendo los más solitarios de los eladrines, los tulani rara vez se alejan de los bosques de los planos Exteriores a menos que sea para atender alguna convocación realmente grave. Los tulani, y a través suyo todos los eladrines, responden directamente ante la reina Morwel, la más grande de los de su raza.

Los tulani hablan aurano, celestial, común, dracónico, élfico, infernal y silvano. Se alzan hasta los 6' de altura y pesan 150 lb.

Combate

Estrategas ingeniosos y poderosos lanzadores de conjuros, los tulani actúan con solvencia tanto en los enfrentamientos a gran escala como en las escaramuzas reducidas. Los aislacionistas tulani a menudo son subestimados por sus enemigos. Emplean conjuros de *disipar magia* para eliminar las protecciones de sus rivales mortales, para después rociarlos con lanzamientos sucesivos de sus poderosos *relámpagos zigzagueantes*. Contra infernales u otras criaturas resistentes a la electricidad, los tulani adoptan tácticas móviles que combinan sus aptitudes sortilegas con el uso de la dote Ataque elástico.

Las armas naturales de un tulani, así como cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno y caótico a efectos de superar las reducciones de daño.

La forma alternativa de un tulani es la de una iridiscente esfera de luz multicolor de 4' de radio.

Rayo onírico (Sb): en forma de globo, un tulani puede lanzar un centelleante rayo de luz a una distancia de 300'. El rayo causa 1d6 puntos de daño temporal de Carisma tras un impacto con éxito. Cualquier criatura no maligna reducida a 0 puntos de Carisma a causa del rayo onírico caerá en un coma invadido por los sueños. Una criatura maligna que quede reducida a 0 puntos de Carisma entrará en un coma inundado de pesadillas, sufriendo 1d10 puntos de daño más 1d10 adicional por cada hora que permanezca en estado comatoso. Una criatura despierta del coma si su Carisma retorna a 1 punto o más. Este es un efecto enajenador.

Mirada (Sb): aniquila a criaturas malignas de 5 DG o menos; alcance 60', TS Voluntad CD 27 niega. La CD se basa en el Carisma.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *acelerar* (CD 26), *castigo de los justos** (CD 30), *curar heridas graves* (CD 26), *detectar pensamientos* (CD 25), *disipar magia*, *favor divino*, *hechizar monstruo en grupo* (CD 31), *imagen mayor* (CD

26), *invisibilidad mayor* (CD 27), *luces danzantes*, *muro de fuerza*, *polimorficar cualquier cosa* (CD 31), *relámpago zigzagueante* (CD 29; daño incrementado en un 50%, al estar afectado por la dote Potenciar conjuro), *telecinesia* (CD 28), *teleportar mayor* (a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos); 1/día: *detener el tiempo*, *palabra de poder mortal*, *sanar* (CD 29), *tromba de meteoritos* (CD 32). Nivel de lanzador 18. Las CD de los TS de basan en Carisma.

Las siguientes aptitudes siempre están activas sobre la persona del tulani, como los conjuros homónimos de un hechicero de nivel 18: *círculo mágico contra el mal* (radio 20'), *detectar la ley*, *detectar magia*, *vista bendita** y *visión verdadera*. Estas aptitudes pueden ser disipadas, pero el tulani podrá reactivarlas como acción gratuita.

* Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Espada de luz (Sb): un tulani puede crear una *espada larga* +4 *sagrada radiante* a voluntad como acción gratuita. Si muere o pierde contacto físico con la espada, ésta desaparecerá al instante.

Forma alternativa (Sb): un tulani puede cambiar entre su forma humanoide y de globo como acción estándar. En forma humanoide no puede volar o lanzar los rayos oníricos, pero puede emplear su ataque de mirada y aptitudes sortilegas, realizar ataques físicos y lanzar conjuros. En forma de globo puede volar, lanzar los rayos oníricos y emplear sus aptitudes sortilegas, pero no emplear su ataque de mirada ni lanzar conjuros. El globo es incorporeal, y el tulani no posee puntuación de Fuerza en dicha forma. Mientras sea incorporeal, el tulani sólo podrá ser dañado por otras criaturas incorporeales, armas mágicas +1 o mejores (aunque su RD seguirá aplicándose), conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Será inmune a todo tipo de ataques no mágicos. Incluso cuando sea impactado por conjuros o armas mágicas, tendrá un 50% de probabilidades de ignorar el daño de una fuente corporal (excepto efectos de fuerza como *proyectiles mágicos*, energía positiva, energía negativa o ataques realizados con armas *fantasmales*).

El tulani permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni el tulani adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Música de bardo (Sb): los tulani pueden emplear la aptitud de música de bardo como bardos de nivel 18. Pueden emplear o mantener la concentración en uno de sus efectos por asalto como acción gratuita, sin requerir otro instrumento más que su voz ultraterrena.

Aura protectora (Sb): como acción gratuita, un tulani puede rodearse con un halo de luz de 20' de radio. Este halo actúa como un *círculo mágico contra el mal* de doble potencia y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos lanzados por un clérigo de nivel igual a los DG del tulani.

GUARDIÁN DE LA CRIPTA

Inmortal Mediano

Dados de golpe: 9d12 (58 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20' con coraza (4 casillas), base 30'

Clase de armadura: 21 (+1 Des, +3 natural, +5 coraza de gran calidad, +2 escudo pesado de acero de gran calidad), toque 11, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +4/+6

Ataque: espada bastarda de gran calidad +8 en c/c (1d10+2 más 1 sagrado)

Ataque completo: espada bastarda de gran calidad +8 en c/c (1d10+2 más 1 sagrado)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: animar objetos, *castigo divino*

Cualidades especiales: rasgos de inmortal, RD 5/contundente, RC 19

Tiros de salvación: Fort +3, Ref +4, Vol +7

Características: Fue 15, Des 12, Con -, Int 14, Sab 13, Car 16

Habilidades: Averiguar intenciones +13, Diplomacia +17, Intimidar +15, Piruetas -1, Saber (religión) +14, Saltar +10, Tregar +10

Dotes: Competencia con arma exótica (espada bastarda), Impacto atenuado, Santificar impacto marcial (espada bastarda), Soltura con un arma (espada bastarda)

Terreno: subterráneos

Organización: solitario

Valor de desafío: 8

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: 10-13 DG (Mediano); 14-27 DG (Grande)

Los muertos vivientes malignos no son las únicas criaturas que vigilan las tumbas ancestrales: los guardianes de la cripta son los protectores de los lugares de descanso eterno de santos y héroes.

A diferencia de los muertos vivientes reanimados que montan guardia eterna en sus guardias respectivas, los guardianes de la cripta yacen inanimados hasta que se profanan sus tumbas. Cuando entran los intrusos, el espíritu del guardián de la cripta regresa de su deleite en los Siete montes de Celestia, reanimando su cadáver en forma de inmortal para proteger el suelo santo que vigila. Cuando la amenaza ha desaparecido, su alma vuelve a descansar.

La forma básica de un guardián de la cripta es indistinguible de la de un esqueleto o criatura similar. Viste una bella coraza y porta un escudo y una espada que emplea en la defensa de su tumba. Habla celestial y común.

Combate

Los guardianes de la cripta luchan sin miedo ya que, literalmente, no tienen nada que perder; ganen o pierdan, su espíritu regresará al eterno gozo celestial cuando su tarea en la tierra termine. Son mucho más inteligentes de lo que aparentan, y pueden sorprender a los profanadores que piensen que no son más que esqueletos descerebrados.

Animar objetos (Sb): como acción estándar, un guardián de la cripta puede hacer que una estatua u otro objeto del interior de su tumba se anime, como si hubiese sido afectado por el conjuro *animar objetos*. Puede animar un objeto de tamaño Grande o menor cada asalto; esta aptitud funciona, por lo demás, como el conjuro de un clérigo de nivel 10.

Castigo divino (St): un guardián de la cripta puede emplear un *castigo divino* a voluntad. Nivel de lanzador 10; TS Voluntad CD 17. La CD se basa en Carisma.

Rasgos de inmortal: un guardián de la cripta es inmune a efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, excepto los ataques de consunción de energía y los efectos que también actúen sobre objetos o sean inofensivos. No sufre golpes críticos, daño no letal, consunción de características o muerte por daño masivo. No sufre daño de Fuerza, Destreza o Constitución. Un guardián de la cripta no puede ser revivido ni resucitado. Posee visión en la oscuridad (alcance 60').

GUARDINAL

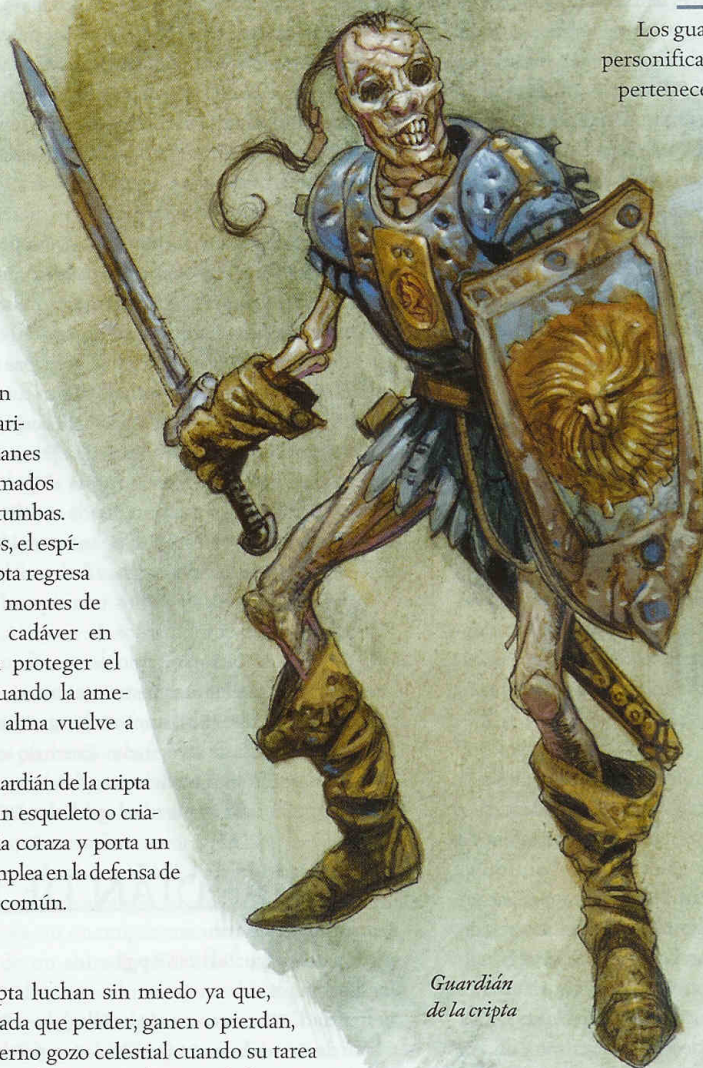
Los guardinales son los ajenos nativos del Eliseo, personificaciones vivientes de la bondad. Pueden pertenecer a siete variedades diferentes: avorales y leonales (descritas en el *Manual de monstruos*), cervidales y lupinales (descritas en el *Manual de monstruos II*) y las presentadas en este libro, los sencillos mustevales, los equinales y los poderosos ursinales.

Los guardinales son férreos oponentes del mal allí donde sea hallado. Viviendo en paz en su plano natal son tan mansos como el propio Eliseo, y se dedican a vagar por su magnífico paisaje en pequeños grupos de compañeros.

Cuando el mal amenaza su hogar, no obstante, los guardinales son tan fieros como cualquier arconte; buen número de ellos abandona el Eliseo para embarcarse en justas cruzadas contra el mal en el plano Material u otros reinos.

Los guardinales combinan las características de hermosos y distinguidos humanos con las de animales igualmente nobles. El grado en el que dominan los rasgos animales depende de cada individuo; algunos cervidales, por ejemplo, se parecen a sátiros, mientras que otros pueden pasar por humanos normales salvo por los cuernos curvos de sus frentes. Los guardinales que habitan las Tierras de las bestias son los más asilvestrados, empleando a menudo sus cuatro patas para desplazarse (lo cual es considerado indigno por otros muchos de su raza).

