DUNGEONS & DRAGONS®

SEÑORES DE LO SALVAJE

Una guía para bárbaros, druidas y exploradores



David Eckelberry y Mike Selinker

Señores de lo Salvaje

Una guía para bárbaros, druidas y exploradores

Créditos

Diseño: David Eckelberry y Mike Selinker
Diseño adicional e inspiración: Wolfgang Baur, Michael Donais, Rich Redman, Jennifer Clarke Wilkes, Teeuwynn Woodruff
Edición: Penny Williams
Dirección creativa: Ed Stark
Dirección artística: Dawn Murin
Ilustración de portada: Jeff Easley
Ilustraciones interiores: Dennis Cramer, David Day, Wayne Reynolds
Tipografía: Angelika Lokotz
Diseño gráfico: Cynthia Fliege
Dirección de producto: Anthony Valterra
Dirección de proyecto: Justin Ziran, Martin Durham
Dirección de producción: Chas DeLong

Créditos de la edición en español

Dirección de la serie: Joaquim Dorca
Traducción: Juan Cuadra
Revisión del texto: Jordi Zamarreño
Maquetación: Darío Pérez
Contribuciones y consejos suplementarios: el equipo de DnDTrad
Coordinación editorial: Xavi Garriga

Pruebas de juego: Rich Baker, Tim Beach, Andy Collins, Michael Donais, Dale Donovan, Jeff Grubb, Robert Gutschera, Gwendolyn FM Kestrel, Jessica Lawson, Duane Maxwell, Angel McCoy, David Noonan, Jonathan Tweet, JD Wiker, Jennifer Clarke Wilkes, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff, Warren Wyman, Justin Ziran

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.

Rcursos: algunos de los materiales de este libro aparecieron originalmente en: *Escenario de Campaña de Reinos Olvidados*, *Magia de Faerûn*, *Defensores de la Fe*, *Puño y Espada* y *Canción y Silencio*.

Este producto de Wizards of the Coast no contiene material OGC (Open Game Content). Ninguna parte de este libro puede reproducirse en forma alguna sin autorización por escrito. Para saber más acerca de la OGL (Open Game License) y la licencia del Sistema d20, puedes visitar www.wizards.com/d20.

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

OFICINA CENTRAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium

DEVIR IBERIA, S.L.
Rambla Catalunya, 117, Pral. 2ª
08008 Barcelona
España

Dungeons & Dragons, D&D, Dragon, Dungeon Master, Reinos Olvidados y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo del Sistema d20 es una marca comercial registrada 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. Quedan terminantemente prohibidas 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.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Masters of the Wild: A Guidebook to Barbarians, Druids and Rangers*.

Impreso por: Gráficas '94
Depósito legal: B-45235-02
ISBN: 84-95712-17-2

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE GENERAL

Introducción 4
Qué es y qué no es este libro 4
Cómo utilizar este libro 4

Capítulo 1: el saber de la naturaleza . . . 5
El bárbaro en perspectiva 5
El bárbaro y las razas 5
El bárbaro y las otras clases 6
Barra lateral: equivalencia de nivel 6
Cómo elegir cuándo enfurecerse 7
Barra lateral: del origen de las cosas 8
El druida en perspectiva 8
El druida y las razas 8
El druida y las otras clases 10
Revisión de las reglas: cómo utilizar *forma salvaje* 10
El explorador en perspectiva 12
El explorador y las razas 13
El explorador y las otras clases 14
Variante: exploradores urbanos 15
Cómo elegir un enemigo predilecto 16
Reglas alternativas para los enemigos predilectos 18
Barra lateral: reglas alternativas para Intimidar 18

Capítulo 2: habilidades y dotes 18
Nuevos modos de utilizar las habilidades 18
Trato con animales 18
Esconderse 19
Supervivencia 20
Dotes 20
Dotes virtuales 20
Dotes salvajes 20
Nuevas dotes 20
Ataque múltiple 20
Ataque en vuelo 20
Braquiación 21
Combate con dos armas mayor 21
Conjuros naturales 21
Control animal 22
Control vegetal 22
Crear infusión 22
Crítico potenciado 22
Crítico predilecto 22
Curación acelerada 22
Dureza de dragón 23
Dureza de enano 23
Dureza de gigante 23
Enemigo predilecto adicional 23
Engarro 23
Forma salvaje adicional 23
Forma salvaje proporcionada 23
Forma salvaje rápida 23
Furia adicional 23
Furia destructiva 23
Furia instantánea 23
Furia intimidatoria 24
Furia prolongada 24
Golpe sobrenatural 24
Hablar en forma salvaje 24
Lucha astuta 24
Multidextrismo 24
Natación mejorada 24
Olfato 24
Parada con la mano torpe 24
Permanecer consciente 25
Repulsión animal 25
Repulsión vegetal 25
Resistencia a la energía 25
Resistencia mayor 25
Resistir enfermedades 25
Resistir venenos 25
Sombra 25
Viraje brusco 25
Vista ciega 25
Vuelo mejorado 25

Capítulo 3: herramientas del oficio . . 26
Armas exóticas 26
Descripción de las armas 26
Nuevos objetos mágicos 27
Infusiones 31
Barra lateral: regla opcional: druidas alquimistas 31
¿Qué es una infusión? 31
Crear infusiones 31
Variante: creación propia 32

Capítulo 4: animales 34
Compañeros animales 34
Barra lateral: fuentes previas 34
Cómo elegir un animal 34
El vínculo 35
Humor y actitud de los animales 35
Limitaciones y problemas 35
Barra lateral: ¿El mejor compañero animal? 35
Comida y cuidados 36
Barra lateral: cómo criar a un compañero 36
Cómo romper los límites 36
Abandonar a un compañero 37
Cómo mejorar a un compañero 37
Animales terribles 37
Sapo terrible 38
Halcón terrible 38
Serpiente terrible 39
Caballo terrible 39
Alce terrible 39
Elefante terrible 39
Animales legendarios 40
Águila legendaria 41
Simio legendario 41
Lobo legendario 42
Serpiente legendaria 42
Caballo legendario 42
Oso legendario 42
Tigre legendario 42
Tiburón legendario 43

Capítulo 5: Clases de prestigio 43
Barra lateral: clases de prestigio especiales 43
Amo de la verdor 43
Organización de druidas:la Orden de la arboleda verdeante . 45
Asolador 45
Azote de infieles 47

Berserker frenético 49
Cabalgavientos 50
¿Qué es una montura? 53
Barra lateral: otras dotes de montura 52
Cambiante 53
Cazador de enemigos 54
Detective de la Guardia 56
Barra lateral: la Regla de la evidencia 56
Domador de bestias 57
Geomante 59
El Cambio 61
Maestro en armas exóticas 62
Maldecidor 63
Ojo de Gruumsh 65
Organización: los Ojos de Gruumsh 66
Renunciante 67
Rey/Reina de lo salvaje 68
Rasgos dependientes del terreno 70
Sabueso 70
Organización: los Sabuesos 72
Señor de los animales 72
Tótems 75
Señor del cieno 75
Tempestad 77
Tirador de la espesura 78

Capítulo 6: conjuros 80
Nuevos conjuros de clérigo 80
Nuevos conjuros de druida 80
Nuevos conjuros de explorador 81
Nuevos conjuros de hechicero/mago 81
Barra lateral: más conjuros para adeptos 81
Nuevos conjuros 81

TABLAS

Tabla 2–1: dotes 21
Tabla 3–1: nuevas armas exóticas 26
Tabla 3–2: nuevos objetos mágicos 28
Tabla 3–3: precios básicos y costes de las infusiones 32
Tabla 3–4: infusiones a medida 33
Tabla 5–1: el amo de la verdor 43
Tabla 5–2: el asolador 46
Tabla 5–3: el azote de infieles 47
Tabla 5–4: el berserker frenético 49
Tabla 5–5: el cabalgavientos 51
Tabla 5-6: la montura del cabalgavientos 51
Tabla 5–7: CDs de Trato con animales para entrenar monturas . 52
Tabla 5–8: el cambiante 53
Tabla 5–9: el cazador de enemigos 55
Tabla 5–10: el detective de la Guardia 56
Tabla 5–11: el domador de bestias 58
Tabla 5–12: el geomante 60
Tabla 5–13: el maestro en armas exóticas 63
Tabla 5–14: el maldecidor 64
Tabla 5–15: el Ojo de Gruumsh 66
Tabla 5–16: el renunciante 68
Tabla 5–17: el rey/reina de lo salvaje 70
Tabla 5–18: el sabueso 71
Tabla 5–19: el señor de los animales 73
Tabla 5–20: el señor del cieno 76
Tabla 5–21: la tempestad 78
Tabla 5–22: el tirador de la espesura 79



Introducción

"Siente la espesura."

—Vadania

Con toda su magia, sus terribles dragones y sus poderosos magos, el mundo del juego Dungeons & Dragons sigue siendo predominantemente natural. Animales, plantas y ciclos climáticos forman las bases de su ecología, y la fuerza de la naturaleza nunca se pone en duda. Los personajes que abrazan más de cerca este mundo salvaje y natural están completamente preparados para tratar con estas realidades prácticas. Estos personajes no tienen experiencia en experimentos extraplanarios de lejanos lugares, no adoran a distantes deidades inmortales ni a abstractos sistemas éticos. No se retiran del mundo natural a monasterios ni ciudades. Los druidas, exploradores y bárbaros pertenecen a su mundo de un modo que ningún otro personaje puede compartir. El bárbaro llena su vida con un entusiasmo por vivir y posee una fuerza indomable. El explorador combina el conocimiento de la naturaleza con una armonía mística. El druida recibe en su interior todas las maravillas de la tierra, el mar y el cielo.

A pesar de su poder, estos "señores de lo salvaje" son en su corazón gente humilde. Porque se adaptan a su mundo y buscan protegerlo, los ignorantes pueden considerarles más débiles que los señores de la guerra y los gobernantes que imponen su voluntad sobre la tierra por medio de la fuerza. Al enfocar la vida de un modo diferente al de la gente que se hacina en ciudades amuralladas, los bárbaros, druidas y exploradores son sin duda oponentes formidables. Este libro examina detalladamente a los señores de lo salvaje y te proporciona nuevas herramientas que puedes utilizar para maximizar su potencial aventurero.



Qué es y qué no es este libro

El material aquí presentado pertenece a la nueva edición del juego Dungeons & Dragons. Encontrarás nuevas dotes, conjuros y clases de prestigio, así como consejos útiles para sacar lo mejor de tu personaje bárbaro, druida o explorador.

Nada de lo aquí expuesto reemplaza a las reglas e información presentadas en los libros básicos, salvo cuando así se señala. Este suplemento está diseñado para unirse al sistema de reglas presentado en el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos*.

Este libro presenta opciones para jugar a D&D, no restricciones. No obstante, los jugadores deberían preguntar a sus Dungeon Masters (DMs) sobre la incorporación de elementos de este libro antes de hacer cambios en sus personajes. Los DMs también pueden dar un buen uso a las nuevas dotes, conjuros y clases de prestigios aquí descritos para diseñar personajes no jugadores. Usa lo que desees y cambia o ignora el resto. ¡Salta sobre él y disfruta!

Cómo utilizar este libro

El principal objetivo de este libro es ayudarte a configurar tu personaje bárbaro, druida o explorador. Con el material presentado aquí, puedes personalizar tu personaje y ampliar sus capacidades.

El Capítulo 1 versa sobre las ventajas de jugar con un bárbaro, druida o explorador. En él encontrarás consejos sobre cómo sacar ventaja de las habilidades cláseas de tu personaje y cómo minimizar sus debilidades. También se presentan aquí explicaciones, consejos y añadidos a temas que ya son parte del juego, como seleccionar enemigos predilectos.

El Capítulo 2 añade dotes especiales, como *Forma salvaje* rápida o Dureza de dragón, con las cuales mejorar las aptitudes de tu personaje. Además, hay una extensa explicación sobre las habilidades, con notas sobre nuevos e interesantes usos de algunas habilidades cláseas de bárbaros, druidas y exploradores.

El Capítulo 3 presenta objetos de interés tanto para los personajes que lanzan conjuros como para los que no.

El Capítulo 4 ofrece consejos sobre cómo jugar junto con compañeros animales. También incluye las estadísticas de nuevos animales terribles y de los miembros de un nuevo subtipo de animal: los animales legendarios.

El Capítulo 5 abre nuevas y excitantes posibilidades para tu personaje con las clases de prestigio señor de los animales, asolador, bersérker frenético y muchas otras.

El Capítulo 6 amplía la selección de conjuros divinos disponibles en todos los niveles de conjuro.

CAPÍTULO 1: EL SABER DE LA NATURALEZA

"El tiempo fluye como un río. Todos nuestros sufrimientos no son más que guijarros en la orilla."

—Vadania

Este capítulo examina el papel de bárbaros, exploradores y druidas en la campaña. Este tipo de personajes pueden parecer seres solitarios, desarraigados de la civilización y unidos al ciclo de la naturaleza. Sin embargo, los fundamentos del juego DUNGEONS & DRAGONS no van encaminados al juego en solitario, sino que tratan de la dinámica de un grupo en un mundo impredecible. Por ello los bárbaros, druidas y exploradores deben encontrar de algún modo formas de trabajar en armonía con otras clases, utilizando sus talentos para alcanzar los objetivos del grupo. Esta sección discute cómo integrar a estos "solitarios" dentro de una campaña, para que puedan utilizar sus virtudes de la mejor manera.

EL BÁRBARO EN PERSPECTIVA

"Hay una lógica en el caos. Dales con todo lo que tengas. Dales rápido, dales duro, dales hasta que dejen de moverse. Eso tiene lógica".

—Krusk

La senda del bárbaro es el camino hacia el poder. Sin las argucias de combate del guerrero, la energía sagrada del paladín ni la ágil elegancia del explorador, el bárbaro puede, sin embargo, hacer algo más que defenderse en combate. ¿Qué? Ser más duro y más fuerte que todos los demás, y eso es lo que marca la diferencia.

Muchos personajes orientados hacia el combate cuerpo a cuerpo se benefician de una evidente versatilidad. El explorador y el paladín equilibran sus progresos en combate con el lanzamiento de conjuros y otras aptitudes. El pícaro tiene un amplio rango de habilidades, el guerrero una selección de dotes adicionales, y el monje una amplia gama de aptitudes especiales. Por su parte, el bardo es la flexibilidad por antonomasia. Así que, ¿qué hace que los bárbaros sean tan buenos en comparación con ellos? El enfoque. Un bárbaro no intentará trucos ni engaños contigo; siempre tratará de derrotarte mediante la fuerza bruta. Esta devoción a una única metodología hace del bárbaro una máquina de guerra inusualmente efectiva. Después de todo, durante un asalto cualquiera de combate, las dos acciones que la mayoría de los personajes realizan son atacar y evitar los ataques de otros. Así que, ¿por qué no ser bueno en eso?