Guardián de la cripta



Combate

Los guardinales varían enormemente en técnicas de combate, desde los pequeños y débiles mustevales hasta los vigorosos leonales. Los

ursinales son los únicos lanzadores de conjuros auténticos de entre ellos, mientras los lupinales valoran el sigilo y la emboscada. Todos los guardinales prefieren doblegar e incapacitar a sus rivales si es posible, pero matarán sin pestañear a ajenos malignos y a otras criaturas perdidamente malignas si es necesario.

Resistencia a la energía (Ex): los guardinales poseen resistencia al ácido 10 y al frío 10.

Inmunidades: los guardinales son inmunes a la electricidad y la petrificación. Obtienen un bonificador +4 racial a sus TS contra venenos.

Hablar con los animales (St): los guardinales pueden comunicarse con los animales como acción gratuita. Esta aptitud funciona exactamente igual que el conjuro homónimo lanzado por un druida de nivel 8, pero no requiere la emisión de sonidos.

Don de lenguas (Sb): los guardinales pueden hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si empleasen el conjuro *don de lenguas* lanzado por un clérigo de nivel 14. Esta aptitud siempre está activa.

EQUINAL

Ajeno Grande (extraplanario, guardinal, bueno)

Dados de golpe: 6d8+18 (31 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 60' (12 casillas)

Clase de armadura: 20 (-1 tamaño, +11 natural), toque 9, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +6/+15

Ataque: golpetazo +10 en c/c (1d8+5)

Ataque completo: 2 golpetazos +10 en c/c (1d8+5)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, relincho

Cualidades especiales:

don de lenguas, *hablar con los animales*, imposición de manos, inmunidad a la electricidad y petrificación, RD 10/maligno o plata, resistencia al ácido 10 y al frío 10, RC 18, subtipo de guardinal,

Tiros de salvación: Fort +8 (+12

contra veneno), Ref +5, Vol +7

Características: Fue 20, Des 11, Con 16, Int 13, Sab 15, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones

+11, Avistar +11, Concentración

+12, Diplomacia +4, Equilibrio +2,

Escondarse +5, Escuchar +11, Piruetas

+2, Saber (los Planos) +10, Saber (religión)

+10, Saltar +14, Supervivencia +11 (+13 en otros planos)

Dotes: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Correr^A, Romper arma mejorado

Terreno: Campos benditos del Eliseo

Organización: solitario o banda (2-12)

Valor de desafío: 6

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; objetos estándar

Alineamiento: neutral bueno (siempre)

Avance: 7-9 DG (Grande); 10-18 (Enorme)

Ajuste de nivel: +7



Equinal

Esta criatura se parece a un humano con algunas características de un caballo de tiro. Su pecho y hombros son de proporciones hercúleas, y sus largos brazos terminan en sólidos dedos duros como el hierro que se convierten en perfectas pezuñas cuando se cierran en un puño. Sus piernas son aún más equinas, largas y terminadas en verdaderas pezuñas. Sus miembros inferiores están cubiertos por un hirsuto pelaje; su rostro es alargado y estrecho, con una alborotada melena que le baja desde lo alto de la testa hasta la mitad de su espalda.

Junto con los cervidales, los equinales son los guardinales más comunes. Son fuertes, bulliciosos y generalmente campeones del bien con un gran corazón.

Los equinales no llegan por poco a los 8' de altura, pero sus pechos son como toneles y pesan 600 lb. o más. Hablan celestial y común.

Combate

En combate los equinales desprecian el uso de armas manufacturadas y se suman a la lucha con sus puños duros como el hierro. Aprovechan cualquier oportunidad razonable de enfrentarse con las criaturas malignas mano a mano (o pezuña a mano, mejor dicho) y dejarlas sin sentido. Nunca se retiran de una lucha, ni siquiera cuando están siendo superados a todas luces.

Las armas naturales de un equinal, así como cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino* (CD 14), *círculo mágico contra el mal* (sólo a sí mismo), *detectar el mal*, *detectar magia*, *disipar magia*, *nube brumosa*, *orden imperiosa* (CD 13), *proyector mágico*, *puerta dimensional* (CD 16), *ver lo invisible*, 1/día: *muro de piedra* (CD 17), *ralentizar* (CD 15).

Nivel de lanzador 6. Las CD se basan en el Carisma.

Relincho (Sb): una vez cada hora, como acción gratuita, un equinal puede emitir un agudo sonido que afecta a todos los no guardinales en una expansión de 20' de radio. Las criaturas con 4 DG o menos quedarán aturcidas durante 1d6 asaltos, mientras que las que tengan más de 4 DG quedarán ensordecidas durante 1d6 asaltos. Un TS de Fortaleza contra CD 16 con éxito niega ambos efectos. Se trata de un efecto sónico. La CD del TS se basa en Carisma.

Hablar con los animales (St): un equinal puede comunicarse mentalmente con un animal como acción gratuita. Esta aptitud funciona como el conjuro *hablar con los animales* de un druida de nivel 8, pero sin la emisión de sonidos.

Imposición de manos (Sb): igual que el rasgo de clase de los paladines, excepto porque cada día el equinal puede curar una cantidad de pg igual a su máximo normal de puntos de golpe.

MUSTEVAL

Ajeno Menudo (extraplanario, guardinal, bueno)

Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 10'

Clase de armadura: 20 (+2 tamaño, +4 Des, +4 natural),
toque 16, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +2/-8

Ataque: mordisco +8 en c/c (1d3-2)

Ataque completo: mordisco +8 en c/c (1d3-2)

Espacio/Alcance: 2,5'/0'

Ataques especiales: aptitudes
sortilegasCalidades especiales: don de lenguas,
inmunidad a la electricidad y
petrificación, movimiento
específico, resistencia al ácido
10 y al frío 10Tiros de salvación: Fort +4
(+8 contra veneno), Ref
+7, Vol +5Características: Fue 7,
Des 18, Con 12, Int 11,
Sab 14, Car 13Habilidades: Equilibrio
+7, Escapismo +9,
Escondarse +17,
Escuchar +7, Juego de
manos +9,
Moverse sigilosamente
+9, Piruetas +6, Saltar +0,
Supervivencia +7, Tregar +7,
Uso de cuerdas +4
(+6 con ataduras)

Dotes: Sutileza con las armas

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario o escuadra (2-6)

Valor de desafío: 2

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; objetos
estándar

Alineamiento: neutral bueno (siempre)

Avance: 3 DG (Menudo); 4-6 (Pequeño)

Ajuste de nivel: +5

Esta delgada criatura humanoide posee el morro alargado, orejas en copete y ojos furtivos de un hurón. Posee extremidades espigadas, pelaje blanco que cubre todo su cuerpo y ojos rosáceos.

Aunque son los menos poderosos de entre los guardinales, los mustevales no dejan por ello de ser decididos oponentes del mal. Sirven a los celestiales mayores como espías, y a menudo ayudan a vigorosos héroes buenos dándoles información sobre alguna criatura maligna poderosa. Son la única variedad de guardinal sin representación entre los Cinco compañeros de Tálisid, el León celestial, y albergan cierto resentimiento por este hecho aunque ellos lo interpretan como un mero descuido a corregir en breve.

Los mustevales son ágiles y no suelen estarse quietos durante mucho tiempo. Un uso inteligente de su aptitud para *disfrazarse* suele mantener sus rasgos animales ocultos cuando tratan con otros seres.

Los mustevales miden 2' de alto y pesan 30 lb. Hablan celestial.

Combate

En combate, los mustevales permanecen constantemente en acción, combinando su movimiento específico y proyectiles mágicos con excelentes resultados.

Las armas naturales de un musteval, así como cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el mal*, *detectar magia*, *disfrazarse*, *protección contra el mal* (sólo a sí mismo), *proyector mágico*, *ver lo invisible*; 1/día: *invisibilidad* (CD 13). Nivel de lanzador 3. Las CD se basan en el Carisma.

Movimiento específico: cuando se mueve, un musteval puede realizar una acción estándar en cualquier punto durante su movimiento. El musteval no puede hacer una segunda acción de movimiento en el mismo asalto en el que emplea esta aptitud. Los mustevales casi siempre emplean esta aptitud para moverse antes y después de utilizar una aptitud sortilega durante un combate.

Habilidades: los mustevales tienen buenas garras para trepar y un oído muy aguzado. Obtienen un bonificador +4 a sus pruebas de Escuchar y Tregar.

URSINAL

Ajeno Grande
(extraplanario,
guardinal,
bueno)

Dados de golpe:

10d8+30 (75 pg)



Musteval

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas)

Clase de armadura: 24 (-1 tamaño, +2 Des, +13 natural), toque 11,
desprevenido 22

Ataque base/Presa: +10/+18

Ataque: garra +13 en c/c (1d8+4)

Ataque completo: 2 garras +13 en c/c (1d8+4) y mordisco +8 en c/c
(1d8+2)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas,
conjurosCalidades especiales: don de lenguas, esquivas asombrosas, *hablar con los animales*, imposición de manos, inmunidad a la electricidad y petrificación, RD 10/maligno o plata, resistencia al ácido 10 y al frío 10, RC 22, subtipo de guardinal,

Tiros de salvación: Fort +10 (+14 contra veneno), Ref +9, Vol +10
Características: Fue 19, Des 14, Con 17, Int 18, Sab 17, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +17, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +19, Diplomacia +19, Escuchar +16, Intimidar +17, Oficio (cualquiera) +16, Saber (arcano) +17, Saber (los Planos) +17, Sanar +16, Supervivencia +3 (+5 en otros planos)

Dotes: Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Purificar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento)

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 10

Tesoro: sin monedas; doble de bienes; objetos estándar

Alineamiento: neutral bueno (siempre)

Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 (Enorme)

Ajuste de nivel: +8

Este gran bípedo tiene rasgos marcadamente ursinos. Su cuerpo está cubierto por un pelaje que varía en color desde un dorado pálido hasta un marrón áureo. Este pelaje crece espeso y largo en sus antebrazos, espalda y piernas, pero ralo y escaso en su torso y rostro. Su cara, que tiene un pronunciado hocico y orejas en lugar elevado, muestra una expresión amable.

Los ursinales son los estudiosos y filósofos de los guardinales, benevolentes y sabios. Sirven como consejeros de los leonales y cronistas del Elíseo. Disfrutan compartiendo sus conocimientos, a menudo durante largo tiempo y con divagaciones interminables.

Los ursinales sobrepasan un poco los 8' de altura y pesan casi 700 lb. Hablan abisal, celestial, común, dracónico e infernal.



Ursinal

Combate

A los ursinales no les agrada la lucha, y evitan las confrontaciones físicas siempre que les sea posible. Una vez entran en combate cerrado son tan fieros como cualquier oso terrible, pero prefieren emplear sus conjuros para resolver un enfrentamiento antes siquiera de que empiece.

Las armas naturales de un ursinal, así como cualquier otra que pueda empuñar, se consideran de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Agarrón mejorado (Ex): si un ursinal impacta a un oponente que sea al menos una categoría de tamaño menor que él con su ataque de garra, causará el daño letal normal y podrá iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. A partir de entonces el ursinal tendrá la opción de resolver la presa de forma normal o simplemente emplear su zarpa para inmovilizar a su

víctima (penalizador -20 a la prueba de presa, pero el ursinal no se considerará apresado). En cualquiera de los casos, cada prueba de presa con éxito que haga durante los siguientes asaltos causará automáticamente el daño por garra.

Conjuros: un ursinal lanza conjuros como un mago de nivel 12. Prefieren los conjuros de adivinación y encantamiento, así como aquellos que desorienten o confundan a sus rivales en lugar de causarles daño.

Conjuros típicos preparados (4/5/5/5/4/3/2; salvación CD 14 + nivel de conjuro; Encantamiento CD 15 + nivel de conjuro): 0: atontar, detectar veneno, llamarada, luz; 1.º: caída de pluma, hechizar persona, hipnotismo, ojos del ayoral*, rociada prismática; 2.º: localizar objeto, invisibilidad, partículas rutilantes, toque de estulticia, yugo de clemencia*; 3.º: clariaudiencia/clarividencia, júbilo*, luz del día, sugestión, toque curativo; 4.º: brillo celestial*, bruma radiante*, confusión, escudriñamiento; 5.º: exorcismo, muro de fuego Purificado, teleportar; 6.º: retribución del pecado*, sugestión en grupo.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: auxilio divino, bruma sólida, círculo mágico contra el mal (sólo a sí mismo), detectar el mal, detectar magia, detectar pensamientos (CD 16), disipar magia, inmovilizar monstruo (CD 19), luz del día, polimorfia, proyectil mágico, puerta dimensional, sueño profundo (CD 17), ver lo invisible; 1/día: palabra sagrada (CD 21). Nivel de lanzador 12. Las CD se basan en el Carisma.

Imposición de manos (Sb): igual que el rasgo de clase de los paladines, excepto porque cada día el ursinal puede curar una cantidad de pg igual a su máximo normal de puntos de golpe.

Hablar con los animales (St): los ursinales pueden comunicarse con los animales como acción gratuita. Esta aptitud funciona exactamente igual que el conjuro homónimo lanzado por un druida de nivel 8, pero no requiere la emisión de sonidos.

Esquiva asombrosa (Ex): mientras esté en el Elíseo, un ursinal puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando sean cogidos desprevenidos. Perderán esta aptitud cuando se encuentren en otros planos.

LESKYLOR

Este gran felino atigrado posee un pelaje albo como la nieve con bandas de azul claro, gélidos ojos azules que reflejan su inteligencia, y alas de níveas plumas. Sus zarpas y dientes de un blanco perlino son tan largos y afilados como cuchillas.

Los leskylor son criaturas inteligentes nativas de Eronia, la segunda capa del Elíseo, que se caracteriza por agrestes montañas, potentes vendavales y condiciones climáticas extremas. Los leskylor suelen hibernar en cuevas frescas durante los cálidos veranos, saliendo para cazar y surcar los vientos en los gélidos inviernos. Protegen las regiones montañosas y boscosas frente al

mal. Aunque solitarios por naturaleza, en ocasiones se alían con otros cruzados del bien, a menudo accediendo a servir como monturas o compañeros.

Los leskylor tienen casi 10' de largo, 30' de envergadura alar y pesan casi 700 lb. Hablan su propio idioma, así como celestial y dracónico.

Combate

Cuando avista a una criatura maligna en un territorio bajo su protección, el leskylor remonta el vuelo, escondiéndose a menudo entre las nubes hasta que se presente el momento oportuno para atacar. A menos que el intruso ya sea consciente de su presencia, el



Leskylor de tres cabezas

leskylor suele hacer una pasada de advertencia para indicar su intención de librar a la zona de su intrusión.

Si la criatura no hace ningún ademán de abandonar el lugar o le planta cara, el leskylor realizará un picado e iniciará la caza. El leskylor emplea en primer lugar su aliento gélido, para golpear después con sus mandíbulas y garras.

Aliento gélido (Sb): explosión cónica de escarcha de 30', tres veces al día; daño 3d6; Reflejos CD 16 mitad.

Abalanzarse (Ex): si un leskylor carga contra un enemigo, podrá realizar un ataque completo, incluidos dos ataques de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): ataque base +11 en c/c, daño 1d8+3.

	Leskylor Bestia mágica Grande	Leskylor de tres cabezas Bestia mágica Grande
Dados de golpe:	6d10+18 (51 pg)	10d10+50 (105 pg)
Iniciativa:	+4	+4
Velocidad:	40' (8 casillas), V1 80' (regular)	40' (8 casillas), V1 80' (regular)
Clase de armadura:	19 (-1 tamaño, +10 natural), toque 9, desprevenido 19	21 (-1 tamaño, +12 natural), toque 9, desprevenido 21
Ataque base/Presa:	+6/+16	+10/+20
Ataque:	garra +11 en c/c (1d8+6)	garra +15 en c/c (1d8+6)
Ataque completo:	2 garras +11 en c/c (1d8+6) y mordisco +6 en c/c (2d6+3)	2 garras +15 en c/c (1d8+6) y 3 mordiscos +15 en c/c (2d6+3)
Espacio/Alcance:	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	abalanzarse, agarrón mejorado, aliento gélido, aptitudes sortilegas, desgarramiento	abalanzarse, agarrón mejorado, aliento gélido, aptitudes sortilegas, desgarramiento
Cualidades especiales:	aptitudes sortilegas, inmunidad al frío, visión en la oscuridad 60'	aptitudes sortilegas, inmunidad al frío, visión en la oscuridad 90'
Tiros de salvación:	Fort +8, Ref +5, Vol +3	Fort +12, Ref +7, Vol +4
Características:	Fue 22, Des 11, Con 17, Int 15, Sab 13, Car 14	Fue 22, Des 11, Con 21, Int 15, Sab 13, Car 14
Habilidades:	Avistar +7, Buscar +8, Escondarse +2, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +6, Nadar +12	Avistar +14, Buscar +14, Escondarse +5, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +9, Nadar +14
Dotes:	Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Toque de hielo áureo	Ataque en vuelo, Ataque múltiple ^A , Ataque múltiple mejorado ^A , Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Toque de hielo áureo
Entorno:	Campos benditos del Elíseo	Campos benditos del Elíseo
Organización:	solitario o pareja	solitario o pareja
Valor de desafío:	7	10
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral bueno (normalmente)	neutral bueno (normalmente)
Avance:	7-18 DG (Grande); 19-36 DG (Enorme)	11-22 DG (Grande); 23-40 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	+6	+9

Aptitudes sortílegas: 1/día: *causar miedo* (CD 12), *curar heridas moderadas* (CD 13), *inmovilizar persona* (CD 13), *niebla de oscurecimiento*, *ojos del avoral**, *vista bendita**, *visión celestial**. Nivel de lanzador 6. Las CD se basan en el Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, un leskylor debe impactar con uno de sus ataques de garra o mordisco. Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su rival y podrá realizar un desgarramiento.

Leskylor de tres cabezas

Esta criatura posee la plantilla de 'criatura de varias cabezas', descrita en el *Especies salvajes*.

Aliento gélido (Sb): las cabezas adicionales tienen su propio aliento gélido (daño 3d6; Reflejos CD 17 mitad). Las tres cabezas deben lanzar su aliento en el mismo asalto, pero pueden dirigirlo hacia objetivos diferentes.

Múltiples cabezas: tener varias cabezas también hace que el leskylor sea más capaz de sobrevivir a ataques que en situaciones normales serían letales; por ejemplo, una *espada vorpalina* tendrá que rebanarle las tres cabezas para causar su efecto normal. Cortar una de las cabezas requiere un ataque contra el cuello de la criatura (misma CA que el leskylor) con un arma cortante y causarle un daño igual a los pg totales del leskylor dividido entre 3 (el número de cabezas originales). El atacante debe declarar el ataque contra el cuello antes de realizar las tiradas. La cabeza amputada muere, y un reflejo muscular natural del ser sella la herida para evitar la pérdida de sangre. El leskylor perderá los ataques de

la cabeza cortada, pero no sufrirá ninguna otra penalización. Una cabeza cortada no puede regenerarse por medios naturales.

Dotes adicionales: un leskylor de tres cabezas obtiene las dotes adicionales *Ataque múltiple* y *Ataque múltiple mejorado* gracias a la plantilla de 'criatura de varias cabezas'. La dote *Ataque múltiple mejorado*, presentada en el *Especies salvajes*, elimina la penalización a las tiradas de ataque en los ataques secundarios realizados con armas naturales.

PERRO LUNAR

Ajeno Mediano (extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 9d8+9 (49 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 50' (10 casillas)

Clase de armadura: 20 (+2 Des, +7 natural, +1 desvío), toque 13, desprevénido 18

Ataque base/Presa: +9/+12

Ataque: mordisco +12 en c/c (1d8+4)

Ataque completo: mordisco +12 en c/c (1d8+4)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aullido, cuidados calmantes, gáñido, gruñido, ladrido

Cualidades especiales: evasión mejorada, *hablar con los cánidos*, olfato, pauta sombría, RD 10/maligno o plata, RC 23 (27 contra conjuros malignos o lanzados por ajenos malignos), sentidos agudos, suerte, telepatía

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +10, Vol +11

Características: Fue 16, Des 15, Con 12, Int 15, Sab 16, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +17, Concentración +13, Diplomacia +17, Equilibrio +4, Esconderse +18, Escuchar +17, Intimidar +15, Moverse sigilosamente +18, Piruetas +4, Saber (los Planos) +14, Saltar +15,

Supervivencia +3 (+5 en otros planos)

Dotes: Alerta, Esquiva,

Iniciativa mejorada, Resistencia a conjuros elevada

Terreno: Campos benditos del Elíseo

Organización: solitario o manada (2-8)

Valor de desafío: 12

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral bueno (siempre)

Avance: 10-13 DG

(Mediano); 14-27 (Grande)

Ajuste de nivel: +8

Este mastín del tamaño de un hombre se parece a un perro lobo de hirsuto pelaje negro. Tiene algunos rasgos llamativamente humanos, incluidas zarpas delanteras con pulgares oponibles. Sus inquietantes ojos se asemejan a lustrados orbes de obsidiana.

Confundidos a menudo con los funestos sabuesos yez, los perros lunares

Perro lunar

pueden considerarse los opuestos buenos de aquellos: son nativos del Elíseo y campeones del bien.

Un perro lunar tiene aproximadamente el tamaño de un humano a cuatro patas. Sus zarpas delanteras tienen cierta capacidad limitada para manipular objetos, y un perro lunar puede permanecer erguido e incluso caminar (a la mitad de su movimiento base) sobre sus cuartos traseros para poder hacer buen uso de sus extremidades delanteras.

Los perros lunares hablan celestial, común e infernal, pero prefieren comunicarse telepáticamente.

Combate

Los perros lunares son guerreros poderosos e infatigables en su persecución del mal. Emplean sus aullidos tan pronto como haya enemigos malignos dentro de su alcance, para después usar sus crueles mandíbulas en cuerpo a cuerpo.

Ladrado (Sb): cuando un perro lunar ladra, como acción estándar, crea un efecto de *disipar magia* igual al conjuro de un clérigo de nivel 12. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Gruñido (Sb): un perro lunar puede gruñir como acción estándar. Su gruñido tiene el mismo efecto que un conjuro de *miedo* lanzado por un hechicero de nivel 12 (TS Voluntad CD 17), pero que sólo afecta a las criaturas malignas en un radio de 80' del perro. Una criatura que supere su TS será inmune al gruñido de ese perro lunar en particular durante 24 horas. Se trata de un efecto sónico y enajenador. La CD de la salvación se basa en Carisma.

Aullido (Sb): cuando un perro lunar aúlla, las criaturas malignas a 40' sufrirán 1d4+4 puntos de daño, además del efecto de *miedo* del gruñido. Las criaturas extraplanarias malignas a 40' del perro aullante serán el objetivo de un efecto de *exorcismo* igual al conjuro de un lanzador de nivel 12. Si hay más de un perro lunar aullando a 40' de tal criatura, ésta sólo realizará un TS, pero el nivel efectivo de lanzador del *exorcismo* se incrementará en +2 por cada perro adicional además del primero.

Gañido (Sb): un perro lunar puede gañir como acción estándar, disipando automáticamente cualquier efecto de ilusión a 50'.

Cuidados calmantes (Sb): al lamer una herida, un perro lunar puede crear uno de los efectos siguientes, una vez cada uno por individuo y día: *curar heridas leves*, *quitar enfermedad* y *ralentizar veneno*. El nivel de lanzador del perro lunar es 12.

Aptitudes sortilegas: siempre activas: *vista arcana*, *vista bendita**, *detectar trampas* y *fosos*, *ver lo invisible*; a voluntad: *excursión etérea*, *indetectabilidad*, *invisibilidad mayor* (CD 17), *luces danzantes*, *luz*, *nube brumosa*, *oscuridad*, *proyección astral* (sólo a sí mismo); 3/día: *disfrazarse*, *imagen múltiple*; 1/día: *conjuración sombría mayor* (CD 20). Nivel de lanzador 12. Las CD se basan en el Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Evasión mejorada (Ex): cuando se vea expuesto a un efecto que normalmente permitiese un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño, un perro lunar no sufrirá ningún daño si supera su TS y la mitad si lo falla.

Sentidos agudos (Ex): un perro lunar ve cuatro veces más que un humano en condiciones de baja luminosidad y el doble con luz normal. También posee visión en la oscuridad hasta 60'.

Suerte (Sb): un perro lunar obtiene un bonificador +2 de suerte a todos sus TS (ya reflejado en las estadísticas anteriores).

Olfato (Ex): un perro lunar puede detectar a enemigos cercanos, olfatear la posición de rivales ocultos y rastrear por medio de su sentido del olfato.