Obviamente, un bárbaro debe ser al menos tan bueno recibiendo golpes como repartiéndolos. La supervivencia es de una importancia primordial para un personaje que confía principalmente en el combate. Aunque es bueno tener la fuerza suficiente para derribar a tus enemigos, también es importante vivir lo suficiente para ver la siguiente batalla. El bárbaro tiene en promedio más puntos de golpe que un personaje de cualquier otra clase, y su aptitud de reducción del daño aumenta ese total a efectos prácticos. Además, durante la furia, aptitud ofensiva que le define, obtiene puntos de golpe adicionales que pueden permitirle sobrevivir uno o dos asaltos más en combate; y la aptitud de esquiva asombrosa del bárbaro minimiza su exposición a ser sorprendido, el flanqueo o las trampas. Finalmente, muchos bárbaros de alto nivel se ponen armaduras completas de mithril (armadura intermedia) para conservar su movimiento rápido al mismo tiempo que obtienen la mejor CA posible. El mismo razonamiento explica la popularidad de los *anillos de evasión* y las *capas de desplazamiento* entre los personajes bárbaros. Y por si todo esto fuera poco, las aptitudes de furia del bárbaro, reducción del daño y esquiva asombrosa mejoran según aumenta de nivel, haciéndole aún más formidable.

Todos estos poderes y resistencias tan evidentes pueden hacer que un bárbaro olvide algunas de sus otras ventajas. Sus habilidades de clase son suficientemente diversas como para permitirle una amplia variación, ya que es la elección de habilidades más que cualquier otra cosa lo que diferencia a un bárbaro de otro. Uno puede concentrar sus rangos de habilidad en Intimidar para convertirse en un arrogante guerrero; otro puede elegir la comprensión del campo abierto mediante Intuir dirección, Nadar y Supervivencia.

Los otros aventureros tienen tendencia a ver al bárbaro como un matón ignorante y en absoluto sofisticado. De hecho, muchos bárbaros encajan en este estereotipo, pero muchos otros son guerreros astutos (si no brillantes). Tal vez no sean sofisticados, pero tampoco son unos zoquetes, y no son necesariamente violentos, salvo cuando la situación exige un uso sensato de la fuerza.

El bárbaro y las razas

Las sociedades humanas y humanoides existen en todos los niveles de desarrollo cultural, desde primitivas a avanzadas, por lo que la clase de bárbaro está abierta a todas las razas. Las restricciones sociales hacen que algunas razas estén más predispuestas que otras a abrazar el modo de vida del bárbaro, pero son pocas las desventajas concretas por adoptar la clase.

Humanos: sin la dote adicional de los guerreros, un bárbaro puede sacar un enorme beneficio de la dote adicional y de los puntos de habilidades adicionales que ofrece la raza humana. Además, los humanos son los humanoides que tienen más fácil el descender a una cultura primitiva (o el no conseguir elevarse por encima de ella). Mientras que esto puede ser una situación lamentable para la humanidad en general, hace de los bárbaros humanos los miembros de esa clase más comunes y aceptados.

Elfos: la mayoría de las sociedades élficas no aceptan a los bárbaros, quizás porque los elfos no son especialmente buenos en ello. La penalización a Constitución de los elfos devalúa las ventajas naturales del bárbaro, y aunque es conocido por su naturaleza despreocupada, el elfo típico encuentra repelente el modo de ser primitivo y a veces salvaje del bárbaro. Una notable excepción a esto son los elfos salvajes (grugach), que adoptan con placer la senda del bárbaro, debido a su mayor fortaleza física.

Enanos: los bárbaros generalmente no florecen en las sociedades muy reglamentadas, por lo que no es una sorpresa que el entrenamiento militar de los enanos tienda a producir soldados (guerreros) más que bárbaros. Donde la normalmente ordenada sociedad enana está ausente por alguna razón, pueden surgir los bárbaros enanos. Por ejemplo, un enano que creciera entre humanos primitivos puede ser un candidato perfecto para la clase, así como uno cuya fortaleza fuera arrasada y abandonada en el caos. Los enanos son buenos bárbaros por muchas razones. No sólo el bonificador +2 de Constitución del enano mejora los puntos de golpe del bárbaro, ya de por sí elevados, sino que también prolonga su furia. Además, la aptitud de movimiento rápido del bárbaro compensa la velocidad normalmente baja de los enanos. Finalmente, el bonificador racial del enano a los tiros de

salvación para resistir conjuros encaja perfectamente con la desconfianza hacia la hechicería que algunos bárbaros exhiben.

Gnomos: los bárbaros gnomos son tan raros como los elfos, aunque las razones para esto son básicamente sociales. Los gnomos no se separan del mundo natural, pero tienen tendencia a preferir profesiones sofisticadas como alquimista, ingeniero o hábil comerciante. El gnomo medio disfruta demasiado de su propia astucia como para adoptar los modos directos y atrevidos del bárbaro. Esto es una desgracia, ya que los gnomos no lo hacen nada mal en ese papel. Su bonificador de tamaño a la CA y los ataques y su bonificador racial a Constitución contrarrestan normalmente su penalizador de Fuerza, y el movimiento rápido del bárbaro puede compensar la baja velocidad de los gnomos.

Medianos: para el bárbaro, una Constitución alta es normalmente mejor que una Destreza alta, por lo que un gnomo suele ser una mejor elección que un mediano. Por otra parte, las comunidades medianas primitivas o salvajes son bastante raras. Los medianos son criaturas cómodas, y sus comunidades son fuertes. Aunque su complexión atlética y su valentía son buenos méritos, y los bonificadores raciales a las pruebas de Escuchar son perfectamente adecuados para las habilidades de clase del bárbaro, la penalización a la Fuerza es una desventaja demasiado grande como para obviarla.

Monstruos: entre las razas monstruosas, los grimórlocks, hombres lagarto, locathah y orcos son los más adecuados para adoptar el modo de vida de los bárbaros.

Los grimórlocks son criaturas subterráneas xenófobas. Aunque son ciegos, pueden sentir a sus enemigos mediante la vista ciega. Cargan al combate llevando hachas de batalla, lo cual es ya en sí mismo un rasgo bárbaro. Los grimórlocks son fuertes, duros y lo suficientemente imponentes como para ser buenos bárbaros. Debido a sus diversas ventajas, su equivalencia de nivel es el nivel de clase +5.

Los hombres lagarto son bárbaros ideales, tanto porque sus sociedades tienden a ser primitivas como porque su supervivencia depende básicamente de la caza y las incursiones. El movimiento rápido les proporciona una velocidad que les da ventaja sobre la mayoría de las otras razas. La furia mejora enormemente la Fuerza y Constitución de los hombres lagarto, ya de por sí superiores a la media, lo que les puede proporcionar un bonificador significativo en sus ataques con armas y naturales. Debido a estas ventajas, la equivalencia de nivel de los hombres lagarto es el nivel de clase +4.

Los locathah son una elección exótica pero razonable para los personajes jugadores bárbaros. Tienden a la neutralidad en su alineamiento, y aunque no confían en los extranjeros, no son tan agresivos como los grimórlocks, lo cual probablemente se deba que son inusualmente inteligentes y sabios (bonificador racial de +2 a Inteligencia, Sabiduría y Destreza) en comparación con los otros humanoides que prefieren la clase de bárbaro. Los locathah tienen una velocidad en tierra lamentable (10'), que ni siquiera el movimiento rápido del bárbaro puede compensar completamente. No obstante, debido, a sus ventajosos modificadores, formidable armadura natural, y aptitud para respirar agua, la equivalencia de nivel de los locathah es el nivel de clase +3.

El orco es otra elección común para un bárbaro, y su bonificador +2 racial a Fuerza es un punto a favor para adquirir la clase. La *Guía del Dungeon Master* proporciona reglas para jugar con un orco, que es básicamente una versión extrema de un semiorco. Muchas de las mismas consideraciones anotadas para los semiorcos (más adelante) se aplican también a los orcos.

Semielfos: la mayoría de los bárbaros son, o bien humanos o bien semiorcos, pero los semielfos ocupan una ajustada tercera posición. Ya que los semielfos tienen toda la volubilidad tanto de su herencia humana como de la élfica, el requisito de alineamiento no legal es sencillo de cumplir. Los semielfos que se encuentran apartados de las comunidades humanas y élficas pueden descubrir que el modo de vida del bárbaro es especialmente atractivo. Convertirse en un bárbaro puede llegar incluso a ser un medio de aceptación para el semielfo (aunque las sociedades tribales no se distinguen por dar la bienvenida a los extranjeros, están más que dispuestas a aceptar a un poderoso hombre de armas en tiempos de necesidad).

Semiorcos: los orcos son salvajes, cierto. Por ello, no sorprende a nadie que muchos héroes semiorcos sean bárbaros. Todos los orcos pueden sentir la furia de la batalla martilleando en sus corazones, pero sólo aquellos que son también bárbaros pueden sacarle el máximo partido a su sangre hirviente. El bonificador de los semiorcos a la Fuerza, característica dirigida hacia el combate por definición, vale el sacrificio de Carisma e Inteligencia (después de todo, ¿cuantas veces va a intentar el bárbaro camelar o burlar a alguien?). Cuenta el número de veces que el guerrero esgrime su espada, y recuerda que el bárbaro semiorco no sólo causa normalmente más daño que un guerrero con cada golpe, sino que también golpea con más frecuencia. Si estás buscando al bárbaro más poderoso, y puedes sobrevivir con algunos estigmas sociales, entonces un semiorco es la elección adecuada.

Equivalencia de nivel

Algunos monstruos son de manera innata más poderosos que los miembros de las razas comunes (humano, elfo, enano y demás). Cuando uno de estos monstruos gana niveles en una clase, debe sumarse un número a su nivel en la clase para determinar su nivel efectivo. El total de sus niveles en la clase y este número (que varía dependiendo del tipo de criatura) es el nivel equivalente.

Por ejemplo, el nivel equivalente de un grimórlock es igual a su nivel en la clase +5. Esto quiere decir que un bárbaro grimórlock de nivel 1.º es equivalente a un personaje de nivel 6.º. En otras palabras, prácticamente igual en poder a un personaje jugador de 6.º nivel de una de las razas comunes. Lo que da esta ventaja al grimórlock es su vista ciega, junto con su inmunidad a los ataques que se basan en el sentido de la vista del objetivo.

Un miembro ordinario de una raza monstruosa (uno sin niveles en una clase, como el grimórlock descrito en el Manual de Monstruos) no tiene una equivalencia de nivel.

Además de los grimórlocks, las criaturas que se tratan en este libro y tienen equivalencia de nivel son los centauros, dríadas, gnolls, hombres lagarto, locathah, ninfas, sajuaguín y yuan-ti.

Para saber más sobre la equivalencia de nivel, ver 'Monstruos como razas' en el Capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master*.

El bárbaro y las otras clases

Los bárbaros pueden ser muy intransigentes, así que no es sorprendente que provoquen fuertes reacciones de los otros personajes. No obstante, en la mayoría de los casos estas diferencias de enfoque son tan sólo semillas para una buena interpretación.

El bárbaro es una excelente adición a un grupo aventurero que necesite más músculo. Si estás jugando con un bárbaro, puedes encontrar algunos buenos consejos en los siguientes párrafos sobre cómo tratar con tus compañeros de aventuras.

Bardos: no hay nada como un buen skald para inspirar tu furia de batalla o para llenar ese tiempo de descanso entre aventuras con canciones y relatos. Realmente no comprendes su habilidad para lanzar conjuros, pero puedes apreciarla más que la de un mago o hechicero (después de todo, el bardo puede curar). Lo mejor de todo, sin embargo, es que el bardo puede ayudarte a alcanzar la inmortalidad haciendo canciones y leyendas sobre tus proezas. Así que, ¿qué más da si tiende a meter al grupo en problemas con sus fanfarronerías y payasadas de vez en cuando? ¿Qué sería de la vida sin un poco de acción?

Clérigos: no tienes ningún problema en apreciar a un buen sanador, pero el clérigo típico dedica demasiado tiempo a hablar sobre la vida después de la muerte y a intentar convertir a los demás a su fe. Tú no te preocupas mucho por la próxima vida, tienes que concentrarte en el aquí y ahora si quieres sobre-

vivir. Los clérigos que siguen a deidades de la naturaleza (incluyendo deidades no humanas como Corellon Larethian) son otro asunto. Esos tienen los pies en la tierra, podría decirse, incluso si tienen la mente en los cielos, y siempre son bienvenidos. Es de sabios no ofender a ningún clérigo, si puedes evitarlo; no puedes negar el poder de las deidades en el mundo.

Druidas: te llevas bastante bien con los druidas. Tienen poderes curativos, pero no proselitizan del mismo modo que los clérigos. Quizá sea porque ambos estáis unidos a la naturaleza, porque compartís habilidades, o simplemente porque ellos prefieren seguir su propio camino. Sea cual sea su filosofía, el druida es el sabio de tu mundo, con un conocimiento de la naturaleza que supera incluso al tuyo. Aunque quizá nunca llegues a adorar a la naturaleza del modo en que él lo hace, ambos seguís las mismas sendas y bebéis de las mismas fuentes.

Exploradores: en el cuerpo a cuerpo, el explorador es el extremo opuesto a ti. Ágil y ligero, con frecuencia esgrime dos armas mientras que tú normalmente luchas con una sola, pero bien grande. Tú eres más fuerte que él, pero él tiene escarceos con los conjuros divinos. No obstante, dejando a un lado estas diferencias superficiales, ambos tenéis mucho en común. Compartís muchas habilidades de clase, incluyendo Supervivencia, preferís el campo abierto y os sentís poco cómodos en armadura pesada. El explorador es mejor que tú rastreando enemigos, pero a ti no te importa en absoluto lanzar tus músculos contra sus enemigos predilectos.

Guerreros: no puedes dejar de apreciar la compañía de un guerrero, ya que su enfoque de la vida es muy parecido al tuyo. Es un aliado incondicional en la batalla y un amigable rival fuera de ella. El guerrero tiene más opciones y conoce más trucos que tú en combate, pero con frecuencia tú eres el oponente más formidable, especialmente cuando estás poseído por la furia. Además, tú tienes una selección más amplia de habilidades que él, por lo que le aventajas en la exploración de las tierras salvajes. No obstante, nada de esto daña vuestra amistad. Un poco de competencia es buena, después de todo.

Hechiceros: aquí tenemos a un tipo que puede disparar algunos conjuros muy espectaculares, aunque su poder no viene de los dioses, ni siquiera de libros, como el del mago. Dice que su aptitud para lanzar conjuros es natural, y quizás sea cierto (maneja su poder con mucha elegancia, como si fuese parte de él). Mientras sea honesto contigo sobre sus aptitudes y te trate con respeto, no hay razón para que los dos no podáis llegar a ser buenos amigos. Pero si intenta crear un aire de misterio en torno a sí mismo, como suelen hacer algunos hechiceros, es más que probable que lo que logre sea tu antipatía.

Magos: no comprendes a los magos, y no confías en lo que no comprendes. ¿Cómo puede obtener tan increíbles poderes con sólo leer un libro? Por lo que tú sabes, podría estar aliado con alguna oscura deidad, por lo que su aptitud para lanzar *bolas de fuego* aquí y allá no conseguirá ganarse tu respeto hasta que se tome el tiempo de explicarte cómo lo hace. En ese punto, quizás puedas ir más allá de tu recelo inicial frente a lo desconocido y comenzar a formar una conexión personal con él.

Monjes: si hay alguien opuesto a ti, ese es el monje. Tu entusiasmo por la vida y el centrarte en la realidad son diametralmente opuestos a su filosofía de alejamiento del mundo. Tú no tienes problemas expresando tus opiniones, pero él es terriblemente reservado (o bien está asustado de algo, o está demasiado reprimido como para mostrar sus sentimientos). Otra gente dice que tu enfoque de la vida y el suyo son válidos por igual, pero tú estás convencido de que él es quien se equivoca. Sin embargo, no te preocupas mucho por sus elecciones, al menos mientras no intente imponértelas.