Pauta sombría (Sb): cuando se encuentra en áreas en penumbra, un perro lunar puede mover y manipular las sombras que le rodeen

para crear una pauta sombría especial. Crear esta pauta es una acción de asalto completo, y durará mientras el perro lunar se concentre en mantenerla más 2 asaltos adicionales. La pauta emana en un radio de 50' alrededor del perro. Las criaturas malignas dentro de este efecto quedarán fascinadas igual que ante un conjuro de *pauta hipnótica* (TS Voluntad CD 17) lanzado por un hechicero de nivel 10. Las criaturas buenas dentro del efecto se verán protegidas por una *protección contra el mal* y un efecto de *quitar miedo* mientras dure la pauta. La CD del TS contra la *pauta hipnótica* se basa en Carisma.

Hablar con los cánidos (St): un perro lunar puede *hablar con los cánidos* (lanzado por un druida de nivel 12) para comunicarse con cualquier animal canino, incluidos perros y lobos. Esta aptitud funciona a voluntad.

Telepatía (Sb): un perro lunar puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a 50' que posea un lenguaje.

Habilidades: un perro lunar recibe un bonificador +4 racial a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

PLAGAS, IRA DIVINA

Cuando Kord, dios de la fuerza, quiso castigar al rey bárbaro Ezyk por una ignominiosa derrota en el campo de batalla, envió a una plaga de langostas de bronce para que arrasase la fortaleza de Ezyk y devorase a sus hijos para asegurar el fin de su linaje. Cuando Thassel Espigado, un paladín mediano de la iglesia de Pelor, regresó a su hogar y se encontró a su familia desecada por su vampírico archienemigo, rogó a su dios que enviase una plaga de moscas solares para reducir al vampiro a cenizas; un deseo generado por un odio tan desenfrenado que Pelor no tuvo otra opción mas que rechazarlo.

Las plagas de la ira divina son instrumentos de venganza empleados con mucha moderación por los dioses para castigar a los perversos, decadentes o zainos. También son empleadas como heraldos de calamidades o cataclismos profetizados por los videntes y oráculos de antaño. Como manifestaciones de la intervención divina, son mucho más letales que una plaga de criaturas típico.

Aquí se presentan cuatro tipos de plagas de ira divina, pero existen otros más. Para ver las reglas de creación de nuevas plagas o enjambres, consulta el *Manual de monstruos*.

PLAGA DE CUERVOS DE LA MUERTE

Bestia mágica Menuda (plaga)

Dados de golpe: 18d10 (99 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 10' (2 casillas), VL 120' (perfecta)

Clase de armadura: 15 (+2 tamaño, +3 Des), toque 15, desprevénido 12

Ataque base/Presión: +18/+18

Ataque: ataque en enjambre (4d8 más sacar los ojos y toque mortal)

Ataque completo: ataque en enjambre (4d8 más sacar los ojos y toque mortal)

Espacio/Alcance: 10'/0'

Ataques especiales: cegar, distracción, toque mortal

Cualidades especiales: rasgos de plaga, RD 10/mágica, visión en la oscuridad 120'

Tiros de salvación: Fort +11, Ref +16, Vol +10

Características: Fue 11, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 14, Car 6

Habilidades: Avistar +25, Escuchar +12

Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (ataque en enjambre), Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con una aptitud (distracción), Soltura con una aptitud (toque mortal), Voluntad de hierro

Terreno: cualquiera

Organización: solitario, asesinato (2-4 plagas) o matanza (6-9 plagas)

Valor de desafío: 20

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: ninguno

Los cuervos de la muerte son negros, de brillantes ojos plateados y afiladas garras oscuras. Suelen aparecer al anochecer o justo después de la medianoche, llevando aflicción y muerte a quienes se los encuentren.

COMBATE

Las plagas de cuervos de la muerte son enviadas a eliminar a los seres más viles y despreciables. Es más probable que las criaturas rodeadas por una plaga de cuervos de la muerte sucumban a su aptitud de toque mortal, más que a sus relativamente débiles ataques con garras y picos, aunque a veces los cuervos se dan un festín con la carne de sus víctimas sin dejar tras de sí más que huesos pelados.

A diferencia de la mayoría de plagas, una formada por cuervos de la muerte puede apresar a rivales u objetos, siendo capaz de levantar a una criatura Mediana o menor del suelo y zarandearla por el aire.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que comience su turno con una plaga de cuervos de la muerte en su casilla deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 21 o quedar mareada durante 1 asalto. La CD del TS se basa en Constitución.

Sacar los ojos (Ex): cada asalto en el que una plaga de cuervos de la muerte cause daño a una criatura, hay un 20% de probabilidades de que le saque los ojos, cegándola de forma permanente. El conjuro *quitar ceguera/sordera* no reemplaza los ojos perdidos ni cura la ceguera. Un conjuro de *sanar* sí devuelve a la criatura sus ojos y le restaura la visión.

Toque mortal (Sb): cualquier criatura viva herida por una plaga de cuervos de la muerte debe superar un TS de Fortaleza contra CD 21 o morir. Una criatura muerta por una de estas plagas no podrá ser reencarnada, revivida o resucitada. Sólo un conjuro de *deseo* o *milagro* puede devolver una vida arrebatada por los cuervos de la muerte.

Rasgos de plaga: una plaga de cuervos de la muerte sufre mitad de daño de armas cortantes o perforantes. Es inmune a los golpes críticos, flanqueos y conjuros que apunten a un número concreto de criaturas (como *desintegrar*). La plaga sufre un penalizador -10 a los TS contra conjuros o efectos que afecten a un área, como muchos conjuros de evocación o armas deflagradoras. Si el ataque con área de efecto no permite TS, la plaga sufrirá doble daño. La plaga nunca queda grogui o moribunda a causa del daño sufrido. Además, no puede ser derribada, apresada o arrollada. La plaga causa daño de forma automática a cualquier criatura cuyo espacio esté ocupando al final de su movimiento, sin necesidad de realizar ninguna tirada de ataque. Los ataques de la plaga no están sujetos a probabilidad de fallo por ocultación o cobertura.

Habilidades: una plaga de cuervos de la muerte obtiene un bonificador +8 racial a sus pruebas de Avistar.

PLAGA DE INSECTOS SOLARES

Ajeno Diminuto (plaga)

Dados de golpe: 9d8 (40 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 10' (2 casillas); V1 60' (perfecta)

Clase de armadura: 20 (+4 tamaño, +6 Des), toque 20, desprevénido 14

Ataque base/Presa: +9/-

Ataque: ataque en enjambre (2d6)

Ataque completo: ataque en enjambre (2d6)

Espacio/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, danza del sol, distracción deslumbrante, *explosión solar*

Cualidades especiales: inmunidad a la luz, rasgos de ajeno, rasgos de plaga

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +14, Vol +9

Características: Fue 1, Des 22, Con 10, Int 4, Sab 12, Car 10

Habilidades: Avistar +12, Buscar +5, Escondarse +17, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +17

Dotes: Alerta, Reflejos rápidos, Sigiloso, Voluntad de hierro

Terreno: cualquiera

Organización: solitario, concurrencia (2-8 plagas) o delirio (9-25 plagas)

Valor de desafío: 10

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: ninguno

Los insectos solares son nativos de los planos buenos. Individualmente, los arcontes, suplicantes planarios y clérigos de Pelor los emplean como correos o mensajeros. Sólo son peligrosos en enjambre, atormentando a las criaturas malignas que terminan confundidas por su brillo celestial.

Un insecto solar se parece a una libélula dorada de rasgos extraños y ultraterrenos. Sus patas son largas y delgadas, sus ojos brillan con los colores del arco iris y sus argénteas alas son tan finas como una telaraña. También posee antenas a semejanza de las polillas, que reflejan la luz del sol como capullos de seda bañados por el rocío.

Combate

La plaga de insectos solares rodea y ataca a cualquier cosa que se cruce en su camino. La plaga causa 2d6 puntos de daño a cualquier criatura u objeto cuyo espacio esté ocupando al final de su movimiento.

Los ataques naturales de la plaga de insectos solares se consideran armas de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

Distracción deslumbrante (Ex): cualquier criatura que comience su turno con una plaga de insectos solares en su casilla quedará automáticamente deslumbrada y, si es un ser vivo, deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 13 o quedar mareada durante 1 asalto. La CD del TS se basa en Constitución.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el mal* (siempre activo). Nivel de lanzador 10.

Estallido solar (St): tres veces al día, una plaga de insectos solares puede imitar el efecto del conjuro *estallido solar* lanzado por un clérigo de nivel 20 con acceso al dominio del Sol. Un TS de Reflejos contra CD 19 con éxito reducirá el daño a la mitad y negará el efecto de ceguera. La plaga no puede causar daño durante el mismo asalto en el que emplee esta aptitud. La CD del TS se basa en Sabiduría.

Danza del sol (Sb): una vez por asalto, una plaga de insectos solares puede realizar una danza que imita los efectos del conjuro *protección contra el mal*, que afectará tanto a la plaga como a la criatura que esté ocupando su misma casilla. La plaga no puede causar daño durante el mismo asalto en el que emplee esta aptitud.

Inmunidad a la luz: una plaga de insectos solares es inmune a los conjuros o efectos de luz dañinos o debilitadores, incluidos todos los conjuros con el descriptor 'luz'.

Rasgos de ajeno: una plaga de insectos solares no puede ser reencarnada, revivida o resucitada (aunque un *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *resurrección verdadera* puede devolverle la vida). Visión en la oscuridad a 60'. Los insectos solares no necesitan comer ni dormir.

Rasgos de plaga: una plaga de insectos solares es inmune a los ataques con armas, golpes críticos, flanqueos y conjuros que apunten a un número concreto de criaturas (como *desintegrar*). La plaga sufre un penalizador -10 a

los TS contra conjuros o efectos que afecten a un área, como muchos conjuros de evocación o armas deflagradoras. Si el ataque con área de efecto no permite TS, la plaga sufrirá doble daño. La plaga nunca queda grogui o moribunda a causa del daño sufrido. Además, no puede ser derribada, apresada o arrollada, aunque tampoco puede apresar a su vez a ninguna criatura.

La plaga causa daño de forma automática a cualquier criatura cuya casilla esté ocupando al final de su movimiento, sin necesidad de realizar ninguna tirada de ataque. Los ataques de la plaga no están sujetos a probabilidad de fallo por ocultación o cobertura.

PLAGA DE LANGOSTAS DE BRONCE

Constructo Minúsculo (plaga)

Dados de golpe: 15d10 (82 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 20' (4 casillas), V1 60' (buena)

Clase de armadura: 27 (+8 tamaño, +4 Des, +5 natural), toque 22, desprevenido 23

Ataque base/Presa: +11/-

Ataque: ataque en enjambre (3d6)

Ataque completo: ataque en enjambre (3d6)

Espacio/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción, fuego divino

Cualidades especiales: inmunidad al fuego, rasgos de constructo, rasgos de plaga, RC 24

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +9, Vol +5

Características: Fue 1, Des 19, Con-, Int-, Sab 10, Car 2

Habilidades: -

Dotes: -

Terreno: cualquiera

Organización: solitario, nube (2-5 plagas) o azote (8-12 plagas)

Valor de desafío: 17

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: ninguno

Las langostas de bronce son constructos en miniatura, talladas meticulosamente en las forjas de los artesanos de los planos Superiores. Sus relucientes caparazones y ojos en forma de joya apuntan a su naturaleza artificial, pero por lo demás se parecen a langostas normales y corrientes. Cada langosta posee su propia caldera interna, capaz de generar lenguas de llamas candentes. Las langostas también están equipadas con mandíbulas de adamantita que les permiten abrirse paso a través de piedra, metal u otros constructos con la misma facilidad con la que mastican carne.

Combate

La plaga de langostas de bronce rodea y ataca a cualquier cosa que se ponga en su camino, incluidas edificaciones. La plaga causa 3d6 puntos de daño a cualquier criatura u objeto cuyo espacio esté ocupando al final de su movimiento.

Las langostas de bronce se consideran armas de adamantita a efectos de superar las reducciones de daño.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que comience su turno con una plaga de langostas de bronce en su casilla deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 17 o quedar mareada durante 1 asalto. La CD del TS se basa en Constitución.

Fuego divino (Sb): una vez cada 1d4 asaltos, como acción gratuita, las langostas pueden escupir pequeñas gotas de fuego divino que en conjunto causan 2d6 puntos de daño a cualquier criatura u objeto que esté en la casilla de la plaga. La mitad del daño es por fuego, pero la otra mitad es resultado directo del poder divino y por lo tanto no está sujeta a reducciones debidas a resistencias a ataques ígneos. Este fuego también puede incendiar objetos combustibles.