Paladines: el paladín es un aliado bienvenido en combate, pero fuera del campo de batalla conectáis pocas veces. Tú odias las restricciones y él, por supuesto, es rígidamente legal y bueno. Tú tienes tendencia a dejar de lado las sutilezas sociales e ir directamente al corazón del asunto; él pierde el tiempo con perogrulladas y negociaciones. Incluso en combate, ambos tenéis diferentes enfoques. Donde el paladín considera la acción del enemigo en un sentido moral e intenta proteger a los débiles, tú simplemente quieres aplastar a tus enemigos y verlos caer delante de ti. A pesar de ello, los dos podéis trabajar juntos de manera bastante efectiva siempre que vuestros objetivos principales coincidan.

Pícaros: a algunas personas les desagradan los pícaros, pero tú puedes ver las ventajas de tener uno cerca. Sin él, es probable que soportes el castigo de muchas más trampas. Y tampoco es posible ignorar la impresionante cantidad de daño que puede infligir cuando le ayudas a flanquear a un enemigo. Los pícaros y los bárbaros con frecuencia alcanzan un profundo respeto mutuo que llega a convertirse en genuina amistad.

Cómo elegir cuándo enfurecerse

"A veces mi mente simplemente está a tono. A veces no".

—Krusk

La furia bárbara está limitada tanto en duración como en frecuencia, por lo que la cuestión de cuándo activarla es una importante decisión táctica, aunque las consideraciones cambian conforme el bárbaro gana niveles y tiene más oportunidades de enfurecerse.

Un bárbaro de bajo nivel puede enfurecerse sólo una o dos veces por día, por lo que debe utilizar la aptitud sabiamente. Una opción es guardar su furia para el combate que supone será el gran espectáculo final del día. En un dungeon típico, esto es con frecuencia obvio: cuando el grupo se está enfrentando o va a encontrarse con el villano más duro. En este caso, tiene sentido enfurecerse en cuanto comience la batalla. Mientras antes sea eliminado el enemigo, menos daño causará y menos recursos del grupo deberán gastarse en la batalla. Salvo que la Constitución del bárbaro sea especialmente baja, su furia debería durar lo suficiente como para terminar con la lucha más dura del día.

A veces es adecuado para un bárbaro de bajo nivel enfurecerse cuando tiene pocos puntos de golpe. Los puntos de golpe adicionales que proporciona la furia pueden mantenerle en pie lo suficiente como para acabar con su enemigo, y una oportunidad de utilizar la furia sin gastar no le sirve de nada a un bárbaro inconsciente o muerto. No obstante, esta táctica puede ser problemática. Los bonificadores permanecen hasta que la rabia termina, y en ese momento el bárbaro inmediatamente pierde los puntos de golpe adicionales; lo cual, si estaba herido severamente o inconsciente, puede hacer que muera por esta pérdida



adicional. De hecho, un bárbaro que utiliza esta táctica frecuentemente tiene más probabilidades de terminar muerto tras una lucha que cualquier otro de su grupo.

Conforme el bárbaro va ganando niveles, decidir cuando enfurecerse es más fácil. Un bárbaro de nivel intermedio, que puede enfurecerse tres o más veces al día, puede querer utilizar la aptitud cada vez que se enfrente a enemigos que lancen conjuros, ya que esto le proporciona un bonificador +2 de moral a las salvaciones de Voluntad y un bonificador +2 a las salvaciones de Fortaleza (a través de su Constitución aumentada). Las salvaciones de Voluntad pueden ser el talón de Aquiles del bárbaro, por lo que cualquier cosa que minimice su riesgo de caer víctima del miedo o la dominación mental es positiva para él (en realidad no sólo para él, sino para todo el grupo). El mismo razonamiento se aplica cuando se enfrenta a oponentes que utilizan veneno o una aptitud de consunción que requiera un tiro de salvación (el bárbaro podría enfurecerse para intentar prevenir cualquier efecto negativo al que sepa que va a enfrentarse). También puede considerar enfurecerse para ganar el bonificador de Fuerza que necesita para abrir una puerta especialmente tozuda, para superar un obstáculo físico o para ganar los bonificadores a los tiros de salvación cuando le preocupe poder activar una trampa problemática.

A nivel 20.º, cuando puede utilizar la furia cinco o más veces al día, el bárbaro debe simplemente utilizar la aptitud al comienzo de cada encuentro significativo. Contra enemigos obviamente débiles, puede retener su poder del mismo modo que un mago o lanzador de conjuros conserva sus hechizos, pero siempre que el resultado sea incierto debería enfurecerse.

Del origen de las cosas

En la historia, los druidas fueron sacerdotes de las tribus celtas del oeste de Europa. Muchas historias y grandes leyendas describen a estas figuras de nuestro pasado. Para aprender más, visita tu tienda de libros o saca algunos libros de tu biblioteca y lee sobre los druidas que habitaron la historia. Algunos buenos libros para empezar son *[Nota del traductor: he estado buscando a ver si había ediciones castellanas de los libros. Los que no he encontrado los he dejado tal cual] El misterio de los druidas*, de Ward Rutherford; *The Druids*, de Stuart Piggott; y *Myths and Symbols in Pagan Europe: Early Scandinavian an Celtic Religions*, de Hilda Roderick Ellis Davidson.

Ten en cuenta que los druidas del juego D&D están basados más en la fantasía y la ficción que en hechos históricos. Aquí, los druidas no son sacerdotes celtas y, ni comparten las mismas creencias, ni obedecen las mismas restricciones, ni participan de los mismos ritos que los druidas reales. Los druidas en el juego tienen más en común con los personajes de la serie de *Shannara* de Terry Brooks, *Las nieblas de Avalón* de Marion Zimmer Bradley, y *El druida* de Morgan Llywelyn que con cualquiera del pasado de la Tierra.

EL DRUIDA EN PERSPECTIVA

"La naturaleza es por definición incontrolable. En el mejor de los casos puedes intentar una influencia momentánea, pero incluso éso está sujeto a los caprichos de la naturaleza".

—Vadania

La casa de un druida es más espaciosa y probablemente más hermosa que la de cualquier otro personaje. Enormes robles, pinos y olmos forman el tejado que cubre su mundo, un dosel más vibrante e interesante que cualquier fresco en el techo. Las hierbas y hojas le proporcionan un suelo y una blanda cama. ¿Y los muros? El druida se ríe, porque no conoce muros: no hay límites para el interminable mundo natural.

Tanto dentro como fuera de su hogar, el druida nunca carece de amigos. El lobo que se oculta entre la hierba, el halcón que vuela en lo alto y el fuerte oso son tanto leales compañeros de viaje como oponentes que no conocen el miedo ante visitantes no invitados. Si necesita exploradores astutos para rondar entre los arbustos o planear a través del cielo en busca de enemigos, o guerreros poderosos para protegerle del daño, sus amigos estarán junto a él en un momento. Y si esta ayuda no es suficiente, el druida puede convertirse él mismo en una criatura de la naturaleza para derrotar a sus enemigos con garras y dientes o huir propulsado por sus alas. Y pobre del estúpido que piense que los druidas están indefensos fuera de sus bosques, porque incluso en el dungeon más oscuro nunca está sin amigos, conjuros o poderes.

A diferencia de muchos aventureros, los druidas están completamente preparados para trabajar en solitario. El guerrero, el mago y el pícaro dependen del clérigo para sanarles; y el clérigo depende del guerrero para mantener a los enemigos a raya. El druida, por el contrario, puede derrotar a sus enemigos con feroces conjuros casi tan poderosos como los del hechicero, adoptar la forma de un tigre o un león para llevar la voz cantante en el combate, y finalmente curarse a sí mismo cuando la batalla haya terminado.

Esta versatilidad hace que un druida tenga mucho que ofrecer a cualquier grupo de aventureros, ya que puede adoptar cualquier rol que sea necesario. ¿Hace falta un sanador para el bárbaro? Puede hacerlo. ¿Hace falta aumentar un poco la potencia de fuego para golpear a los enemigos desde la distancia? Sin problemas. ¿Hacen falta algunos conjuros que hagan al grupo más duro? Dalo por hecho. ¿Y qué tal unas habilidades de combate razonables, aliados que pueden ser convocados en un instante y la aptitud de invocar la lluvia o alejar las nubes? El druida es tu elección. Con todas estas opciones, cientos de druidas pueden compartir el mismo mundo y ser completamente diferentes entre sí. Algunos pueden concentrarse en la curación, otros en la creación de objetos mágicos, otros en los compañeros animales, e incluso otros en asumir formas diferentes.

El druida y las razas

Los druidas pueden surgir en cualquier entorno natural. Donde son escasos es donde los adoquines de piedra y el ruidoso avance de la civilización han remplazado a una alfombra de hojas y al suave canto de la alondra. Algunas razas tienen mayor tendencia a seguir la senda del druida por razones culturales, pero en términos de juego no hay razas de las que surjan druidas especialmente malos. Ya que la Sabiduría es la puntuación de característica principal para esta clase y ninguna raza tiene bonificadores ni penalizadores a ella, no existe ninguna elección de raza obvia para los personajes druidas.

Humanos: aunque los humanos carecen de las aptitudes especiales de otras razas, los puntos de habilidad adicionales y la dote que ganan a 1.er nivel hacen de ellos candidatos excelentes a la clase de druida. Después de todo, un druida que sepa más sobre los secretos del bosque (mediante rangos adicionales en Supervivencia) es por definición un druida más poderoso. El druida humano también tiene la aceptación de sus iguales, especialmente si viene de una cultura primitiva o salvaje. La única debilidad humana importante, su pobre visión nocturna, es problemática para un druida, pero puede llegar a ser compensada mediante conjuros, objetos mágicos o *forma salvaje*.

Elfos: los elfos son el arquetipo del druida por buenas razones. Desde el nacimiento, los niños de esta raza aprenden a amar los bosques y el mundo natural en general. Los druidas elfos tienen una serie de ventajas raciales, de la cual no es la menor su aguda vista (visión en la penumbra y bonificadores a las pruebas de Avistar y Buscar). Lamentablemente, deben dejar a un lado el entrenamiento racial en espada larga, estoque y arco, ya que un druida que utilice cualquiera de estas armas pierde todos sus poderes druídicos durante 24 horas. La fragilidad típica de los elfos (penalizador –2 a Constitución) es una ligera desventaja, pero es una que la mayoría de los druidas elfos están dispuestos a aceptar. Lo mejor de todo es



que un druida elfo puede retornar al bosque que fue su hogar en su juventud y encontrar aceptación e incluso honores entre su gente. No muchas culturas están tan bien dispuestas hacia los druidas, y hay pocos otros sitios donde puedan sentirse realmente a gusto.

Enanos: los druidas enanos, como se señala en el *Manual del Jugador*, son raros. Ya que los enanos exhiben con frecuencia una férrea lealtad a su clan o fortaleza, poner a la naturaleza en primer lugar no es tarea sencilla para la mayoría de ellos. Tampoco ayuda el hecho de que muchos enanos pasen toda su vida trabajando bajo tierra, excavando la roca y sacando preciosos recursos de la tierra. A pesar de todo ello, un enano que deja esa vida atrás puede ser un formidable defensor de la naturaleza, duro como las montañas. Los puntos de golpe adicionales que un enano obtiene por su bonificador racial a la Constitución son de un valor incalculable para un druida que pasa mucho tiempo combatiendo. La aptitud del druida para adoptar otras formas mediante *forma salvaje* compensa perfectamente el bajo índice de movimiento del enano, y la visión en la oscuridad es una verdadera bendición.

Gnomos: aunque muchos no se dan cuenta, los lazos de los gnomos con el mundo natural son casi tan fuertes como los de los elfos. Los gnomos viven de manera sencilla en colinas boscosas y cálidos túneles. A diferencia de los miembros de otras razas, pueden conversar con los animales que viven en madrigueras mediante su aptitud innata para *hablar con los animales*. Sea esto una bendición de los dioses o un truco que los gnomos han aprendido a lo largo del tiempo, esta aptitud les une con los animales de un modo que muy pocos comprenden. Añade a esto la visión en la penumbra y su resistencia natural, y el druida gnomo tendrá muchas de las ventajas físicas de los enanos, así como la aceptación social de la que disfrutan los elfos. Aunque su pequeño tamaño hace a los druidas gnomos físicamente más débiles que los humanos, la *forma salvaje* les permite adoptar la forma de un animal de mayor fuerza, como un oso o un leopardo. Siendo gente humilde y pícara, los gnomos son druidas inquebrantables y de talento.

Medianos: los medianos son buenos druidas. Sus cualidades atléticas innatas y sus sensibles oídos son ideales para sobrevivir al aire libre, y su habitual buena suerte y valentía también les son útiles. La principal razón por la que tan pocos medianos adoptan la hoz y el muérdago es la fuerza de la comunidad mediana. Su predilección por las camas cómodas, la buena comida y la abundante bebida tiende a desanimar a aquellos que eligen unas vidas más desafiantes al servicio de la naturaleza. Los pocos que emprenden la senda del druida encuentran que su tamaño no es impedimento para llegar a lo más alto.

Monstruos: entre las razas monstruosas, dos despuntan como druidas: centauros y hombres lagarto. Ambas razas suelen tener sociedades tribales, y las dos viven en armonía con el entorno. No es extraño encontrar en esas culturas a druidas en las posiciones de liderazgo.

Los centauros son excelentes druidas debido a su bonificador +3 racial a Sabiduría, su familiaridad natural con el campo abierto y su habilidad para la horticultura. Su equivalencia de nivel es el nivel de la clase +7, por lo que un centauro druida de 1.er nivel sería apropiado para un grupo de nivel 8.º.

Es más sencillo integrar a los druidas hombres lagarto en un juego normal que a sus contrapartidas centauro (aunque sea tan sólo porque es más sencillo meter en un dungeon a un hombre lagarto que a un centauro). Ya que la equivalencia de nivel para los hombres lagarto es su nivel en la clase +4, un druida hombre lagarto de nivel 1.º puede unirse a una campaña en la que el nivel medio sea tan sólo 5.º. A diferencia de los centauros, los hombres lagarto no tienen un modificador racial a sus puntuaciones de Sabiduría, pero tienen a su disposición unos ataques naturales muy respetables. Siendo criaturas acuáticas, son la única raza inclinada a tener druidas que puede respirar agua.

Un jugador emprendedor puede también considerar a la dríada (nivel de clase +4), aunque con reservas, ya que debe permanecer unida a su árbol; y la ninfa (nivel de clase +12) como elecciones para un personaje druida. Ambas tienen fuertes lazos con la naturaleza, y aptitudes que pueden beneficiarse de la adición de la clase druida.

Semielfos: perdidos y en busca de un lugar en el mundo, muchos semielfos encuentran solaz en servir a la naturaleza. Quizás es un modo de aceptar su mitad élfica o agradar a los elfos (o quizás un semielfo a quien su sociedad ha rechazado encuentre un cierto encanto en la vida con frecuencia solitaria del druida). Cualesquiera que sean sus razones para adoptar esta clase, el druida semielfo se beneficia de su herencia élfica a través de su visión mejorada. Los semielfos también pueden tener más sencillo que los elfos el desenvolverse en un mundo dominado por los humanos.

Semiorcos: es una desgracia que tan pocos semiorcos sigan la senda del druida. Como sus parientes orcos, muchos semiorcos viven en fronteras salvajes, con frecuencia lejos de asentamientos y ciudades bien defendidas. Esas mismas fronteras son con frecuencia el hogar de los druidas. Los personajes semiorcos tienen dos ventajas significativas: visión en la oscuridad y un bonificador +2 racial a Fuerza. Más aún, aunque algunos pueden mofarse de los semiorcos por su falta de inteligencia y tosquedad, un druida puede vivir sin gran inteligencia ni carisma. Como los semielfos, los semiorcos deben vivir con un cierto

estigma social, por lo que pueden encontrar la existencia solitaria en los bosques preferible a tratar con aquellos que no pueden aceptarlos por lo que son. La naturaleza, después de todo, abraza a todos los seres vivos y trae paz a las almas atormentadas.

El druida y las otras clases

La defensa del mundo natural del druida no es corta de miras ni provinciana. En cierto modo son una extensión viva de la voluntad de la naturaleza. Por ello, cuando el mal amenaza la tierra, se lanzarán a la lucha, incluso si ésta tiene lugar fuera de su territorio. En otras ocasiones, un druida puede verse implicado en aventuras fuera de él por la lealtad a sus amigos o por curiosidad sobre algún aspecto de la naturaleza.

Como se ha señalado antes, el druida no tiene problemas para encajar en la mayoría de los grupos aventureros. Si estás jugando con un druida, puedes encontrar algunos buenos consejos sobre cómo tratar con tus compañeros de aventuras en los siguientes párrafos.

Bárbaros: aunque el bárbaro puede lanzarse precipitadamente al combate, tu relación con él tiende a ser buena. Ambos tenéis habilidades forestales, y aunque tú no compartas su punto de vista sobre el mundo, ambos atravesáis las mismas colinas y valles.

Bardos: puedes entender el estilo de vida errante del bardo, pero no lo envidias. Los bardos tienden a causar casi tantos problemas en sus viajes como los pícaros, pero los bardos al menos son compañeros de aventuras versátiles y encantadores. Su amplio rango de habilidades, talento para el lanzamiento de conjuros y aptitudes de combate hacen de ellos un apoyo adecuado para prácticamente cualquier otra clase de personaje. Añade a esto sus increíbles efectos musicales y, ¿a quién no le agradaría? El bardo te recuerda que el entusiasmo por la vida es algo bueno y que, sean cuales sean tus obligaciones, la vida es un regalo precioso que debe disfrutarse, no simplemente gastarse.

Clérigos: el clérigo y tú compartís muchos conjuros y algunas obligaciones similares, pero definitivamente no compartís el mismo enfoque de la vida. Tu mente está centrada en la tierra, mientras que él contempla los cielos. Esta diferencia no dificulta necesariamente las relaciones; en realidad ambos podéis desarrollar un sincero respeto por las aptitudes de otro y crear algunas combinaciones de conjuros especialmente útiles. La verdadera amistad es, sin embargo, rara, salvo que el clérigo haya elegido los dominios Animal, Sol o Vegetal.

Exploradores: como era de esperar, el explorador y tú os lleváis bien el uno con el otro. Compartís la comprensión del mundo natural, y aunque vuestros métodos pueden variar, veis la necesidad del uno y del otro. Lo único que te molesta del explorador es su vengativo desagrado por ciertas criaturas. Puedes entender el deseo de la caza, ya que es un instinto natural, pero no comprendes el deseo de erradicar un cierto tipo de seres. Aunque vuestras habilidades tienden a solaparse, ambos, junto con tus compañeros animales, podéis aumentar enormemente las capacidades de un grupo aventurero (y también el número de sus componentes).

Guerreros: siempre es útil tener un guerrero cerca cuando hay problemas. Mientras que el bárbaro es globalmente más duro, el guerrero es increíblemente hábil en el arte de la guerra, lo cual quiere decir que normalmente conoce muchos trucos de combate que pueden ayudar a su grupo a derrotar a adversarios poderosos y sofisticados. Sin embargo, parece que dedica toda su vida a la lucha (¿qué clase de actitud es esa?). Es ese modo de pensar (concentrarse en riñas insignificantes en lugar de en asuntos más importantes) lo que alienta los conflictos -cada vez mayores- del mundo. A pesar de ello, y considerándolo todo, te llevas bien con los guerreros siempre que tus objetivos coincidan con los suyos, aunque prefieres pasar el tiempo con exploradores o bárbaros.

Hechiceros: puede que no comprendas completamente al hechicero o sus orígenes, pero respetas sus dones innatos. El hechicero, mediante algún capricho del destino o por línea de sangre, tiene el talento de la magia y, a diferencia del mago, no enclaustra su cuerpo dentro de una torre mohosa ni su mente dentro de un libraco igualmente mohoso. La mayoría de los hechiceros son personas carismáticas que no se esconden del mundo ni se mantienen por encima de él. Estos atributos te hacen fácil tratar con ellos.

Magos: hay un sitio para el aprendizaje y un sitio para el estudio académico. Los magos pasan demasiado tiempo con la nariz en los libros y no el suficiente ejercitándose al aire libre. Pero, a pesar de su típica falta de habilidad física, suelen ser compañeros agradables y aventureros capaces, y sus conjuros complementan perfectamente a los tuyos. Desde tu perspectiva, el único defecto de la magia de los magos es que extrae su poder de fuentes no naturales, convocando la energía de lugares que no son de este mundo. Así, mientras que tú eres lo suficientemente sabio como para hacerte amigo del mago de tu grupo aventurero, con frecuencia te concedes el pequeño placer de combatir a un mago malvado.

Monjes: el monje busca la iluminación mediante un estilo de vida ascético, que finalmente conduce a una negación del ser. Para ti, eso es una locura completa. Aunque puede haber otros planos de existencia y un estado más allá del "reino mortal", la gente debe vivir en el presente, en este mundo. Puedes simpatizar con esa figura solitaria que sale de un monasterio, pero tienes problemas para aceptar su enfoque de la vida. A pesar de ello, mientras se contente con dejar que cada uno siga su propio camino es posible que ambos forjéis un lazo de amistad.

Paladines: tu relación con el paladín con frecuencia es tirante debido a que ambos tenéis diferentes puntos de vista sobre la vida y os dedicáis a diferentes causas. Las dos cosas que tenéis en común son un sentido de obligación moral y un deseo de proteger algo de este mundo. Ambos sois campeones de vuestras causas, y cuando vuestros intereses se solapan (cuando os enfrentáis a un mal abrumador, por ejemplo) puedes formar una alianza que pocos enemigos logran resistir. Sin embargo, una amistad duradera entre los dos es rara.

Pícaros: aprecias a los pícaros por sus talentos únicos, pero tu estilo de vida raramente te pone en contacto con ellos, y la mayor parte del tiempo te parece perfecto. El hecho de que la sociedad civilizada considere que los pícaros son bellacos, ladrones y asesinos no te concierne, ya que en nada te preocupan las críticas de la sociedad. Pero algunos pícaros piensan que la vida es un juego, y muchos otros no piensan en otra cosa que en los bienes materiales. Esto te deja con poco en común con el pícaro del grupo, aunque respetes sus habilidades.

Revisión de las reglas: cómo utilizar *forma salvaje*

"Hacen cosquillas y pican, pero llegas a acostumbrarte a las plumas. Sin embargo, jamás llegas a acostumbrarte completamente a los huevos".

—La druida Kelliana de la Tribu Azu

Forma salvaje es uno de los rasgos de clase más útiles y versátiles de los druidas. Esta versión de la aptitud remplaza a la presentada en el *Manual del Jugador*.

Forma salvaje

A nivel 5.º, un druida gana la aptitud sortílega de transformarse en un animal de tamaño Pequeño o Mediano (aunque no en un animal terrible o legendario) y volver a su forma original una vez al día. El druida sólo puede adoptar una forma animal por uso de esta aptitud.

Las criaturas disponibles como *forma salvaje* incluyen algunos animales gigantes (como se describe en el Apéndice I del *Manual de Monstruos*), pero no bestias, bestias mágicas ni nada con un tipo diferente a animal. El druida puede utilizar *forma salvaje* para convertirse en un perro o un lagarto gigante, por ejemplo, pero no en un oso lechuza. La forma elegida debe ser la de un animal que le sea familiar. Por ejemplo, un druida que nunca haya estado lejos de un bosque templado no puede transformarse en un oso polar.

El druida puede decidir libremente los rasgos físicos menores de la nueva forma (como el color y la textura del pelaje, plumas o piel), dentro de las posibilidades normales para un animal de este tipo. Los rasgos físicos relevantes de la nueva forma (como altura, peso y género) también están bajo su control, pero deben permanecer dentro de la norma de la especie del animal. El druida está a todos los efectos transfigurado en un miembro normal de la especie de su nueva forma, ganando un bonificador +10 a sus pruebas de Disfrazarse mientras mantenga la forma.

Este cambio de forma nunca desorienta al druida. Al cambiar a una forma animal, recupera puntos de vida perdidos como si hubiese descansado durante un día, aunque esta curación no restaura daño temporal de características ni proporciona ningún otro de los beneficios de descansar un día. Regresar a la forma original no produce más curación. Si muere, el druida revierte a su forma original, aunque permanece muerto.

Cuando se produce el cambio, el equipo del druida, si tiene alguno, se funde con su nueva forma y se vuelve no funcional. Los componentes materiales y los focos unidos de este modo no pueden utilizarse para lanzar conjuros. Cuando el druida revierte a su forma verdadera, cualquier objeto que previamente se hubiese fundido con la forma animal reaparece en la misma localización en que estuviese anteriormente y es de nuevo funcional. Cualquier nuevo objeto que el druida llevase en forma animal (como una silla, un jinete o un ronzal) se suelta y cae a sus pies, salvo que estuviese en una parte del cuerpo común a ambas formas (boca, manos o similar), en cuyo caso en el momento de la reversión permanece sujeto del mismo modo.

El druida adquiere las aptitudes físicas y naturales de la criatura cuya forma ha asumido, reteniendo su propia mente. Las aptitudes físicas incluyen el tamaño y las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución. Las aptitudes naturales incluyen la armadura, armas naturales (como garras, mordisco o cornada), aptitudes sensoriales (como visión en la penumbra) y otras características físicas evidentes (presencia o ausencia de alas o agallas, número de extremidades y demás). Las aptitudes naturales también incluyen las capacidades de movimiento mundano, como caminar, nadar y volar con alas. El druida también gana los bonificadores raciales y las dotes de la forma animal elegida. No obtiene ninguna aptitud sobrenatural ni sortílega (como armas de aliento o ataques de mirada) de su nueva forma, pero gana todas las aptitudes extraordinarias de la forma. Todas estas alteraciones permanecen hasta que termine la *forma salvaje*.

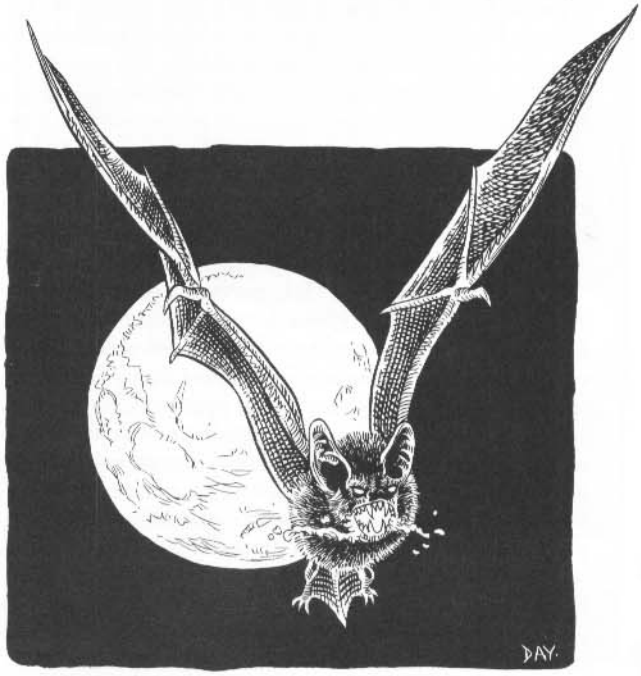
Las nuevas puntuaciones y facultades son la media de las de la especie en la que se ha transformado. Así, un druida no puede, por ejemplo, transformarse en un lobo con Fuerza 20. De un modo similar no puede adoptar la forma de una versión más grande o más poderosa de la criatura (ni tampoco la de versión más pequeña o más débil).

El druida retiene sus propias puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, clases y nivel, puntos de golpe (independientemente de cualquier cambio en su puntuación de Constitución), alineamiento, ataque base y salvación base (las nuevas puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución pueden afectar a los bonificadores finales de ataque y salvación). El druida también retiene su propio tipo (por ejemplo, humanoide), aptitudes extraordinarias y aptitudes sortílegas, pero no sus aptitudes sobrenaturales. Pierde la aptitud para hablar mientras permanezca en forma animal ya que está limitado a los sonidos que un animal normal y no entrenado puede hacer (el sonido normal que un papagayo puede hacer es un graznido, por lo que cambiar a esta forma no permite hablar).

Aunque el druida retiene cualquier conjuro que tuviese, su nueva forma probablemente no le permita utilizarlo. Salvo que la forma elegida tenga manos prensiles (como un mono o un simio) o algún otro apéndice manipulador, el druida no será capaz de manejar los componentes y focos para los conjuros, incluso si estos no están fundidos en su nueva forma. De un modo similar, la carencia de una voz humana implica que no puede lanzar conjuros con componentes verbales ni activar objetos con palabra de mando. De la misma manera, la falta de apéndices apropiados puede impedirle utilizar armas manufacturadas y objetos mágicos. Si las posibilidades de usar un conjuro u objeto particular no están claras, el DM tiene la última palabra.

El druida puede utilizar esta aptitud más veces al día a nivel 6.º, 7.º, 10.º, 14.º y 18.º, como se indica en la tabla 3–8 del *Manual del Jugador*. Además, gana la aptitud para tomar la forma de un animal Grande a nivel 8.º, un animal Menudo a nivel 11.º, y un animal Enorme a nivel 15.º. A nivel 12.º y posteriores puede tomar la forma de un animal terrible.

A nivel 16.º, el druida puede utilizar *forma salvaje* para transformarse en un elemental de tamaño Pequeño, Mediano o Grande (de aire, tierra, fuego o agua) una vez al día. Obtiene todos los ataques especiales y capacidades especiales del elemental al transformarse, independientemente del tipo de aptitud



(es decir, obtiene las aptitudes sobrenaturales y sortílegas del elemental además de las extraordinarias). También gana las dotes y bonificadores raciales a las habilidades del elemental mientras mantenga la *forma salvaje*, aunque conserva su propio tipo de criatura (humanoide en la mayoría de los casos). A nivel 18.º, ya puede asumir una forma elemental tres veces por día.

Elegir una forma salvaje

Comenzando a nivel 5.º, el druida obtiene la aptitud para utilizar *forma salvaje*. Durante su carrera se le irá presentando una variedad de opciones según domine formas más grandes y más pequeñas, pudiendo finalmente asumir la figura de un animal terrible o un elemental. La gama de posibilidades puede ser peligrosamente desconcertante.

La consideración principal al seleccionar una forma animal es qué quieres de ella. Aquí hay algunos factores que un druida debería considerar cuanto vaya a tomar esa decisión.