Rasgos de constructo: una plaga de langostas de bronce posee inmunidad al veneno, efectos de sueño mágico, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral), y a cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza a menos que también dañe a objetos o sea inofensivo. No es vulnerable a golpes críticos, daño no letal, daño o consunción de característica, fatiga, extenuación o daño de energía. No puede curarse daño, pero sí ser reparada. Visión en la oscuridad a 60' y visión en la penumbra.

Rasgos de plaga: una plaga de langostas de bronce es inmune a los ataques con armas, golpes críticos, flanqueos y conjuros que apunten a un número concreto de criaturas (como *desintegrar*). La plaga sufre un penalizador -10 a los TS contra conjuros o efectos que afecten a un área, como muchos conjuros de evocación o armas deflagradoras. Si el ataque con área de efecto no permite TS, la plaga sufrirá doble daño (consulta, sin embargo, 'Rasgos de constructo' más arriba). La plaga nunca queda grogui o moribunda a causa del daño sufrido. Además, no puede ser derribada, apresada o arrollada, aunque tampoco puede apresar a su vez a ninguna criatura.

La plaga causa daño de forma automática a cualquier criatura cuyo espacio esté ocupando al final de su movimiento, sin necesidad de realizar ninguna tirada de ataque. Los ataques de la plaga no están sujetos a probabilidad de fallo por ocultación o cobertura.

PLAGA DE RANAS DEL APOCALIPSIS

Bestia mágica Diminuta (plaga)

Dados de golpe: 5d10 (27 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20' (4 casillas)

Clase de armadura: 16 (+4 tamaño, +2 Des), toque 16, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +5/-

Ataque: ataque en enjambre (1d6 más apatía eterna)

Ataque completo: ataque en enjambre (1d6 más apatía eterna)

Espacio/Alcance: 5'/0'

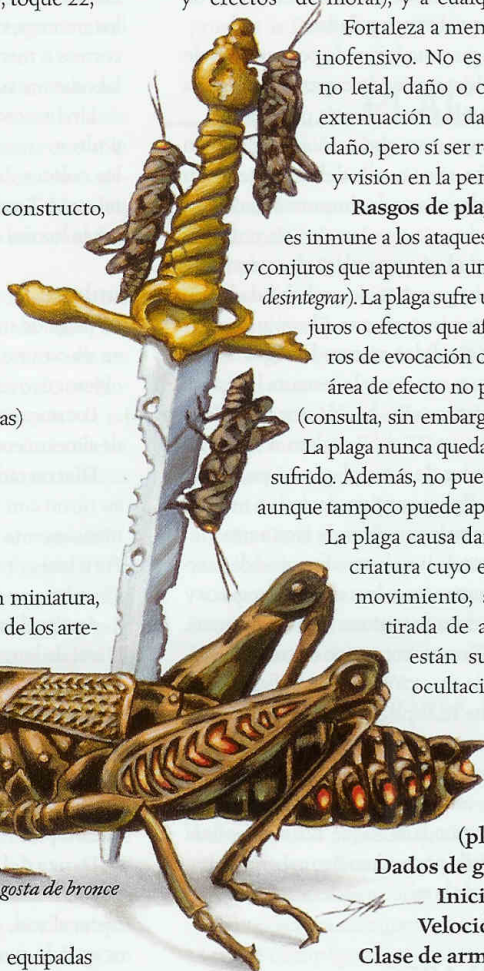
Ataques especiales: apatía eterna, distracción

Cualidades especiales: aura de retribución, rasgos de plaga, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +6, Vol +3

Características: Fue 1, Des 14, Con 11, Int 1, Sab 14, Car 4

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Saltar +12



Dotes: Gran fortaleza, Soltura con una aptitud (aura de retribución)
Terreno: cualquiera
Organización: solitario, orquesta (2-5) o sinfonía (6-12)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: ninguno

La rana del Apocalipsis, un anfibio lustroso de satinada piel verde, patas palmeadas y ojos negros, luce el dibujo de una estrella reluciente en su espalda. Las ranas del Apocalipsis croan incesantemente, y en gran número su cacofonía puede ser oída a millas de distancia. Las deidades las emplean como heraldos de alguna fatalidad, enviando plagas de ellas a las comunidades sumidas en el mal o invadidas por las injusticias, como aviso de alguna calamidad mayor aún por venir.

Combate

Una plaga de ranas del Apocalipsis puede ser un incordio para las criaturas buenas, pero porta una aflicción llamada 'apatía eterna' que puede ser perjudicial para los seres malignos.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que comience su turno con una plaga de ranas del Apocalipsis en su casilla deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 12 o quedar mareada durante 1 asalto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Apatía eterna (Sb): cualquier criatura maligna herida por las ranas deberá realizar un TS de Fortaleza contra CD 14 o sucumbir a la apatía eterna (una aflicción descrita en el Capítulo 3: Equipo elevado).

Aura de retribución (Sb): este efecto siempre está activo en una expansión de 30' de radio centrada en la plaga. Siempre que las ranas del Apocalipsis sufran daño de cualquier fuente, toda criatura dentro del área sufrirá al instante una cantidad igual de daño. Un TS de Fortaleza contra CD 14 con éxito reducirá el daño a la mitad. Sin importar la fuente del ataque, el daño causado a terceras criaturas por medio de esta aptitud no estará sujeto a negación o reducción a causa de resistencias, reducciones de daño, resistencias a conjuros o medios similares. La CD del TS se basa en Constitución.

Rasgos de plaga: una plaga de ranas del Apocalipsis no sufre daño de armas cortantes o perforantes. Es inmune a los golpes críticos, flanqueos y conjuros que apunten a un número concreto de criaturas (como *desintegrar*). La plaga sufre un penalizador -10 a los TS contra conjuros o efectos que afecten a un área, como muchos conjuros de evocación o armas deflagradoras. Si el ataque con área de efecto no permite TS, la plaga sufrirá doble daño. La plaga nunca queda grogui o moribunda a causa del daño sufrido. Además, no puede ser derribada, apresada o arrollada, aunque tampoco puede apresar a su vez a ninguna criatura.

La plaga causa daño de forma automática a cualquier criatura cuya casilla esté ocupando al final de su movimiento, sin necesidad de realizar ninguna tirada de ataque. Los ataques de la plaga no están sujetos a probabilidad de fallo por ocultación o cobertura.

Habilidades: una plaga de ranas del Apocalipsis recibe un bonificador +8 racial a las pruebas de Saltar.

QUÉSAR

Constructo Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 8d10+10 (54 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 60' (12 casillas)

Clase de armadura: 20 (+3 Des, +7 desvío),
toque 20,

desprevenido 17

Ataque base/Presa: +6/+6

Ataque: golpetazo +7 en c/c
(1d6 más 1d6 de energía/19-20)

Ataque completo: 2 golpetazos
+7 en c/c (1d6 más 1d6
de energía/19-20)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: brillo
cegador, explosión abrasadora,
resplandor aniquilador

Cualidades especiales: curación
rápida 5, halo de energía,
inmunidad a la electricidad y el
fuego, rasgos de constructo, RD 10/
adamantita, RC 18

Tiros de salvación: Fort +2, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 11, Des 16, Con -,

Int 9, Sab 10, Car 11

Habilidades: Avistar +11

Dotes: Crítico mejorado (golpetazo),
Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (golpetazo)

Terreno: Campos benditos del Eliseo

Organización: solitario o banda (2-6)

Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral bueno (siempre)

Avance: 9-24 DG (Mediano)

Ajuste de nivel: +9



Esta huesuda criatura humanoide tiene piel azulada y largo cabello blanco. Un esbelto torso une dos gráciles brazos, poderosas piernas y una noble testa. Toda ella se ve oscurecida, no obstante, por las increíbles cantidades de energía que emanan de su cuerpo.

Igual que una estrella descendida a la tierra, un quésar brilla con una luz cegadora que abrasa a las criaturas malignas. Los quésar son constructos creados por los ángeles, con la intención originaria de emplearlos como guardianes de los tesoros celestiales. En su benevolencia, los ángeles concedieron a sus creaciones entendimiento y libre albedrío, y los quésar rechazaron su servidumbre como esclavos. Ahora son independientes, una sociedad aislada de vida artificial que aún sirve como poderosa aliada de las fuerzas del bien.

Los quésar miden 6' de alto y pesan 160 lb. Hablan celestial.

Combate

El arma más temible de un quésar es la energía que rodea su estructura. Aunque nunca emplean armas, los quésar pueden desgarrar la carne y el hueso con un simple toque, y su halo de energía es una intensa manifestación de su terrible poder.

Brillo cegador (Sb): a voluntad, un quésar puede incrementar el brillo de su halo de energía para que emita luz intensa hasta 120' (e iluminación en penumbras hasta 240'). Cualquier criatura dentro del radio menor deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 14 o quedar cegada durante 1d10 asaltos. La CD del TS se basa en Carisma. Las criaturas sensibles a la luz sufren el doble de sus penalizadores normales si quedan expuestas a esta luz intensa.

Resplandor aniquilador (Sb): tres veces al día, un quésar puede crear un estallido de energía instantáneo tan intenso que reduce a todas las criaturas y objetos en un radio de 15' a rastro de polvillo fino, causando 22d6 puntos de daño (igual que el conjuro *desintegrar*). Un TS de Fortaleza contra CD 14 con éxito significa que la criatura resiste la desintegración, sufriendo en su lugar 5d6 puntos de daño. Las CD de los TS se basan en el Carisma.

Explosión abrasadora (Sb): después de que el quésar haya mantenido activo su brillo cegador durante al menos 1 asalto, podrá incrementar su intensidad aún más, creando un estallido súbito de energía similar a un conjuro de *explosión solar*. Todas las criaturas a 30' del quésar sufren 6d6 puntos de daño (Reflejos CD 14 mitad). Un quésar puede emplear la explosión abrasadora 6 veces al día. La CD del TS se basa en Carisma.

Rasgos de constructo: un quésar es inmune al veneno, efectos de sueño mágico, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) y a cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza a menos que también actúe sobre objetos o sea inofensivo. Es inmune a golpes críticos, daño no letal, daño o consunción de característica, fatiga, extenuación o consunción de energía. No puede curarse daño, pero sí ser reparado. Visión en la oscuridad 60' y visión en la penumbra.

Halo de energía (Sb): en todo momento, un quésar está rodeado por un resplandor brillante que ilumina un radio de 20' y proyecta penumbras a 40'.

Curación rápida (Ex): un quésar recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto, siempre que esté expuesto a la luz solar (incluidos conjuros como *brillo celestial* o *luz del día*, pero no su propio halo de energía). Sigue recuperando puntos de golpe incluso tras haber sido destruido, siempre que esté bajo la luz solar. La curación rápida no permite al quésar regenerar o recuperar miembros amputados.

RHEK

Este voluminoso humanoide combina los rasgos de un humano y de un rinoceronte. Una brillante armadura cubre su piel color gris pálido, y un gran cuerno

negro brota del centro de su frente. Mientras agarra una alabarda de aspecto temible, centra sus bulbosos ojos negros en vosotros como si intentase discernir vuestras intenciones.

Aunque residen en Arcadia, los rhek no son nativos de dicho plano. Sus orígenes se remontan a algún lugar del plano Material, y fueron llevados a Arcadia voluntariamente por los poderosos miembros de una facción planaria llamada el Harmonium. Los rhek pisaron Arcadia por primera vez poco después de que Menausus, la antigua tercera capa del plano, se disolviese para fundirse con el plano de Mechanus. Los rhek prestaron su ayuda para restaurar el orden en las postrimerías de semejante cataclismo.

Los rhek buscan la armonía y la perfección. Intentan imponer el orden en el caótico multiverso, haciendo todo lo que pueden por aplastar al mal allá donde lo encuentren. Son muy metódicos a la hora de asegurarse de que todas las cosas están en el lugar correcto, y muestran muy poca tolerancia hacia los seres impredecibles. Aplican este orden mediante la violencia, pero sin llegar a ser sanguinarios.

Los rhek miden 7' de alto y pesan 350 lb. Hablan común además de su propio idioma.

Combate

Sumamente organizados y bien coordinados, los rhek cargan al combate con sus cuernos gachos. Una vez en combate cerrado, se abren paso entre sus enemigos esgrimiendo sus alabardas y empleando las dotes Ataque poderoso y Golpe resonante.