Detección: debido a que el druida puede utilizar las aptitudes extraordinarias de la forma elegida, puede obtener vista ciega al ser un murciélago terrible o una marsopa. La mayoría de los animales tienen visión en la penumbra, y unos pocos (como la serpiente y la lechuza) también tienen bonificadores raciales a Avistar y Escuchar.

Huida: la mejor forma de escapar de una situación problemática con *forma salvaje* es transformarse en un halcón o águila y salir volando. La velocidad de vuelo de estas criaturas es de 80' y 60' respectivamente, lo cual normalmente es suficiente como para escapar del avance de un ejército o de un monstruo terrestre. A pesar de su popularidad, la lechuza no vuela especialmente rápido (sólo 40'). En un dungeon, o contra algunos enemigos aéreos, el guepardo o el caballo serán una elección más apropiada. Un caballo ligero tiene una respetable velocidad terrestre de 60'; el guepardo se mueve sólo a 50' normalmente, pero también puede recorrer 500' en un esprint (ver la entrada de 'guepardo' en el *Manual de Monstruos*). Sin embargo, escapar no siempre requiere un movimiento rápido: un druida de alto nivel puede utilizar *forma salvaje* para adoptar la forma de un animal Menudo y utilizar su habilidad Esconderse para evitar a los enemigos.

Lucha: *forma salvaje* puede hacer del druida un oponente formidable. Hasta nivel 8.º, momento en que puede utilizar *forma salvaje* para convertirse en un animal Grande, sus mejores opciones son el glotón, el oso negro o el leopardo, cada uno con tres ataques. De estos, el oso negro ofrece la puntuación de Fuerza más alta y el leopardo la CA más alta. La aptitud de furia del glotón le proporciona un bonificador de Fuerza igual al del oso negro, además de algunos puntos de golpe adicionales. La forma de serpiente constrictora también puede revelarse como muy útil, especialmente contra enemigos lanzadores de conjuros.

Para un druida de nivel 8.º, la forma de oso polar supera a todas con su puntuación de Fuerza de 27. El caballo pesado es más débil en combate, pero mucho menos llamativo, cuando esto sea de relevancia. Las únicas otras opciones dignas de consideración son los grandes felinos (leones y tigres), cuyas aptitudes de abalanzarse y desgarramiento compensan perfectamente la mayor fuerza del oso polar. El tigre es globalmente más duro que el león, pero ambos pueden defenderse en combate. Finalmente, el alcance proporciona una ventaja significativa en una lucha, y el druida puede obtenerla en la forma de una víbora grande.

A nivel 12.º, el druida puede utilizar *forma salvaje* para convertirse en un animal terrible. Como un oso terrible con una Fuerza de 31, puede hacer 30 o más puntos de daño en un único asalto. El león terrible es su segunda mejor opción.

Cuando el druida alcanza nivel 15.º, el tigre terrible ya está disponible, pero el oso terrible puede seguir siendo una mejor decisión. El tamaño Enorme del tigre terrible le hace más fácil de golpear que el oso terrible, y la adición de los ataques de abalanzarse y desgarramiento no llegan a compensar completamente esa desventaja.

A nivel 16.º el druida obtiene una nueva opción muy significativa: forma elemental. Esto le permite tener acceso a todas las aptitudes especiales del elemental que elija, incluyendo torbellino, empapar, vorágine, empujón y quemadura. Debido a su alta puntuación de Fuerza, el elemental de tierra es probablemente su mejor elección, aunque el elemental de agua tiene una mejor CA. No obstante, si la CA no es determinante, el oso terrible sigue siendo mejor luchador que cualquier elemental, simplemente debido a su mayor fuerza.

Impresionar a los enemigos: osos, leones y elementales impresionan a la población local y asustan incluso a mercenarios veteranos. Un DM puede conceder un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Intimidar a los druidas que utilicen una forma que impresione.

Impresionar a otros animales: el druida normalmente confía en su habilidad de Empatía animal para calmar a animales hostiles o hambrientos y convencerles de que la violencia no es necesaria. Un druida que se tome el tiempo necesario para asumir la forma del animal objetivo con *forma salvaje* lo tendrá más fácil en su negociación, incluso aunque no gana la aptitud de hablar directamente con la criatura. Para representar esta ventaja, el DM debería conceder al druida un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Empatía animal realizadas contra un animal cuya forma ha asumido.

Exploración: las formas de ave son buenas para explorar, pero no debe pasarse por alto la opción del subterfugio. Una vieja historia habla de un druida que descubrió todos los planes de sus enemigos cuando asumió la forma de un caballo pesado y sirvió durante un día de montura al comandante del ejército malvado. La mayoría de la gente presta poca atención a los caballos, el ganado o las ranas del campo, y el druida puede beneficiarse de ello.

Entrenamiento de animales: el proceso de entrenamiento se vuelve mucho más sencillo si el druida puede simplemente asumir la forma del animal y demostrarle el comportamiento o acción que quiere. El DM debería conceder al druida un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Trato con animales cuando utilice la *forma salvaje* de este modo.

Viaje: debido a sus buenas velocidades de vuelo, los pájaros son la elección obvia para viajar. Si el viaje a través de un océano, mar o río es una opción, el tiburón terrible tiene una velocidad impresionante (90'), que ni siquiera el águila puede igualar. A nivel 15.º y superiores, el druida debería considerar seriamente la forma de un elemental de aire para viajar, debido a su increíble velocidad de vuelo (100').

EL EXPLORADOR EN PERSPECTIVA

"Conseguir que un explorador se quede en casa es tan sencillo como hacer que un tiburón deje de nadar"

—Soveliss

A pesar de su asociación con el bosque, no puede decirse que el explorador haya "echado raíces". Una unión demasiado estrecha con lugares, posesiones materiales y tradiciones no es algo sano desde

su punto de vista. Después de todo, el cambio es un aspecto fundamental de la naturaleza, y no tiene sentido luchar contra él.

De hecho, el explorador es uno de los personajes más versátiles. Sí, lleva armadura, pero nunca tan ruidosa como la del paladín. Sí, lanza conjuros, pero nunca confía solamente en ellos para su supervivencia como el mago. Sí, se mueve como la brisa, pero nunca con el miedo que tantos ladrones exhiben ostensiblemente. Aunque el bardo se enorgullece de ser un hombre de mundo, es el explorador quien demuestra discretamente tener un perfecto equilibrio de disciplinas.

La versatilidad del explorador hace de él alguien con amplios conocimientos generales, más que la mayoría de los otros personajes, lo cual puede ser tanto un impedimento como una ayuda. No puede infligir tanto daño con un único golpe como un guerrero de gran espada que tenga además Especialización en arma o como un mago con una *bola de fuego* maximizada. Lo que sí puede hacer es administrar una salvaje ráfaga de ataques de varias fuentes y después resguardarse antes de que su oponente pueda devolverle el favor. Un explorador de nivel moderado puede lanzar tres certeras flechas en un asalto, cambiar de armas y acercarse en el siguiente asalto, y finalmente hacer morder el polvo a su oponente con cuatro golpes de sus dos armas en el tercero. Si el oponente era su enemigo predilecto, puede que el segundo y tercer asalto ni siquiera sean necesarios.

En cierto modo, la mayor fuerza del explorador es el liderazgo. Como el pícaro, con frecuencia explora delante del resto del grupo, donde puede sacar el mayor provecho de su dote de Rastrear y de sus habilidades de clase orientadas a los sentidos. Sin embargo, a diferencia del pícaro, no se siente físicamente superado por los encuentros que revelan esos talentos. Al ser el primero en avistar a un enemigo, él debe decidir si acercarse o retirarse, y las vidas de sus amigos pueden depender de la sabiduría de su decisión.

El explorador y las razas

Todas las razas humanoides han dado exploradores, y cada una ofrece sus propias ventajas. Como sucede con el druida, no existe ninguna elección racial obvia para un explorador.

Humanos: la mayoría de los exploradores son humanos. Dividir los puntos de habilidades iniciales de un explorador humano de manera equitativa entre Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia proporciona a un personaje de nivel 1.º un bonificador +5 en esas pruebas contra enemigos predilectos, además de cualquier otro bonificador que pueda tener. Más aún, no tiene que elegir entre Soltura con un arma y Alerta para aumentar sus mejores atributos, ya que puede tener ambas. Por supuesto, la mayor ventaja de un humano es que es un miembro de la raza dominante del planeta.

Elfos: el elfo es el explorador encarnado. Tiene bonificadores en dos de las habilidades en las que el explorador obtiene bonificadores frente a sus enemigos predilectos: Avistar y Escuchar. Esto quiere decir que un explorador elfo de 5.º nivel obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Avistar contra su primer enemigo predilecto, además de los rangos en la habilidad y cualquier otro bonificador que tenga. A la mayoría de las fatas les gustan los elfos, por lo que los exploradores elfos pueden crear una sólida red de aliados durante sus viajes a través de los bosques. Además, su necesidad de sólo 4 horas de meditación y 4 horas de sueño en lugar de 8 horas de sueño implica que están casi siempre alerta durante la noche, momentos en los cuales su visión en la penumbra y alto bonificador a Avistar son de lo más útil.

Enanos: como la mayoría de su raza, los exploradores enanos tienden a vivir bajo tierra. Estos "habitantes de las cuevas" no necesitan preocuparse mucho por mantener relaciones con fatas o proteger los árboles, pero eso no quiere decir que no tengan que dedicar rangos a la habilidad de Supervivencia. Es necesaria para rastrear enemigos, con especial importancia ya que el suelo de un dungeon se considera suelo duro (ver la descripción de la dote 'Rastrear' en el *Manual del Jugador*). La habilidad de Escuchar también es vital en el entorno de los dungeon, y el explorador obtiene un bonificador a las pruebas de Escuchar contra sus enemigos predilectos. Los bonificadores raciales de combate de los exploradores enanos le permiten destacar por sí mismo contra tres categorías de enemigos: orcos, trasgoides y gigantes, por lo que son excelentes como primera, segunda y tercera elección como enemigos predilectos. Elegir gigantes primero puede dar buenos beneficios cuando el primer ogro descienda cargando por el pasillo del dungeon.

Gnomos: como los enanos, los exploradores gnomos comienzan con sólidos bonificadores contra algunos enemigos predilectos muy comunes: trasgoides, kobolds y gigantes. Como los elfos, obtienen un bonificador racial a las pruebas de Escuchar. Como los medianos, obtienen bonificadores a las tiradas de ataque y la CA por ser Pequeños. Y a diferencia de todos los demás, los exploradores gnomos con una puntuación de Inteligencia de 10 o más tienen tanto conjuros arcanos como divinos a partir de nivel 4.º, además de posiblemente el mejor ataque base. Todo esto hace de la clase de explorador una excelente elección para los gnomos. Sin embargo, los exploradores gnomos raramente abandonan sus tierras natales, lo cual es una enorme pérdida para los grupos aventureros de todas partes.

Medianos: el *Manual del Jugador* señala que no se encuentran con frecuencia exploradores medianos, pero esto se debe principalmente a que son ellos los que eligen cuándo se produce un encuentro. La penalización de los medianos a Fuerza recorta sus bonificadores de explorador, pero imaginemos un explorador mediano de nivel 9.º con Sutileza con un arma y una puntuación



destacadísima de Destreza. Puede lanzar armas arrojadizas y esgrimir un par de armas de combate cuerpo a cuerpo, así como moverse silenciosamente y esconderse mejor que cualquier otro mediante un uso frecuente del conjuro de *pasar sin dejar rastro*. Además, sus excepcionales bonificadores a las pruebas de Escuchar le permiten darse cuenta de que un enemigo se aproxima mucho antes de que tenga que decidir si lucha o huye.

Monstruos: los miembros de varias razas monstruosas también dan exploradores especialmente buenos. Entre estas razas están los centauros, gnolls, grimórlocks, sajuaguín y yuan-ti (puracastas e híbridos).

Todas estas criaturas tienen bonificadores raciales a Fuerza, y cada una tiene una o más ventajas propias. La aptitud del sajuaguín para respirar agua y su frenesí de sangre son ventajas significativas, aunque están a todos los efectos limitados a entornos subacuáticos. Un híbrido yuan-ti tiene varias opciones interesantes: escamas para un bonificador natural a la CA, serpientes en lugar de brazos para los ataques naturales, e incluso una cabeza de serpiente para un mordisco venenoso. Añade a esto las aptitudes sortílegas y los poderes psiónicos que tienen todos los yuan-ti, y ninguna criatura es ya un enemigo formidable. La equivalencia de nivel de estas criaturas varía enormemente. La equivalencia de nivel de un gnoll es el nivel de la clase +5, la de un grimórlock el nivel de la clase +5, la de un sajuaguín el nivel de la clase +5, la de un centauro el nivel de la clase +7, la de un yuan-ti puracasta el nivel de la clase +12, y la de un yuan-ti híbrido el nivel de la clase +14.

Una nota final sobre los exploradores no humanos: todos ellos pueden elegir a los humanos como enemigo predilecto, y deberían pensar seriamente en hacerlo. Los humanos son el enemigo que se encuentra más frecuentemente en prácticamente cualquier partida de D&D, por lo que los bonificadores de enemigo predilecto contra ellos se utilizarán con mucha frecuencia.

Semielfos: los semielfos son de por sí descastados, por lo que el estilo de vida de los exploradores es para ellos como una segunda piel. Prácticamente todo lo dicho antes para los elfos (bonificadores raciales a Avistar y Escuchar, visión en la penumbra y demás) se aplica también a los semielfos, aunque no siempre en el mismo grado. Socialmente, sin embargo, el semielfo es un mejor puente entre el mundo natural y el civilizado de lo que lo pueden ser tanto elfos como humanos.

Semiorcos: aunque muchos semiorcos consideran que el bárbaro y el guerrero son mejores elecciones de clase, el explorador semiorco es un verdadero monstruo contra sus enemigos predilectos. Un bonificador racial a Fuerza, la mejor progresión de ataque posible y los bonificadores frente a su enemigo predilecto implican que un explorador semiorco de nivel 10.° con Fuerza 22 y Soltura con un arma (hacha de batalla) tiene un bonificador de ataque de +20 contra su primer enemigo predilecto, sin incluir el bonificador de las hachas de batalla mágicas que lleva en cada mano. Un semiorco que siga este camino debe intentar compensar su penalización de Inteligencia, ya que las habilidades es uno de los puntos fuertes del explorador, además del combate. Probablemente la mayor desventaja para un explorador semiorco es que pocos creen que pueda ser un amigo del bosque. Sin embargo, él tiene su propia manera de persuadir a la gente.

El explorador y las otras clases

La inquebrantable persecución de su enemigo predilecto por parte del explorador con frecuencia le proporciona el ímpetu para una aventura. Por ejemplo, si los orcos ocupan las tierras del interior, es el explorador cazador de orcos el que reúne a un grupo para perseguirlos.

Cuando elige compañeros para sus misiones, el explorador debe considerar cómo encajan sus habilidades y actitudes con las de ellos. Si juegas con un explorador, puedes encontrar algunos consejos útiles en los siguientes párrafos sobre cómo tratar con tus compañeros de aventuras.

Bárbaros: el bárbaro y tú formáis un temible golpe en dos tiempos, ya que ambos podéis infligir cantidades ingentes de daño. Trabajando juntos también podéis evitar sorpresas desagradables: tú vigilas a los enemigos que pueden surgir quién sabe de dónde y él ignora los ataques furtivos y esquiva las trampas. Un grupo con vosotros dos no tiene tanta necesidad de un pícaro como otro que no tenga esta doble bendición. El único punto a discutir entre el bárbaro y tú es que probablemente tú quieras abandonar el combate mucho antes que él.

Bardos: el bardo te parece un enorme diletante. Ambos sois extraordinariamente versátiles, pero tú tienes un objetivo (al menos en tu mente). No obstante, ambos sois predilectos de los elfos, por lo que tendéis a ir juntos. En un buen día, eres agradable con él (como lo eres con cualquier otro), y él es superficial contigo (como es con todos los demás).

Clérigos: aunque puedes tratar con druidas más fácilmente, raramente rehúsas una alianza con un clérigo. Obviamente, la duración de la amistad siempre depende de sus dominios. Un clérigo con Animal, Curación, Sol u otros dominios relacionados con la naturaleza es siempre un compañero bienvenido, pero eres menos inclinado a que te agrade la compañía de uno que se especialice en Muerte, Destrucción o Superchería (salvo, por supuesto, que seas un explorador malvado que no se preocupa mucho por el ciclo de la vida).

Druidas: tú y el druida sois compañeros naturales, en varios sentidos. Tú aprecias su guía en los senderos de lo salvaje, y estás dispuesto a ayudarle en pago de su sabiduría. Él es mejor que tú en el lanzamiento de conjuros divinos, pero esto os beneficia a ambos, si actuáis de acuerdo: tú llevas los conjuros defensivos como *protección contra los elementos* para que él pueda centrarse en la curación y el control de animales. Aunque los dos tenéis habilidades similares, un grupo con ambos se beneficia de los animales y aliados convocados que los dos soléis tener alrededor, los cuales pueden lanzar un enjambre de ataques contra vuestros enemigos.

Guerreros: el guerrero es una demostración de todo lo que está mal en la sociedad: es ruidoso, monomaniático y desgarbado. Tú eres prácticamente tan bueno en la lucha como él (considerando que él obtiene dotes adicionales), pero además tienes otras aptitudes. Cuando estás en un grupo con él, los monstruos tienden a considerarte a ti (con tu armadura ligera) como la menor de dos amenazas, al menos hasta que les pegas cuatro veces en un asalto.

Hechiceros: los hechiceros son lo que serían los exploradores si fuesen lanzadores de conjuros arcanos: rápidos, concentrados y desentendidos de libracos y universidades. Tú y el hechicero trabajáis bien juntos debido a que puedes confiar en que haga lo que esperas de él y que lo haga bien.

Magos: los magos pueden ser impredecibles hasta la exasperación. Tú quieres máxima versatilidad en combate, y lo mismo busca él (casi siempre porque está lejos del cuerpo a cuerpo). Pero justo cuando decides comenzar con andanadas de tus dos armas descubres que está apuntando a la zona con una *bola de fuego*. A pesar de ello, algún lanzador de conjuros arcano es mejor que ninguno, ya que siempre tienen muchos conjuros útiles.

Monjes: el estilo de vida ascético del monje es muy similar al tipo de autoexilio que tú abrazas. Ambos sois ágiles y silenciosos, y ambos tenéis la aptitud de hacer ataques adicionales cada asalto. Y lo mejor de todo, ambos respetáis la necesidad de soledad del

otro. Los dos podéis vivir en el mismo bosque durante años y nunca intercambiar una palabra (salvo un "¡ayuda!" ocasional). Cuando unís vuestras fuerzas, formáis una poderosa combinación.

Paladines: si es guerrero es rígido y ruidoso, el paladín lo es todavía más. Incluso si ambos sois de alineamiento bueno, podéis estar tan alejados en el eje ley-caos que seáis incapaces de tener una conversación civilizada. Incluso su caballo de guerra es un escollo, ya que en cualquier momento puede *dar órdenes* a tu montura, y tú no estás dispuesto a permitirlo. A pesar de ello, los dos tenéis una cosa en común: si algo va en contra de vuestro código, sois inquebrantables en vuestro fervor por poner solución a las cosas. Cuando ambos estáis de acuerdo en algo, no es buena idea cruzarse en vuestro camino.

Pícaros: tienes mucho en común con el pícaro del grupo, porque vuestras habilidades se solapan pero no compiten. Cuando los dos descendéis juntos por un corredor podéis respaldaros mutuamente de un modo que un paladín y un mago ni siquiera pueden comenzar a comprender. Puede que viváis en diferentes entornos, pero mutuamente respetáis las habilidades y actitudes del otro.

Variante: exploradores urbanos

El *Manual del Jugador* describe a los exploradores como habitantes de las zonas forestales que pueden utilizar el camuflaje natural de los bosques para su beneficio. Soveliss, con su armadura de cuero tachonado de color marrón tronco de árbol bien ceñida, está preparado para desaparecer entre los árboles en cualquier instante. Este es un estilo de vida adecuado para la mayoría de los exploradores, pero algunos prefieren acechar a sus enemigos en otros terrenos. El explorador urbano es el rey de las calles, capaz de seguir el rastro de un enemigo a través de un mercado o a lo largo del parapeto de un castillo.



Para jugar con un explorador urbano, utiliza las reglas descritas para la clase explorador en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*. Todas las reglas mencionadas allí se aplican por igual a un explorador urbano. Sin embargo, con permiso de tu DM, puedes adoptar algunas modificaciones diseñadas para hacer tu personaje más efectivo en el poco ortodoxo terreno urbano.

- Realiza los siguientes cambios en las habilidades cláseas: Empatía animal por Reunir Información y Saber (Naturaleza) por Saber (local). Decir adiós a una habilidad exclusiva de la clase es duro, pero necesitarás tantos rangos en Reunir información y Saber (local) como puedas conseguir.
- Sustituye la dote de Rastrear por la de Sombra (ver el Capítulo 2). Esto te proporciona ventajas para seguir a alguien a través de las calles de la ciudad. También puedes desear adoptar el uso especial de la habilidad Esconderse denominado Seguir a alguien, descrito en el Capítulo 2.
- Elige una organización o cultura en lugar de un tipo de criatura como tu enemigo predilecto. Por ejemplo, puedes elegir a los Caballeros del venado, lo cual te permitirá utilizar tus bonificadores por enemigo predilecto contra elfos y humanos que pertenezcan a esa organización, pero no contra otros elfos o humanos. Asegúrate de realizar esta elección de acuerdo con tu DM, o puedes acabar con un enemigo predilecto con el que nunca te encontrarás.
- Intercambia algunos conjuros de explorador por conjuros de bardo del mismo nivel. Aquí hay algunos cambios a considerar: *detectar trampas y fosos* por *detectar puertas secretas*; *hablar con los animales* por *cuchichear mensaje*; *hablar con las plantas* por *detectar pensamientos*; *crecimiento vegetal* por *corcel fantasmal*; y *zancada arbórea* por *puerta dimensional*. También es posible que quieras intentar que tu DM te deje cambiar tus conjuros por otros de la lista de una clase diferente, aunque es improbable que obtengas *relámpago zigzagueante* en el trato.

Un explorador urbano que quiera adoptar una clase de prestigio debería considerar el cazador de enemigos, el detective de la Guardia, o el sabueso (ver Capítulo 5). Todos ellos se concentran en potenciar los mejores atributos del explorador sin aumentar los aspectos naturales de la clase.

A continuación están las estadísticas para un explorador urbano creado con estas reglas alternativas: el Sargento Reginald Fitz-Louis, un agente de la ley enano, y su fiel mastín, Baskerville.

Sargento Reginald Fitz-Louis: enano, Exp 12; VD 12; humanoide Mediano; DG 12d10+36; pg 102; Inic +1; Vel 20'; CA 17 (toque 11, desprevenido 16); Atq +14/+9/+4 cuerpo a cuerpo (1d8+3/19-20, *espada larga +1 fantasmal*) y +13/+8 cuerpo a cuerpo (1d6+2/×3, *hacha de mano +1*) o +15 a distancia (1d8+1/19-20; ballesta ligera de gran calidad con *virotes de ballesta +1*); CE rasgos de enano, enemigos predilecto (culto de Vecna +3, trasgoides +2, gigantes +1); AL LN; TS For +11, Ref +5, Vol +7; Fue 15, Des 12, Con 17, Int 14, Sab 17, Car 15. *Habilidades y Dotes:* Arte (herrería) +4, Arte (mampostería) +4, Avistar +18, Buscar +17, Concentración +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +4, Engañar +7, Esconderse +11, Escuchar +11, Interpretar 4, Intimidar +4, Montar (caballo) +6, Moverse sigilosamente +6, Reunir información +19, Saber (Local) +12, Tasación +4; Alerta, Pericia, Combate con dos armas mejorado, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con una habilidad (Reunir información), Sombra.

Rasgos de enano: bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador +2 racial en las salvaciones

de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortílegas; bonificador +2 racial en las salvaciones de Fortaleza contra todos los venenos; bonificador +4 de esquiva contra gigantes; visión en la oscuridad 60'; afinidad con la piedra (bonificador +2 racial en pruebas para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería; puede hacer una prueba para detectarlo como si estuviese buscando activamente con sólo acercarse a 10', y puede utilizar la habilidad de Buscar para encontrar trampas de piedra como haría un pícaro; intuir profundidad); bonificador +2 racial a las pruebas de Tasación y Arte u Oficio relacionadas con la piedra o el metal (incluidos en las estadísticas dadas).

Enemigos predilectos: Reginald ha elegido el culto de Vecna como su primer enemigo predilecto, los trasgoides como el segundo y los gigantes como el tercero. Obtiene un bonificador de +3, +2 y +1, respectivamente, en las tiradas de daño cuerpo a cuerpo y en sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia contra estos tipos de criaturas.

Conjuros preparados (2/2/2; CD base = 13 + nivel del conjuro): 1.º— *detectar puertas secretas, mensaje cuchicheante*; 2.º— *curar heridas leves, detectar pensamientos*; 3.º— *neutralizar veneno, corcel fantasmal.*

Posesiones: armadura de cuero tachonado +3, espada larga +1 fantasmal, hacha de mano +1, ballesta ligera de gran calidad, 25 *virotes de ballesta +1, ceño de persuasión, figurita de maravilloso poder (perro de ónice), poción de esconderse, poción de curar heridas moderadas.*

Baskerville: perro de ónice macho; VD 1; animal Mediano; DG 2d8+4; pg 13; Inic +2; Vel 40'; CA 16 (toque 12, desprevenido 14); Atq +3 cuerpo a cuerpo (1d6+3, mordisco); AE derribo; CE visión ella oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato, *ver lo invisible,* hablar Común; AL N; TS For +5, Ref +5, Vol +1; Fue 15, Des 15, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y Dotes: Avistar +9, Buscar +3, Escuchar +5, Nadar +5, Supervivencia +1 (+5 cuando rastrea por el olfato).

Cómo elegir un enemigo predilecto

"Haz a los demás lo que ellos querrían hacerte a ti"

—Soveliss

En el transcurso de veinte niveles, el explorador elige cinco enemigos predilectos. Muchos factores entran en juego en ello, incluyendo el trasfondo elegido por el jugador ("elegí mi destino cuando los orcos devastaron mi tierra natal"), el entorno de la campaña ("aquí, en las tierras heladas del norte, vivimos para enfrentarnos al remorhaz") y la utilidad en el juego ("¿a qué vamos a enfrentarnos en un futuro próximo?").

Una vez que el explorador realiza su elección, no puede cambiar de idea más adelante. Esto implica que el jugador debe arriesgarse y apostar sobre el tipo de criaturas con las que el personaje tiene más oportunidades de encontrarse con frecuencia. El DM puede ayudarle en esto, ya que él sabe qué pasa en el mundo de campaña.

Contra sus enemigos predilectos, un explorador obtiene bonificadores a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia, así como a las tiradas de daño con arma cuerpo a cuerpo y con armas a distancia disparadas desde una distancia no mayor a 30' (este bonificador al daño no se aplica contra criaturas inmunes a los golpes críticos). El valor de este bonificador es de +1 cuando el explorador designa su primer tipo de criatura como enemigo predilecto, y aumenta en un +1 adicional a los niveles 5.º, 10.º, 15.º y 20.º. Elige su primer enemigo predilecto a 1.er nivel, el segundo a 5.º nivel, el tercero a 10.º nivel, el cuarto a 15.º nivel y el quinto a 20.º nivel.

Al tomar estas decisiones es necesario realizar un sacrificio. ¿Debe ser el primer enemigo predilecto una criatura de VD bajo o de VD alto? Recuerda que contra el primer enemigo predilecto es contra el que se tiene el mayor bonificador a lo largo de la carrera, y contra el último se obtiene el menor bonificador. ¿Es mejor ganar ventaja pronto u olvidar un beneficio inmediato trabajando a largo plazo? De hecho, ambas son elecciones perfectamente válidas. Por ejemplo, supón que eliges primero a los orcos. Esto proporciona a tu explorador unos bonificadores útiles contra los orcos cuando es más probable que los vea con frecuencia (al ser de bajo nivel). Cuando alcance el nivel 20.º, sin embargo, tendrá un bonificador de +5 contra los orcos (que raramente se dejarán ver en este punto) y un bonificador menor contra las criaturas más poderosas con las que se encontrará más a menudo. Inversamente, si eliges demonios como el primer enemigo predilecto de tu explorador, no es probable que obtengas mucho beneficio de este bonificador durante un largo tiempo, ya que probablemente no se encuentre con muchos demonios hasta que no tenga varios niveles a sus espaldas. Pero cuando los encuentre, tendrá inmediatamente un bonificador sustancial contra ellos.

Aberraciones: esta categoría es una rica elección como enemigo predilecto. Las aberraciones incluyen azotamentes, bocones barbotantes, carroñeros reptantes, contempladores, dranas, espumarjos, fuegos fatuos, mimetos, moles sombrías, monstruos corrosivos, nagas, othyugs y muchos más. De estos, los espumarjos son los menos poderosos con un VD 2. Por lo tanto, si quieres una ventaja inmediata, las aberraciones no son una buena primera elección. No obstante, hay un montón de ellas en el rango de VD 6-8, e incluso más por encima, por lo que esta categoría es una buena elección como segundo, tercer o cuarto enemigo. Si no te importa esperar un poco para obtener el beneficio, no dudes en coger aberraciones como primera elección.

Ajenos: esta categoría está entre las pocas elecciones apropiadas como quinto enemigo predilecto de un explorador, pero ya que debes elegir un tipo concreto de ajeno debes intuir a cual de ellos es más probable que te enfrentes. La lista de opciones incluye casi todas las criaturas nativas de planos diferentes al plano Material. De estas, sólo los celestiales, demonios, diablos, formícidas y slaad tienen una suficiente variación en el VD como para justificar su elección a largo plazo (y de estos sólo los demonios y los diablos son enemigos que se encuentren normalmente). Lee las reglas alternativas más adelante para ver otro modo de enfocar los bonificadores por enemigo predilecto del explorador contra los ajenos.

Animales: animales es una de las mejores elecciones como primer enemigo predilecto. Tu explorador probablemente se encontrará muchos en los niveles bajos, y seguirá encontrándose otros más difíciles según avance. El rango de los animales terribles alcanza hasta el VD 9 (el tiburón terrible).

Bestias: esta sorprendentemente reducida categoría de enemigos incluye criaturas extrañas como ankheg, estirges, grifos, gusanos púrpura, hidras, hipogrifos y osos lechuza, así como dinosaurios, rocs y leones marinos. El VD de este grupo va desde 1 (estirge) hasta 12 (gusano púrpura), por lo que las bestias son una buena elección para un explorador como primer, segundo o incluso tercer enemigo predilecto.