Carga poderosa (Ex): un rhek suele comenzar la batalla cargando contra un rival, tras agachar su cabeza para atravesarlo con su sólido cuerno. Además de los beneficios y perjuicios normales de una carga, este movimiento permite al rhek realizar un ataque de cornada que causa doble daño (2d8+8 puntos de golpe).

Castigar al caos (Sb): tres veces al día, el rhek puede realizar un ataque normal en cuerpo a cuerpo con un bonificador +2, que causa 5 puntos de daño adicional a un enemigo caótico.

Detectar el caos (Sb): un rhek pueden detectar el caos tres veces al día, igual que el conjuro homónimo de un clérigo de nivel 5.

Estabilización instantánea (Sb): los rhek poseen órganos internos repetidos y un tipo de sangre de coagulación rápida. Se estabilizan automáticamente cuando quedan reducidos a entre -1 y -9 pg; sin embargo, mueren si se les reduce a -10 pg.

Rhek trituracaos

El rhek trituracaos es un soldado rhek sumamente especializado y entrenado en el combate cuerpo a cuerpo. Emplea su dote Arrollar mejorado para entrar en combate y después propinar una ráfaga de golpes. Su ataque de cornada causa 1d4 puntos de daño sagrado adicional (en lugar de 1 punto, como se indica en sus estadísticas) contra ajenos malignos y muertos vivientes malignos, debido a su dote Santificar ataque natural.



Rhek
trituracaos

	Rhek Humanoide monstruoso Mediano (Extraplanario)	Rhek trituracaos (Monje 8) Humanoide monstruoso Mediano (Extraplanario)
Dados de golpe:	5d8+20 (42 pg)	5d8+20 más 8d8+32 (110 pg)
Iniciativa:	+0	+0
Velocidad:	20' con cota de bandas (4 casillas), base 30'	50' (10 casillas)
Clase de armadura:	23 (+7 natural, +6 cota de bandas de gran calidad), toque 10, desprevenido 23	25 (+1 Des, +3 Sab, +1 monje, +7 natural, +2 brazales de armadura, +1 desvío), toque 15, desprevenido 24
Ataque base/Presa:	+5/+9	+11/+15
Ataque:	cornada +9 en c/c (1d8+4)	cornada +15 en c/c (1d8+4 más 1 sagrado) o impacto sin armas +15 en c/c (1d10+4)
Ataque completo:	alabarda de gran calidad +6 en c/c (1d10+4/×3) y cornada +1 en c/c (1d8+2)	impacto sin armas +15/+10/+5 en c/c (1d10+4) y cornada +10 en c/c (1d8+2 más 1 sagrado); o ráfaga de golpes +14/+14/+9/+4 en c/c (1d10+4) y cornada +9 en c/c (1d8+2 más 1 sagrado)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	carga poderosa 2d8+8, castigar al caos	carga poderosa 2d8+8, castigar al caos, impacto ki (mágico), impacto sin armas, ráfaga de golpes
Cualidades especiales:	detectar el caos, estabilización instantánea, visión en la oscuridad 60'	caída ralentizada, detectar el caos, estabilización instantánea, evasión, mente en calma, plenitud corporal, pureza corporal, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +8, Ref +4, Vol +3	Fort +14, Ref +10, Vol +10 (+12 contra encantamientos)
Características:	Fue 19, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 15, Car 15	Fue 19, Des 12, Con 19, Int 10, Sab 17, Car 15
Habilidades:	Avistar +5, Buscar +3, Escuchar +5, Intimidar +9	Avistar +14, Buscar +3, Diplomacia +10, Equilibrio +3, Escuchar +14, Intimidar +9, Piruetas +9, Saltar +14
Dotes:	Ataque poderoso, Golpe resonante	Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Derribo mejorado ^A , Doblegar al profano, Golpe resonante, Impacto sin armas mejorado ^A , Presa mejorada ^A , Santificar ataque natural (cornada)
Entorno:	Reinos pacíficos de Arcadia	Reinos pacíficos de Arcadia
Organización:	solitario, patrulla (2-5), regimiento (6-24 más 1 sargento de nivel 6) o batallón (25-48 más 1d4 sargentos de nivel 6 más 1 comandante de nivel 8)	solitario o pareja
Valor de desafío:	4	12
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	legal bueno (siempre)	legal bueno (siempre)
Avance:	6-8 DG (Mediano); 9-16 DG (Grande)	Por clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3

Ráfaga de golpes (Ex): el rhek trituracaos puede realizar un ataque completo sin armas, ganando un ataque adicional, a +14/+14/+9/+4.

Impacto ki (Sb): los impactos sin arma de un rhek trituracaos son considerados armas mágicas a efectos de superar la RD.

Impacto sin armas: los rhek trituracaos obtienen Impacto sin armas mejorado como dote adicional.

Evasión (Ex): si el rhek trituracaos queda expuesto a un efecto que normalmente le permitiese realizar un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño, no sufrirá ninguno si supera su TS.

Movimiento rápido (Ex): los rhek trituracaos obtienen una mejora de +20' a su movimiento base.

Pureza corporal (Ex): un rhek trituracaos es inmune a todas las enfermedades, excepto a las sobrenaturales o mágicas.

Caída ralentizada (Ex): cuando esté al alcance de la mano de un muro o pared, un rhek trituracaos puede considerar la caída como si fuese 40' más corta de lo que en realidad es.

Mente en calma (Ex): un rhek trituracaos obtiene un bonificador +2 a sus TS contra conjuros y efectos de la escuela de Encantamiento (ya incluido en las estadísticas).

Plenitud corporal (Sb): un rhek trituracaos puede curar sus propias heridas. Puede curarse hasta 16 pg al día, repartiendo esta cantidad entre diversos usos si lo desea.

Poseiones: brazales de armadura +2, anillo de protección +1, guantes de Destreza +2.

SACROFANTE

Los sacrofantes poseen dos formas, la más pequeña de las cuales puede ser descrita así:

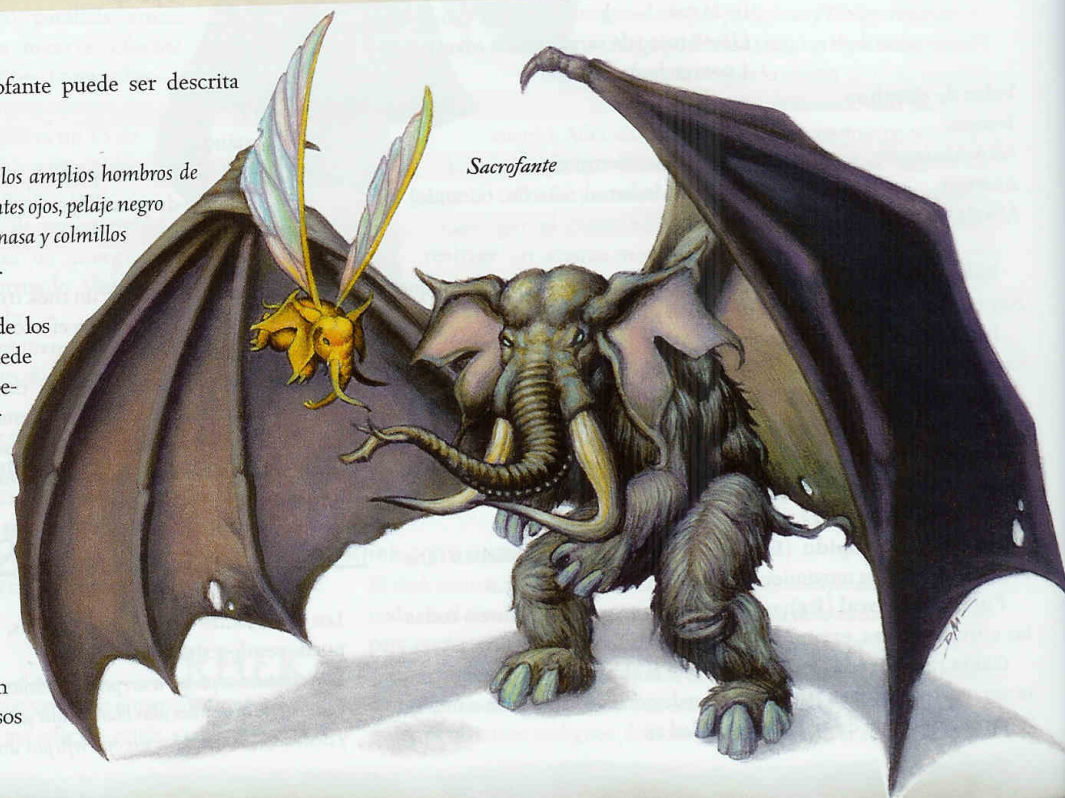
Esta criatura se parece a un pequeño elefante de piel dorada de unos 2' de largo y un par de brillantes alas blancas que salen de su espalda. Su superficie brilla y destella, mientras que sus ojos reflejan un arco iris de colores.

	Forma de elefante alado Ajeno Pequeño (extraplanario, bueno)	Forma de mastodonte alado Ajeno Grande (extraplanario, bueno)
Dados de golpe:	6d8+6 (33 pg)	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa:	+1	+1
Velocidad:	30' (6 casillas), VI 60' (buena)	30' (6 casillas), VI 60' (buena)
Clase de armadura:	24 (+1 tamaño, +1 Des, +9 natural, +3 desvío), toque 15, desprevenido 23	28 (-1 tamaño, +1 Des, +15 natural), toque 10, desprevenido 24
Ataque base/Presa:	+6/+2	+6/+16
Ataque:	cornada +7 en c/c (1d3)	golpetazo +11 en c/c (1d8+6)
Ataque completo:	2 cornadas +7 en c/c (1d3)	2 golpetazos +11 en c/c (1d8+6) y cornada +6 en c/c (2d6+3)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas, convocar celestial, psiónica, trompeta	aptitudes sortílegas, convocar celestial, psiónica, trompeta
Cualidades especiales:	forma alternativa, inmunidad a la enfermedad y el veneno, invulnerabilidad, RD 10/hierro frío o maligno, RC 18 (22 contra conjuros malignos y conjuros lanzados por ajenos malignos), telepatía	forma alternativa, inmunidad a la enfermedad y el veneno, RD 10/hierro frío o maligno, RC 18 (22 contra conjuros malignos y conjuros lanzados por ajenos malignos), telepatía
Tiros de salvación:	Fort +6, Ref +6, Vol +9	Fort +6, Ref +6, Vol +9
Características:	Fue 10, Des 13, Con 12, Int 17, Sab 18, Car 17	Fue 22, Des 13, Con 12, Int 17, Sab 18, Car 17
Habilidades:	Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Buscar +12, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +14, Escondarse +14, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +10, Saber (los Planos) +12, Sanar +13	Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Buscar +12, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +14, Escondarse +6, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +10, Saber (los Planos) +12, Sanar +13, Supervivencia +4 (+6 en otros planos)
Dotes:	Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Resistencia a conjuros elevada	Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Resistencia a conjuros elevada
Terreno:	zonas salvajes de las Tierras de las bestias	zonas salvajes de las Tierras de las bestias
Organización:	solitario o familia (2-4)	solitario o familia (2-4)
Valor de desafío:	8	8
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral bueno (siempre)	neutral bueno (siempre)
Avance:	por clase de personaje	por clase de personaje
Ajuste de nivel:	+9	+9

La forma más grande de sacrofante puede ser descrita como sigue:

Inmensas alas coriáceas brotan de los amplios hombros de este mastodonte bípedo. Posee brillantes ojos, pelaje negro y rizoso que cubre gran parte de su masa y colmillos curvos como centellantes cimitarras.

Los sacrofantes son sirvientes de los poderes del bien, y se los puede encontrar por todos los planos Superiores en misiones ordenadas por deidades elevadas como Chaav o Lastai. Actúan como mensajeros o ayudantes de cualquier dios bueno, llevan avisos a los mortales y asisten a los agentes celestiales en sus tareas. Su apariencia inofensiva, incluso cómica, ha sido la perdición de muchas criaturas malignas que subestiman enormemente sus sustanciosos poderes mágicos y psiónicos.



Sacrofante

Un sacrofante posee dos formas: un gran mamut bípedo de colmillos curvos y un pequeño elefante de piel dorada. En su forma Grande un sacrofante mide 12' de alto y pesa 1.200 lb. En su forma Pequeña mide 2' de largo y pesa 60'. Los sacrofantes se comunican telepáticamente.