Bestias mágicas: en una campaña con muchas criaturas extrañas probablemente no encontrarás un enemigo predilecto mejor que este. La lista es enorme, e incluye la mayoría de los enemigos tradicionales del D&D, como arañas de fase, basiliscos, bestias trémulas, cocatrices, esfinges, kraken, mantícoras, morfolitos, quimeras, remorhaz y la tarasca. Hay al menos una bestia mágica en cada VD desde el 1 al 15, por lo que tu explo-

rador obtiene valor de su elección cada nivel. Más aún, obtiene bonificadores contra todas las criaturas celestiales e infernales convocadas por sus enemigos arcanos. Considera elegir bestias mágicas como el primer o segundo enemigo predilecto.

Cambiaformas: incluso aunque hay sólo unas pocas criaturas de este tipo, sólo con los licántropos ya hay suficiente variedad como para hacer de esta categoría una elección excelente. Un licántropo puede tener cualquier VD por encima de 1, por lo que un explorador puede beneficiarse de esta elección durante cualquier momento de su carrera.

Cienos: estas criaturas sin mente ni forma no están sujetas a los golpes críticos, por lo que el bonificador al daño por enemigo predilecto no funciona contra ellos salvo que estés usando las reglas alternativas de más adelante. No obtienes bonificadores a las tiradas de daño ni a las pruebas de Averiguar intenciones y Engañar, y probablemente no las oigas venir. A pesar de ello, un bonificador alto en Avistar es muy útil contra un cubo gelatinoso.

Constructos: estas criaturas son inmunes a los golpes críticos (y por lo tanto al bonificador al daño por enemigo predilecto del explorador), por lo que no es una decisión demasiado buena salvo que utilices las reglas alternativas de enemigo predilecto de más adelante. Averiguar intenciones y Engañar no tienen ninguna utilidad contra constructos. Los bonificadores a las pruebas de Avistar, Escuchar y Supervivencia siguen aplicándose, pero ya que los constructos por lo general se quedan en un sitio hasta que son molestados, tampoco son de mucha ayuda.

Dragones: esta categoría es una gran elección a cualquier nivel. Un explorador puede encontrarse una cría de dragón blanco justo al cruzar la puerta y seguir enfrentándose a dragones cuando alcance el nivel 20°. Esta es una de las pocas categorías que aumenta según el explorador avanza, ya que los dragones también van mejorando. El bonificador también es efectivo contra dracos, dragones tortuga, pseudodragones, semidragones, y cualquier otra cosa con el tipo dragón. Presta especial atención a los bonificadores a Averiguar intenciones y Engañar: con frecuencia la mejor manera de tratar con un dragón es jugar hábilmente con sus deseos de tesoro y fama.

Elementales: salvo que uses las reglas alternativas de enemigos predilectos de más adelante, tu bonificador al daño por enemigo predilecto no funciona contra los elementales ya que son inmunes a los golpes críticos. Los otros bonif. siguen aplicándose, pero ¿qué tiene de útil una prueba de Avistar o Escuchar contra una criatura que todos pueden ver y oír a un cuarto de milla de distancia?

Fatas: esta categoría es una elección excelente para exploradores malvados, ya que los exploradores buenos tienden a aliarse con estas criaturas más que a luchar contra ellas. Dríadas, duendes, ninfas y sátiros caen dentro de este grupo. Las ninfas son las más duras, con un VD 6, por lo que si vas a elegir a las fatas como enemigo predilecto deberías hacerlo pronto.

Gigantes: los gigantes son magníficos enemigos predilectos para enanos y gnomos, que ya tienen bonificadores raciales contra ellos. Además de los seis tipos de gigantes, esta categoría incluye ettin, ogros, ogros magos y trolls. Ya que es probable que tu explorador se encuentre con ogros pronto en su carrera, considera a los gigantes como la primera o segunda elección como enemigo predilecto. De este modo, cuando más adelante se encuentre con gigantes de la tormenta ya tendrá un bonificador significativo contra ellos.

Humanoides: esta categoría requiere la elección de un subtipo específico de humanoide, pero sólo un explorador malvado puede elegir su propio subtipo. Algunas elecciones son mejores que otras.

Humanos: esta es probablemente la mejor elección en el juego para cualquiera salvo para un explorador humano no malvado, que no puede elegirla. En prácticamente cualquier partida de D&D, los personajes jugadores deben enfrenarse con muchos enemigos humanos. Incluso un explorador aliado con los humanos debería considerar elegir esta opción pronto.

Elfos, enanos, gnomos, medianos: estas cuatro opciones son mucho más limitadas que la de los humanos. Si piensas que tu explorador se sorprendería de encontrar un tiránico señor de la guerra mediano pisoteando la vida y la libertad en tu mundo de campaña, evita estos grupos.

Orcos: esta es una excelente elección para los enanos (que ya tienen un bonificador +1 a los ataques contra los orcos) y una elección muy buena también para los demás. Ya que los bonificadores funcionan tanto para orcos como para semiorcos, esta puede ser una buena opción para adoptar pronto, cuando tu explorador se enfrenta a una gran cantidad de orcos y sus líderes. Incluso aunque no es probable que se encuentre a orcos en niveles altos, sigue pudiendo tratar con el ocasional ejército orco o con un PNJ semiorco de alto nivel.

Gnolls: esta no es una opción tan versátil como los orcos en la mayoría de las campañas. El explorador típico tiene menos posibilidades de encontrarse con gnolls avanzados que con semiorcos avanzados según suba de nivel.

Trasgoides: esta es una buena elección, particularmente a niveles bajos. Un explorador enano o gnomo ya tiene un bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra estas criaturas, y es probable que se enfrente a ellas por el territorio habitable de forma regular. Esta categoría también incluye osgos, trasgos y grandes trasgos (VD 2, 1/4 y 1/2, respectivamente). Es una buena elección como primer enemigo predilecto, pero no es demasiado útil más adelante.

Reptilianos: esta es una elección sorprendentemente buena para un explorador gnomo, que ya tiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque contra kobolds. Los hombres lagarto y los sauriones también son reptilianos. De nuevo, es una buena elección como primer enemigo predilecto pero bastante poco útil más adelante.

Acuático: hablando de hombres lagarto, esta categoría los incluye, así como a los locathah, sirénidos y sajuaguín. Si esperas que tu explorador vaya con frecuencia al mar, considera esta opción como el primer o segundo enemigo predilecto.

Humanoides monstruosos: esta categoría incluye criaturas como arpías, centauros, grimórlock, kuo-toa, medusas, minotauros, sagas y yuan-ti. Ya que hay poco en común en dónde y cuándo puede encontrarse a una de estas criaturas, es una opción muy versátil. Todas las criaturas señaladas tienen VD 7, por lo que esta categoría es adecuada como segundo o tercer enemigo predilecto.

Muertos vivientes: cuando tu explorador se enfrente a esqueletos y zombis en sus primeras aventuras, estarás tentado de elegir los muertos vivientes como enemigo predilecto. Resiste la tentación. Todos los muertos vivientes son inmunes a los golpes críticos y a los efectos enajenadores, y algunos son también incorporales, por lo que no hacen ruido. Por ello, los bonificadores por enemigo predilecto son completamente inútiles contra los muertos vivientes, salvo que estés utilizando las reglas alternativas de más adelante.

Plantas: hay algo extraño en el concepto de cazar plantas. Son inmunes a los golpes críticos, por lo que los bonificadores al daño por enemigo predilecto, así como las pruebas de Averiguar intenciones y Engañar, son normalmente inútiles contra ellas. Además la mayoría de ellas no se mueven lo suficiente como para que tus bonificadores a Escuchar y Supervivencia sean útiles. Un bonificador a Avistar puede estar bien, pero obtienes muchos más beneficios eligiendo otro enemigo predilecto, salvo que utilices las reglas alternativas de enemigo predilecto, más adelante.

Sabandijas: esta categoría es una elección moderadamente buena. Por ahí viven muchas arañas y ciempiés monstruosos, y aunque tu explorador no va a intentar engañarles, cada pizca de daño adicional es de ayuda.

Reglas alternativas para los enemigos predilectos

Algunos de los posibles enemigos predilectos tienen mucha menos utilidad que otros, básicamente los ajenos y los tipos que son inmunes a los golpes críticos. Las reglas alternativas presentadas a continuación hacen estas opciones más atractivas. Como con todas las reglas alternativas, un jugador que desee utilizarlas debe primero obtener el consentimiento de su DM.

Subtipos predilectos de ajenos: en esta variante, el explorador puede elegir un subtipo de ajeno como enemigo predilecto. Las opciones disponibles son aire, agua, bueno, caótico, fuego, legal, maligno, tierra y sin subtipo. Un explorador que elige ajenos caóticos, por ejemplo, gana los bonificadores por enemigo predilecto contra bestias del caos, demonios, djinni, ghaeles (un tipo de celestial), lilendas, slaad y titanes; mientras que uno que elija ajenos sin subtipo gana bonificadores contra assimar, jann, rávidos, semicelestiales, semiinfernales y tiflin. Cuando elijas entre estas opciones, considera el alineamiento de tu explorador y las condiciones en las que normalmente va de aventuras.

Subrazas predilectas de tu propia raza: un explorador neutral o bueno no puede elegir su propia raza como enemigo predilecto, pero sus enemigos sí pueden, lo cual es desconcertante. En esta variante, un explorador puede seleccionar una subraza de su propia raza como enemigo predilecto. Generalmente, el DM debería permitir esto sólo cuando corresponda a una profunda división en la raza. Por ejemplo, un alto elfo puede elegir drow, pero no elfos grises. De un modo similar un enano de las colinas podría elegir derros o duérgar, pero no enanos de las profundidades. Los semiorcos (especialmente los que han crecido entre humanos) podrían elegir orcos. Esta variante también permite al explorador seleccionar a otros de su propia raza que vienen de un país hostil como enemigos predilectos.

Bonificadores defensivos frente al enemigo predilecto: un explorador que use esta variante gana sus bonificadores por enemigo predilecto en sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente, en lugar de en el daño, las pruebas de Averiguar intenciones y las de Engañar contra un enemigo predilecto concreto. Además, puede utilizar su bonificador por enemigo predilecto como un bonificador de esquiva como si estuviese utilizando la dote de Esquiva (esto es, cada asalto debe designar un oponente que sea enemigo predilecto contra el cual se aplicará el bonificador a la CA, y no obtiene ningún bonificador cuando está desprevenido). El explorador retiene sus otros bonificadores a las pruebas de Avistar, Escuchar y Supervivencia. Una vez que se ha elegido esta opción para un enemigo predilecto concreto, no puedes retractarte de ella. Esta variante es recomendable para los exploradores que eligen cienos, constructos, elementales, muertos vivientes o plantas como enemigos predilectos, aunque otros miembros de la clase también pueden encontrarla útil.

Reglas alternativas para Intimidar

Es un hecho lamentable que el bárbaro, sin importar su fuerza, sigue pudiendo fracasar al intimidar a enemigos que son acobardados por el elegante bardo o el magnético hechicero. Las dos reglas opcionales presentadas aquí están diseñadas para hacer al bárbaro un poco más terrorífico. Estas reglas funcionan tanto si el bárbaro está enfurecido como si no lo está, aunque la furia aumenta su efectividad.

Intimidación enfurecida: un bárbaro enfurecido gana un bonificador +4 a sus puntuaciones de Fuerza y Constitución. Esta variante también le proporciona un bonificador +4 de moral a sus pruebas de Intimidar. Después de todo, cuando un bárbaro comienza a rugir y echar espuma por la boca, prácticamente todo el mundo se siente un poco más inclinado a hacer lo que dice.

Intimidación mediante la fuerza: A veces es apropiado cambiar la característica clave de una habilidad determinada. Mientras que Intimidar es normalmente una función de Carisma, esta regla permite al bárbaro aplicar su modificador de Fuerza en lugar de su modificador de Carisma a las pruebas de Intimidar. Esto asume, por supuesto, que acompaña sus intentos con un despliegue de fuerza apropiado, como romper objetos o mostrar unos músculos impresionantes. Un bárbaro que esté enfurecido es incluso mejor intimidando, debido a su puntuación de Fuerza aumentada.

CAPÍTULO 2: HABILIDADES Y DOTES

"Pues se sentó ahí, tragándose una guindilla tras otra. Cada uno de sus oponentes que se tragaba una era retirado en camilla."
—una descripción de Krusk de un pregonero de la ciudad

La primera sección de este capítulo detalla nuevos modos de utilizar algunas de las habilidades listadas en el *Manual del Jugador*. La segunda sección presenta un número de nuevas dotes diseñadas pensando en los bárbaros, druidas y exploradores, aunque cualquier personaje que cumpla los requisitos para ellas puede elegirlas.

NUEVOS MODOS DE UTILIZAR LAS HABILIDADES

A continuación se discuten nuevos modos de utilizar las habilidades de Esconderse, Supervivencia y Trato con animales, así como reglas alternativas para utilizar la habilidad de Intimidar.

Trato con animales

Una vez que te has hecho amigo de un animal, probablemente quieras entrenarlo antes de llevarlo contigo a los peligros que tienen lugar en una aventura. Enseñar un truco a un animal requiere dos meses y una prueba de Trato con animales (CD 15) con éxito. Si la criatura es tu compañero animal, esta prueba recibe un bonificador +2 de circunstancia. Esto representa el inusual grado de lealtad del animal y su deseo de cooperar.

Nuevos trucos

Acude a la barra lateral de 'Compañero animal' en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER para la lista básica de trucos que un animal puede aprender. A continuación se detallan varios trucos adicionales.

Acecha: el animal sigue a un blanco designado, haciendo todo lo posible para no ser detectado, hasta que el blanco está herido o descansando, momento en el que ataca.

Ayuda en ataque: el animal colabora en tu ataque o en el de otra criatura como acción estándar. Debes designar tanto al receptor de la ayuda como a un oponente específico. El animal realiza una tirada de ataque por asalto en que esté ayudando. Si impacta a una CA 10, la criatura ayudada gana un bonificador +2 de circunstancia en las tiradas de ataque contra el oponente designado hasta el siguiente turno del animal.

Ayuda en defensa: el animal colabora en tu defensa o en la de otra criatura como acción estándar. Debes designar tanto el receptor de la ayuda como un oponente específico. El animal realiza una tirada de ataque por asalto en el que esté ayudando. Si impacta a una CA 10, la criatura a la que está ayudando obtiene un bonificador +2 de circunstancia a su CA contra el oponente designado hasta el siguiente turno del animal.

Ayuda en rastreo: el animal colabora en tus intentos de rastrear. Si tiene éxito en una prueba de Supervivencia (CD 10), obtienes un bonificador +2 de circunstancia en tus pruebas de Supervivencia realizadas para rastrear.

Barda: el animal está entrenado para aceptar el peso de una armadura.

Calma: este truco permite que un animal soporte el entorno de los dungeons, estando dispuesto a moverse o permanecer en la oscuridad, pasar por el borde de precipicios y trepar por pasajes inclinados o escaleras. Cuando la situación lo requiera, el animal incluso permite que se utilice sobre él un arnés para subirlo por superficies verticales.

Casa: el animal retorna a una localización predeterminada, viajando campo a través si es necesario.