Combate

Los sacrofantes hacen un uso intensivo de su *vista bendita* para distinguir a las criaturas malignas y después hostigarlas, atacarlas directamente o alertar a celestiales más poderosos sobre su ubicación. Evitan las confrontaciones físicas debido a su reducido tamaño, pero poseen un amplio abanico de aptitudes sobrenaturales, sortílegas y psiónicas para defenderse.

Psiónica (St): a voluntad: *conocer la dirección, detectar el caos, detectar la ley, detectar pensamientos* (CD 15), *detectar veneno, invisibilidad, sugestión* (CD 16), *ver lo invisible, vista bendita**. Estos efectos son como los conjuros lanzados por un hechicero de nivel 6 (las CD de los TS, donde sean aplicables, serán de 13 + nivel de conjuro). Las CD se basan en el Carisma.

*Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6 de este libro.

Convocar celestial (St): una vez al día, un sacrofante puede intentar convocar a otro sacrofante, un asura o un avoral con un 45% de probabilidades de éxito. La criatura convocada regresa automáticamente a su lugar de origen transcurrida 1 hora. Un sacrofante que haya sido convocado no podrá emplear su propia aptitud para convocar a un celestial durante 1 hora.

Trompeta (St): tres veces al día, un sacrofante puede emitir un poderoso estallido sónico por medio de su trompa, y elegir uno de los siguientes efectos cada vez:

- Una explosión de sonido cónica de 60' que fuerza a las criaturas en su área de efecto a realizar un TS de Fortaleza contra CD 14 con éxito para no sufrir 2d10 puntos de daño sónico y quedar aturdidas durante 2 asaltos. Las criaturas que superen su TS sufrirán 1d10 puntos de daño y quedarán aturdidas 1 asalto. La CD se basa en Constitución.
- Una explosión cónica de 30' de partículas solares. Estas motas de poder sagrado causan 8d8 puntos de daño a los ajenos malignos, muertos vivientes y cualquier otra criatura vulnerable al agua bendita. Un TS de Fortaleza contra CD 16 con éxito reduce el daño a la mitad. La CD se basa en Carisma.

Forma alternativa (Sb): un sacrofante puede alternar entre sus formas Pequeña y Grande como acción estándar. En forma Grande pierde los beneficios de su invulnerabilidad (ver más abajo), pero gana los de su nuevo tamaño y fuerza.

El sacrofante permanece en la forma elegida hasta que decida asumir otra. El cambio de forma no puede ser disipado, ni el sacrofante adopta ninguna forma concreta tras su muerte. Un conjuro de *visión verdadera*, no obstante, revelará ambas formas a la vez.

Invulnerabilidad (Sb): la brillante piel de un sacrofante Pequeño le protege como un *globo de invulnerabilidad* constante, con efecto sólo sobre sí mismo. En forma Grande el sacrofante pierde esta aptitud.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *bendecir, luz, teleportar mayor* (a sí mismo y hasta 20 lb. de objetos); 3/día: *curar heridas moderadas* (CD 15), *protección contra el mal*; 1/día: *destierro* (CD 19), *llama continua* (CD

18), *revivir a los muertos, sanar* (CD 19). Nivel de lanzador 15. Las CD se basan en el Carisma.

Telepatía (Sb): un sacrofante puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 60' que posea lenguaje.

SANTO

Ajeno Mediano (humanoide aumentado, nativo)

Dados de golpe: 7d10+14 (57 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20' con armadura completa (4 casillas), base 30'

Clase de armadura: 23 (-1 Des, +9 *armadura completa* +1, escudo pesado de acero, +3 introspectivo), toque 12, desprevenido 23

Ataque base/Presa: +7/+9

Ataque: *espada larga* +1 +11 en c/c (1d8+3/17-20 más sagrado), o arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +2 por Fue] con *flechas* +1 +8 a distancia (1d8+3/×3)

Ataque completo: *espada larga* +1 +11/+6 en c/c (1d8+3/17-20 más sagrado), o arco largo compuesto de gran calidad [Bonif. +2 por Fue] con *flechas* +1 +8/+3 a distancia (1d8+3/×3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: castigar al mal 2/día, conjuros, expulsar muertos vivientes, poder sagrado, toque sagrado

Cualidades especiales: aura de valor, aura protectora, curación rápida, *detectar el mal*, don de lenguas, gracia divina, imposición de manos, inmunidad al ácido, electricidad, enfermedad, frío y petrificación, montura especial, *quitar enfermedad*, RD 5/mágico, resistencia al fuego 10, visión aguda

Tiros de salvación: Fort +11 (+15 contra venenos), Ref +5, Vol +8

Características: Fue 14, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 19

Habilidades: Concentración +12, Montar +9, Sanar +13

Dotes: Crítico mejorado (*espada larga*), Don de gracia, Manos de curandero, Soltura con un arma (*espada larga*)

Terreno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: como PNJ

Alineamiento: legal bueno

Avance: por clase de personaje

Ajuste de nivel: +2

Mortal por nacimiento, celestial por virtud: un santo es el epítome de la naturaleza elevada de los mortales. Cuando una criatura viva pasa sus días como un ejemplo de los principios del bien, puede convertirse en un santo. Consulta 'Santidad' en el Capítulo 2 para obtener más información sobre el proceso de santificación.

Los santos tienen la misma apariencia que tenían antes de lograr la santidad, aunque están rodeados por un aura sagrada palpable que a veces (aunque no siempre) toma forma visible en un halo de luz protectora.

El ejemplo inicial emplea a un paladín humano de nivel 7 como criatura base.

Combate

Este santo es un modelo de virtud guerrera, lucha justa, clemencia con los vencidos y defensa de la causa del bien hasta la muerte.

Poder sagrado (Sb): las CD de la salvación de cualquier ataque especial del santo (incluidos conjuros y aptitudes sortílegas, sobrenaturales y extraordinarias) aumentan en +2 puntos.

Toque sagrado (Sb): todo el cuerpo del santo está imbuido de poder sagrado, que también fluye a cualquier arma que empuñe. Los ataques en cuerpo a cuerpo del santo con un arma (o sin armas) causan 1d6 puntos de daño sagrado contra criaturas malignas, y 1d8 contra muertos vivientes y ajenos malignos. Cualquier criatura maligna que impacte a un santo con un arma natural también sufrirá este daño, como si hubiese sido golpeada por el santo.

Castigar al mal (Sb): +4 a la tirada de ataque, +7 al daño.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como un clérigo de nivel 4.

Aura de valor (Sb): inmune al miedo; los aliados a 10' obtienen un bonificador +4 de moral a sus TS contra miedo.

Detectar el mal (St): a voluntad.

Gracia divina (Sb): aplica su modificador de Carisma como bonificador a todos los TS base (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Imposición de manos (Sb): cura 42 puntos de daño al día.

Quitar enfermedad (St): una vez a la semana.

Montura especial (St): convocar montura 1/día; duración 14 horas.

Conjuros de paladín preparados: 1º: bendecir arma, luz de linterna.

Montura de paladín: caballo de guerra pesado, bestia mágica Grande (animal aumentado); DG 6d8+18; pg 45; Inic +1; Vel 50'; CA 14 (toque 10, desprevenido 13); Atq base +6; Prs +14; Atq +6/+6 en c/c

(1d6+4, dos pezuñas) y +1 en c/c (1d4+2, mordisco); Espacio/Alcance 10'/5'; CE compartir conjuros, compartir Tiros de salvación, evasión mejorada, olfato, vínculo de empatía; TS Fort +8, Ref +6, Vol +3; Fue 18, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 6.

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7.

Cómo crear un santo

"Santo" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura viva de alineamiento bueno que no sea un ajeno o elemental (a la que se llamará 'criatura base' de aquí en adelante). Consulta 'Santidad' en el Capítulo 2 para obtener más información sobre el proceso de santificación.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a 'ajeno'. El santo obtiene el subtipo 'nativo'. El tamaño no varía.

Clase de armadura: un santo obtiene un bonificador introspectivo a su CA igual al bonificador de Carisma de la criatura base.

Ataques especiales: un santo retiene todos los ataques especiales de la criatura base y gana los que se indican a continuación.

Poder sagrado (Sb): las CD de la salvación de cualquier ataque especial del santo (incluidos conjuros y aptitudes sortilegas, sobrenaturales y extraordinarias) aumentan en +2 puntos.

Toque sagrado (Sb): todo el cuerpo del santo está imbuido de poder sagrado, que también fluye a cualquier arma que empuñe. Los ataques en cuerpo a cuerpo del santo con un arma (o sin armas) causan 1d6 puntos de daño sagrado contra criaturas malignas, y 1d8 contra muertos vivientes y ajenos malignos. Cualquier criatura maligna que impacte a un santo con un arma natural también sufrirá este daño, como si hubiese sido golpeada por el santo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: bendecir, orientación divina, resistencia, virtud. El nivel de lanzador del santo es igual a su total de DG. Las CD de los TS se basan en el Carisma.

Cualidades especiales: un santo retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las que se indican a continuación, así como el tipo 'ajeno'.

Reducción de daño (Ex): los santos obtienen una RD de acuerdo a sus DG (incluidos sus niveles de personaje).

DG	RD
1-3	—
4-7	5/mágico
8-11	5/maligno
12+	10/maligno



Santo

Si la criatura base ya posee RD, emplea el mejor valor.

Curación rápida (Ex): cada asalto, el santo se cura una cantidad de daño igual a sus DG (incluidos sus niveles de personaje), hasta un máximo de 10 pg por asalto. Si la criatura base ya disponía de curación rápida, emplea la mejor.

Inmidades (Ex): un santo es inmune a los ataques de ácido, electricidad, frío y petrificación.

Visión aguda (Ex): los santos poseen visión en la penumbra y visión en la oscuridad hasta 60'.

Aura protectora (Sb): como acción gratuita, un santo puede rodearse con un halo luminoso de 20' de radio. Este halo actúa como un *círculo mágico contra el mal* de doble potencia y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos lanzados por un clérigo de nivel igual a los DG del santo.

Resistencias (Ex): los santos poseen resistencia al fuego 10 y obtienen un bonificador +4 racial a sus TS de Fortaleza contra venenos.

Don de lenguas (Sb): los santos pueden hablar con cualquier criatura que posea un lenguaje, como si empleasen el conjuro *don de lenguas* lanzado por un clérigo de nivel 14. Esta aptitud siempre está activa.

Características: modifica las de la criatura base como se indica: Con +2, Sab +2, Car +4.

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +2.

VIGILANTE SAGRADO

Inmortal Mediano (humanoide aumentado)

Dados de golpe: 5d12 (32 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: V1 30' (perfecta) (6 casillas)

Clase de armadura: 12 (+1 Des, +1 desvío), toque 12, desprevenido 11; o 21 (+1 Des, +8 armadura completa, +2 escudo grande), toque 11, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +5/+8

Ataque: toque corporal +6 en c/c (1d6 y energía positiva), o espada bastarda de gran calidad +10 en c/c (1d10+4/19-20), o arco corto de gran calidad +7 a distancia (1d6/x3)

Ataque completo: toque corporal +6 en c/c (1d6 y energía positiva), o espada bastarda de gran calidad +10 en c/c (1d10+4/19-20), o arco corto de gran calidad +7 a distancia (1d6/x3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: manifestación, toque de energía positiva

Cualidades especiales: custodio, corporal, inmortal, rejuvenecimiento, resistencia a la expulsión +4

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 16, Des 13, Con -, Int 10, Sab 12, Car 12

Habilidades: Avistar +11, Buscar +8, Escondarse +9, Escuchar +11, Montar +9, Preparar +11

Dotes: Ataque poderoso^A, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Hendedura, Iniciativa mejorada^A, Lucha a ciegas^A, Soltura con un arma (espada bastarda)

Terreno: cualquiera

Organización: solitario, banda (2-4) o turba (7-12)

Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno

Alineamiento: cualquiera bueno

Avance: por clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Cuando un personaje de gran virtud muere mientras tiene a alguna otra persona a su cargo, a veces se aferra a la vida en forma de vigilante sagrado. No se trata de un muerto viviente, sino de un inmortal, muy similar a un fantasma. En lugar de acechar en el lugar de su muerte o acosar a otros seres vivos, un vigilante sagrado continúa cuidando a su protegido hasta que algún otro pueda asumir la responsabilidad.

Normalmente, un vigilante sagrado existe en el plano Etéreo, donde puede seguir controlando a su protegido pero manteniéndose a la vez fuera de la vista. Cuando la necesidad a premia puede manifestarse parcialmente en el plano Material, lo suficiente para tener cierta influencia sobre su entorno sin dejar de ser incorporeal. En el plano Etéreo un vigilante sagrado tiene una apariencia similar a la que tenía en vida, excepto porque se ve envuelto en un tenue resplandor de luz plateada. Cuando se manifiesta es insustancial y transparente, como si estuviese formado únicamente por la fosforescencia plateada.

El ejemplo inicial emplea a un guerrero humano de nivel 5 como criatura base; de hecho, un guerrero muy similar fue usado como criatura base para la plantilla de fantasma del *Manual de monstruos*.

Cómo crear un vigilante sagrado

"Vigilante sagrado" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a una aberración, animal, bestia mágica, dragón, gigante, humanoide, humanoide monstruoso o planta de alineamiento bueno (a la que se llamará 'criatura base' de aquí en adelante).

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a 'inmortal'. Su tamaño no varía.

Dado de golpe: todos los dados de golpe actuales y futuros cambian a d12.

Velocidad: los vigilantes sagrados poseen una velocidad en vuelo de 30' (a menos que la criatura base tuviese una velocidad en vuelo mayor) con maniobrabilidad perfecta.

Clase de armadura: la armadura natural será la misma que la de la criatura base, pero se aplica sólo en los encuentros etéreos. Cuando el vigilante sagrado se manifieste (ver más adelante) su valor de armadura natural será +0, pero obtendrá un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma o +1, el que sea mayor.

Ataque: el vigilante sagrado retiene todos los ataques de la criatura base, aunque los que se basen en el contacto físico no afectarán a criaturas no etéreas.

Ataque completo: el vigilante sagrado retiene todos los ataques de la criatura base, aunque los que se basen en el contacto físico no afectarán a criaturas no etéreas.

Daño: contra criaturas etéreas, un vigilante sagrado emplea los daños normales de sus ataques. Contra criaturas no etéreas normalmente no podrá ser capaz de causar daño físico, aunque podrá usar sus ataques especiales (si los tiene) cuando se manifieste (ver más adelante).

Ataques especiales: el vigilante sagrado retiene todos los ataques especiales de la criatura base, aunque los que se basen en el contacto físico no afectarán a criaturas no etéreas. El vigilante sagrado también gana la aptitud de manifestación más de 1 a 3 ataques especiales descritos a continuación. Los TS tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG del vigilante + el modificador de Carisma del vigilante, a menos que se indique lo contrario.

Manifestación (Sb): todos los vigilantes sagrados tienen esta aptitud. Un vigilante sagrado habita en el plano Etéreo y, como ser etéreo, no puede afectar o ser afectado por nada en el mundo material. Cuando un vigilante sagrado se manifiesta entra parcialmente en el plano Material, volviéndose visible pero no corporal. El vigilante manifestado sólo puede

ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores o magia, con un 50% de probabilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal. El vigilante manifestado puede golpear con su ataque de toque o un arma *fantasmal*. Si posee un arma con un bonificador de mejora de al menos +1, podrá emplearla contra criaturas materiales, pero tales ataques tendrán un 50% de probabilidades de fallar a menos que el arma sea *fantasmal* (igual que las armas mágicas pueden fallar al golpearlo a él). Un vigilante manifestado permanece parcialmente en el plano Etéreo, donde no es incorporal. Los rivales tanto en el plano Material como en el Etéreo pueden atacar al vigilante sagrado, cuya incorporeidad le ayudará contra los enemigos del plano Material, pero no contra los del Etéreo.

Cuando un vigilante sagrado lanzador de conjuros no está manifestado y se encuentra en el plano Etéreo, sus conjuros no podrán afectar a objetivos en el plano Material, pero funcionarán normalmente contra rivales etéreos. Cuando un vigilante lanzador de conjuros se manifiesta, sus conjuros seguirán afectando a los enemigos etéreos y podrán afectar a los rivales en el plano Material a menos que requieran un toque físico. Los conjuros de toque de un vigilante sagrado no tienen efecto sobre objetivos materiales.

Un vigilante tiene dos planos natales, el Material y el Etéreo, y no se considera extraplanario en ninguno de ellos.

Toque de energía positiva (Sb): un vigilante sagrado puede realizar un ataque de toque incorporal que imbuye de energía positiva al objetivo. Los enemigos muertos vivientes (incluso los incorporales) sufren 2d8+5 puntos de daño adicional. El vigilante puede canalizar esta energía positiva también hacia criaturas vivas, curándoles 2d8+5 puntos de golpe, teniendo en cuenta que puede controlar este toque de energía positiva para evitar curar a enemigos vivos (causándoles sólo el daño base del ataque). Esta aptitud puede emplearse hasta cinco veces al día.

Cualidades especiales: un vigilante sagrado posee todas las cualidades especiales de la criatura base además de las que se indican a continuación, además de ganar el tipo de criatura 'inmortal'.

Rejuvenecimiento (Sb): en la mayoría de los casos, es difícil destruir a un vigilante sagrado por medio del simple combate: el espíritu "destruido" a menudo se rehabilita en 2d4 días. Incluso los conjuros más poderosos

no son más que soluciones temporales. Un vigilante sagrado que normalmente hubiese sido destruido, regresará a su misión tras una prueba de nivel con éxito (1d20 + el nivel o los DG del vigilante) contra CD 16. Como norma general, la única forma de terminar definitivamente con la existencia de un vigilante sagrado es asegurarse de que cumple el objetivo que lo anima.

Resistencia a la expulsión (Ex): un vigilante sagrado tiene resistencia a la expulsión +4.

Custodio (Sb): un vigilante sagrado es consciente en todo momento de la localización precisa de su protegido, así como de su

estado: ileso, herido, incapacitado, grogui, inconsciente, moribundo, muerto, etc.

Podrá moverse inmediatamente al punto en el que se encuentre su protegido como si emplease el conjuro *teleportar mayor*, excepto porque esta aptitud le permite cruzar las fronteras de los planos. Sólo puede transportarse a sí mismo y hasta 50 lb. de equipo. También puede escudriñar a su protegido a voluntad (como si hubiese lanzado *escudriñamiento*), sin ningún TS permitido y con éxito garantizado.

Características: al igual que la criatura base, excepto porque el vigilante sagrado no posee puntuación de Constitución, y su Carisma se incrementa en +4 puntos.

Habilidades: los vigilantes sagrados obtienen un bonificador +8 en sus pruebas de Avistar, Buscar, Escondarse y Escuchar. Por lo demás, igual que la criatura base.

Organización: solitario.

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +5.

Vigilante sagrada



TABLAS DE CONVOCACIÓN AMPLIADAS

Varios monstruos presentados en este capítulo pueden ser añadidos a la lista de criaturas a convocar por medio de los conjuros *convocar monstruo*.

Convocar monstruo III: bariaur (CB), eladrín coure (CB), guardinal musteval (NB)

Convocar monstruo IV: guardinal cervical (NB), rhek (LB)

Convocar monstruo V: leskylor (NB)

Convocar monstruo VI: guardinal equinal (NB)

Convocar monstruo VII: asura (CB), leskylor de tres cabezas (NB)

Convocar monstruo VIII: guardarconte (CB), guardinal lupinal (NB), sacrofante (CB)

Convocar monstruo IX: buharconte (LB), eladrín firre (CB), guardinal ursinal (NB), hojarconte (LB), perro lunar (NB), quésar (N)

APÉNDICE: ÍNDICE DE CELESTIALES

Las listas globales de este índice incluyen a todos los ajenos buenos aparecidos en los productos oficiales de DUNGEONS & DRAGONS hasta la fecha de publicación de este libro. Las fuentes incluyen los siguientes tomos:

Aventuras orientales (AO); Dioses y semidioses (DyS); Libro de obras elevadas (LOE); Manual de monstruos (MM); Manual de monstruos II (MMII); Manuscrito infernal (MI); Miniatures handbook (MH) (NdC: este último, inédito en castellano).

CRIATURAS CELESTIALES

Celestial	Fuente
Asura	LOE
Bariaur	LOE
Buharconte	LOE
Canarconte	MM
Cervidal	MMII
Clangarconte	MM
Coure (eladrín)	LOE
Deva astral (ángel)	MM
Deva monádica	MI
Deva movánica	MI
Einherjar elfo	DyS
Einherjar enano	DyS
Einherjar humano	DyS
Equinal (guardinal)	LOE
Firre (eladrín)	LOE
Guardarconte	LOE
Hojarconte	LOE
Lamparconte	MM
Lilenda	MM
Lupinal	MMII
Musteval (guardinal)	LOE
Perro lunar	LOE
Planotáreo (ángel)	MM
Protectáreo	MH
Ramadín	MH
Sacrofante	LOE
Shiradi (eladrín)	MoE
Shirokinukatsukami	AO
Solar (ángel)	MM
Soliarconte	LOE
Tulani (eladrín)	LOE
Ursinal (guardinal)	LOE

PLANTILLAS RELACIONADAS CON CELESTIALES

Plantilla	Fuente
Áleax	LOE
Criatura celestial	MM
Criatura santificada	LOE
Criatura semicelestial	MM
Santo	LOE
Suplicante	DyS

CELESTIALES POR VALOR DE DESAFÍO

VD 2

Celestial	Fuente
Coure (eladrín)	LOE
Musteval (guardinal)	LOE
Protectáreo	MH
Lamparconte	MM

VD 3

Celestial	Fuente
Bariaur	LOE
Cervidal	MMII

VD 4

Celestial	Fuente
Cervidal	MMII
Canarconte	MM
Ramadín	MH

VD 5

Celestial	Fuente
Lupinal	MMII

VD 6

Celestial	Fuente
Equinal (guardinal)	LOE

VD 8

Celestial	Fuente
Asura	LOE
Guardarconte	LOE
Sacrofante	LOE

VD 9

Celestial	Fuente
Bariaur defensor de Ysgard	LOE
Deva movánica	MI

VD 10

Celestial	Fuente
Firre (eladrín)	LOE
Ursinal (guardinal)	LOE

VD 11

Celestial	Fuente
Buharconte	LOE
Hojarconte	LOE
Perro lunar	LOE

VD 12

Celestial	Fuente
Deva monádica	MI

VD 14

Celestial	Fuente
Deva astral (ángel)	MM
Shirokinukatsukami	AO
Shiradi (eladrín)	LOE
Clangarconte	MM

VD 15

Celestial	Fuente
Soliarconte	LOE

VD 16

Celestial	Fuente
Héroe canarconte	MM
Planotáreo (ángel)	MM

VD 18

Celestial	Fuente
Tulani (eladrín)	LOE

VD 20

Celestial	Fuente
Einherjar elfo	DyS
Einherjar enano	DyS
Einherjar humano	DyS

VD 23

Celestial	Fuente
Solar (ángel)	MM



Derriba al mal con la espada del conocimiento espiritual

"Sólo aquellos que sean puros de pensamiento, palabra y obra podrán examinar el saber reunido en este tomo bendito, ya que las cegadoras verdades en sus páginas inscritas sólo ofrecen la redención o la destrucción de los perversos. Que estas páginas consagradas iluminen por siempre jamás la senda de los justos."

—Raziel el Cruzado, gobernante del Cielo de platino

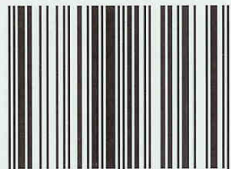
Este suplemento para el juego D&D está diseñado para lectores adultos y proporciona a jugadores y Dungeon Masters material inspirador que ampliará sus campañas. Se incluye una mirada detallada a la naturaleza del bien y a los complejos retos que encaran quienes se unen a la lucha eterna del lado de la moral y la justicia. Además de dotes elevadas, clases de prestigio y conjuros, el Libro de obras elevadas también proporciona descripciones y estadísticas de una hueste de criaturas y arquetipos celestiales para que se alien con los personajes más virtuosos.

Para utilizar este suplemento un Dungeon Master también necesita el Manual del jugador, la Guía del Dungeon Master y el Manual de monstruos.

Un jugador sólo necesita el Manual del jugador.



ISBN 84-96262-43-X



9 788496 262430

DD1026

Impreso en España - Printed in Spain