Caza: el animal intenta cazar comida para ti (y para cualquier otro al que designes) y traerla de vuelta mediante el uso de Supervivencia. Todos los animales saben automáticamente cómo cazar para cubrir sus necesidades; este truco hace que vuelvan con la comida en lugar de simplemente comerse todo lo que encuentren.

Inmoviliza: el animal inicia un ataque de presa e intenta inmovilizar al enemigo designado con sus brazos, garras o dientes. Un animal con la aptitud de agarrón mejorado la utilizará en sus intentos; en los demás casos el ataque provoca un ataque de oportunidad.

Noquea: el animal ataca un blanco designado realizando daño atenuado, con una penalización de –4 en su tirada de ataque. El truco de "ataca" es un prerrequisito de éste.

Roba: en esta variación de la orden "trae", el animal coge un objeto en posesión de un objetivo, se lo arrebata y te lo trae. Si hay múltiples objetos disponibles, el animal intenta robar uno al azar.

Esconderse

La habilidad de Esconderse es tan útil en la espesura como en una ciudad. A veces, sin embargo, los exploradores y druidas deben adaptar sus habilidades a situaciones urbanas (ver el explorador urbano, en el Capítulo 1). Esta sección describe cómo utilizar la habilidad de Esconderse para rastrear a alguien subrepticiamente.

Seguir a alguien

Ya que Esconderse permite el movimiento, puedes utilizarlo como una acción equivalente a moverse o como parte de una acción de movimiento si así lo deseas. Esto quiere decir que puedes intentar seguir a alguien mientras haces pruebas periódicas de Esconderse para permanecer oculto. La frecuencia con la que es necesaria la prueba de Esconderse depende de la distancia a la que permanezcas. Si estás a al menos 60' de distancia de tu presa, es suficiente con una prueba cada 10 minutos, siempre que tu presa no sospeche que la estás siguiendo y que no hagas otra cosa que mantener el seguimiento. A distancias menores de 60' debes hacer una prueba de Esconderse cada asalto.

Por supuesto, sigue siendo necesaria una cobertura apropiada para tener éxito en las pruebas de Esconderse mientras realizas un seguimiento, aunque con frecuencia hay muchas opciones disponibles. Si estás intentando seguir a alguien por una calle de una ciudad, por ejemplo, puedes situarte detrás de los transeúntes, aunque en este caso no estarás oculto de la gente que utilizas como cobertura, sólo de tu presa. Si las calles están lo bastante concurridas, utilizar a los transeúntes como cobertura no impone penalizaciones a tu prueba de Esconderse, aunque sigues pudiendo sufrir una penalización por tu movimiento (ver la descripción de la habilidad de Esconderse en el Capítulo 4 del *Manual del Jugador*).

Si no hay gente pasando tras la que ocultarse, puedes en su lugar moverte de un lugar de ocultación a otro mientras sigues a tu



presa. La distancia es, no obstante, un factor a tener en cuenta, ya que esta opción sólo sirve si tu siguiente escondrijo está a no más de 1' por rango de Esconderse que tengas (si tienes un objeto mágico que ayude a esconderse, como una *capa élfica* o *una túnica de camuflaje*, suma 1' a tu límite por cada punto del bonificador a Esconderse que proporcionen). Si intentas moverte entre zonas de cobertura cualquier distancia mayor que ésta, tu presa te descubre. Además, puede tener que aplicarse una penalización de movimiento a tu prueba de Esconderse si corres de un escondrijo al siguiente a más de la mitad de tu velocidad normal.

Incluso si fallas una prueba de Esconderse mientras estás siguiendo a alguien o eres descubierto mientras te mueves una distancia demasiado grande entre zonas de ocultación, puedes intentar una prueba enfrentada de Engañar contra una prueba de Averiguar intenciones de tu presa para parecer inofensivo. El éxito implica que tu presa te ve, pero no se percata de que le estás siguiendo; el fallo le alerta de que realmente le estás siguiendo. Puede aplicarse un modificador a la prueba de Averiguar intenciones dependiendo de cómo sea tu presa de suspicaz. La siguiente tabla lista los modificadores a Averiguar intenciones para situaciones concretas.

Tu presa...	Modificador
Está segura de que nadie la está siguiendo	–5
No tiene razón para sospechar que alguien la esté siguiendo	+0
Le preocupa que la sigan	+10
Le preocupa que la sigan y sabe que eres un enemigo	+20

Supervivencia

La descripción de la dote Rastrear en el *Manual del Jugador* señala que con una prueba con éxito de Supervivencia puedes rastrear a alguien durante una milla o hasta que el rastro se vuelva más difícil de seguir. Pero, ¿qué sucede si estás siguiendo a alguien que realmente sabe cómo esconder un rastro? En este caso, la presa puede realizar una prueba de Supervivencia para ocultar su rastro. Ésta se enfrentará a tu prueba de Supervivencia para rastrear. Los modificadores a la CD listados en la descripción de la dote Rastrear en el *Manual del Jugador* se aplican a la prueba de la presa.

DOTES

Las dotes proporcionan a los personajes nuevas capacidades, o mejoran las que los héroes ya tenían. Esta sección ofrece una variedad de dotes diseñadas específicamente para bárbaros, druidas y exploradores aunque, por supuesto, cualquier personaje que cumpla los requisitos puede adquirirlas. Muchas de estas nuevas dotes tiene al menos un prerrequisito, como una puntuación mínima de característica o de ataque base. Las dotes que presentan un asterisco en la Tabla 2–1 están disponibles como dotes adicionales para los guerreros.



Dotes virtuales

Si un personaje tiene un rasgo de clase o una aptitud especial que duplica exactamente los efectos de una dote, entonces puede utilizar esta "dote virtual" como prerrequisito para otras dotes, así como para las clases de prestigio y demás. Por ejemplo, un explorador puede luchar con dos armas como si poseyese las dotes de Ambidextrismo y Combate con dos armas, por lo que se considera que tiene esas dos dotes a efectos de adquirir la dote de Combate con dos armas mayor, detallada en esta sección. Si el personaje alguna vez pierde los prerrequisitos virtuales, también perderá el acceso a cualquier dote u otro beneficio adquirido gracias a su existencia. Por ejemplo, un explorador que lleve una armadura más pesada que la ligera pierde acceso a las dotes virtuales antes señaladas, y por lo tanto también al Combate con dos armas mayor. Adquirir una dote virtual no proporciona a un personaje acceso a sus prerrequisitos.

Dotes salvajes

Las dotes en esta nueva categoría se relacionan con la aptitud de *forma salvaje*, y todas la tienen como prerrequisito. Cualquier rasgo de clase o aptitud que tenga las palabras "*forma salvaje*" en su nombre (como *forma salvaje menor*, *forma salvaje mayor* o *forma salvaje muerta viviente*, ver el Capítulo 5) cuenta como *forma salvaje* a efectos de los prerrequisitos. Las dotes salvajes se aplican a cualquier versión de la *forma salvaje*.

Nuevas dotes

"*Huelo sangre, y huesos, y el aroma del miedo*"

—Sovelis

Ataque múltiple [general]

Eres un experto utilizando a la vez todas tus armas naturales.

Prerrequisito: acceso a una forma que tenga tres o más armas naturales, de modo natural o mediante cambio de forma.

Beneficio: tus ataques secundarios con armas naturales sufren sólo una penalización de –2.

Normal: sin esta dote, tus ataques naturales secundarios sufren una penalización de –5.

Ataque en vuelo [general]

Atacas mientras estás volando.

Prerrequisito: aptitud para volar, bien de modo natural o mediante cambio de forma.

Beneficio: cuando vuelas, puedes realizar una acción de movimiento (incluyendo un ataque en picado) y otra acción parcial en cualquier punto del movimiento. No podrás llevar a cabo una segunda acción de movimiento durante un asalto en el que estés realizando un ataque en vuelo. Sólo puedes utilizar esta dote mientras estás en una forma que permita el vuelo natural; no puede emplearse en conjunción con el vuelo mágico (como un conjuro de *volar*).

Normal: sin esta dote, puedes realizar una acción parcial antes o después de tu movimiento.

TABLA 2–1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisitos
Ataque múltiple	Acceso a una forma con tres o más armas naturales
Ataque en vuelo	Aptitud para volar (natural, mágica o mediante cambio de forma)
Braquiación	Trepar 6 rangos, Saltar 6 rangos, Fue 13
*Combate con dos armas mayor	Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, Ambidextrismo, ataque base +15
*Crítico potenciado	Crítico mejorado, ataque base +12, competencia con arma
Crítico predilecto	Ataque base +5, al menos un enemigo predilecto
Curación acelerada	Bonificador base +5 a los TS For
*Dureza de dragón	Bonificador base +11 a los TS For
*Dureza de enano	Bonificador base +5 a los TS For
*Dureza de gigante	Bonificador base +8 a los TS For
Enemigo predilecto adicional	Ataque base +5, al menos un enemigo predilecto
Engarro	Acceso a una forma con garras o colmillo como armas naturales
Furia adicional	Aptitud de Furia
Furia destructiva	Aptitud de Furia
Furia instantánea	Aptitud de Furia
Furia intimidatoria	Aptitud de Furia
Furia prolongada	Aptitud de Furia
Golpe sobrenatural	Enemigo predilecto inmune a los golpes críticos, ataque base +7
Lucha astuta	Impacto sin armas mejorado, tamaño Mediano o Pequeño
*Multidextrismo	Acceso a una forma con tres o más brazos, Des 15
Natación mejorada	Nadar 6 rangos
*Parada con la mano torpe	Ambidextrismo, Combate con dos armas, ataque base +3, competencia con arma, Des 13
Permanecer consciente	Ataque base +2, Aguante, Dureza, Voluntad de hierro
Repulsión animal	Aptitud para lanzar *detectar animales o plantas*
Control animal	Repulsión animal, aptitud para lanzar *hablar con los animales* y *amistad con los animales*
Repulsión vegetal	Aptitud para lanzar *detectar animales o plantas*
Control vegetal	Repulsión vegetal, aptitud para lanzar *hablar con las plantas*
Resistir enfermedades	—
Resistir venenos	—
Resistencia a la energía	Bonificador base +8 en los TS For
Resistencia mayor	Reducción del daño como rasgo de clase o aptitud innata
Sombra	—
Viraje brusco	Aptitud para volar (natural, mágica o mediante cambio de forma)
Vuelo mejorado	Aptitud para volar (natural, mágica o mediante cambio de forma)
Dotes de creación de objeto	**Prerrequisito**
Crear infusión	Supervivencia 4 rangos, lanzador de conjuros de 3.er nivel
Dotes salvajes	**Prerrequisito**
Conjuros naturales	Aptitud para utilizar *forma salvaje*, Sab 13
Forma salvaje adicional	Aptitud para utilizar *forma salvaje*
Forma salvaje proporcionada	Aptitud para utilizar *forma salvaje*, forma natural ni Pequeña ni Mediana
Forma salvaje rápida	Aptitud para utilizar *forma salvaje* para convertirse en un animal terrible, Des 13
Hablar en forma salvaje	Aptitud para utilizar *forma salvaje*, Int 13
Olfato	Aptitud para utilizar *forma salvaje* para convertirse en un lobo, Sab 11
Vista ciega	Aptitud para utilizar *forma salvaje* para convertirse en un murciélago terrible

* Dotes adicionales disponibles para guerreros.

Braquiación [general]

Puedes moverte por los árboles como un mono.

Prerrequisitos: Saltar 6 rangos, Trepar 6 rangos, Fue 13

Beneficio: puedes moverte por los árboles a tu velocidad terrestre normal utilizando tus brazos para balancearte de una rama a otra. Para permitir la braquiación, el área por la que te hayas de mover debe ser al menos parcialmente boscosa, con los árboles separados menos de 15'. No puedes utilizar esta aptitud si llevas un objeto en cualquiera de las manos, ni tampoco si llevas una armadura más pesada que intermedia.

*Combate con dos armas mayor [general]

Eres un maestro en la lucha con ambas manos.

Prerrequisito: Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, Ambidextrismo, ataque base +15.

Beneficio: obtienes un tercer ataque con tu mano torpe, aunque con un penalizador –10.

Conjuros naturales [salvaje]

Puedes lanzar conjuros estando en una *forma salvaje*.

Prerrequisito: aptitud para utilizar *forma salvaje*, Sab 13.

Beneficio: puedes realizar los componentes verbales y somáticos de un conjuro estando en una *forma salvaje*. Por ejemplo, en forma de halcón puedes utilizar chirridos y gestos de tus garras como sustitutos de los componentes verbales y somáticos normales de un conjuro. Puedes utilizar cualquier componente material o foco que puedas sujetar con un apéndice de tu forma actual, pero no puedes utilizar ninguno de los objetos que se han fundido en la forma. Esta dote no permite el uso de objetos mágicos mientras estés en una forma que normalmen-

te no permitiría su uso, y tampoco te proporciona la aptitud de hablar mientras estés en *forma salvaje*.

Control animal [general]

Puedes canalizar el poder de la naturaleza para ganar control sobre los animales.

Prerrequisitos: Repulsión animal, aptitud para lanzar *hablar con los animales* y *amistad con los animales*.

Beneficio: puedes reprender o comandar animales del mismo modo que un clérigo malvado reprende muertos vivientes. Para comandar a un animal, debes ser capaz de hablar con él mediante un efecto de *hablar con los animales*, aunque puedes hacerle llegar las órdenes mentalmente si así lo deseas. El número de veces por día que puedes utilizar esta aptitud es igual a 3 + tu modificador de Carisma.

Tu nivel más alto como lanzador de conjuros divinos es el nivel al cual reprendes animales.

Especial: los animales que comandes mediante esta aptitud cuentan respecto al límite de DG de animales de los cuales puedes ser amigo mediante *amistad con los animales*.

Control vegetal [general]

Puedes canalizar el poder de la naturaleza para ganar control sobre las plantas.

Prerrequisitos: Repulsión vegetal, aptitud para lanzar *hablar con las plantas*.

Beneficio: puedes reprender o comandar plantas del mismo modo que un clérigo malvado reprende muertos vivientes. Para comandar a una planta, debes ser capaz de hablar con ella mediante un efecto de *hablar con las plantas*, aunque puedes hacerle llegar las órdenes mentalmente si así lo deseas. El número de veces por día que puedes utilizar esta aptitud es igual a 3 + tu modificador de Carisma. Tu nivel más alto como lanzador de conjuros divinos es el nivel al cual reprendes animales.

Crear infusión [creación de objeto]

Puedes almacenar un conjuro divino en hierbas especialmente preparadas (ver el Capítulo 3 para los detalles sobre las infusiones).

Prerrequisitos: Supervivencia 4 rangos, lanzador de conjuros de nivel 3.º.

Beneficio: puedes crear una infusión de cualquier conjuro divino que esté disponible para ti. Hacer una infusión de hierbas con un conjuro requiere un día. Cuando creas una infusión, tú determinas el nivel del lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión y no mayor que tu propio nivel. El precio base de una infusión es el nivel del conjuro por el nivel del lanzador por 50 po. Para crear una infusión debes gastar 1/25 del precio base en PX y utilizar materias primas por un valor de la mitad de este precio base.

Cualquier infusión que contenga un conjuro con un componente material costoso o un coste en PX también conlleva un coste acorde. Además del coste derivado del precio base, debes emplear el componente material y/o pagar los PX cuando creas la infusión

*Crítico potenciado [general]

Elige un arma, como espada larga o gran hacha. Con esa arma sabes cómo golpear donde duele.

Prerrequisito: Crítico mejorado con el arma, ataque base +12, competencia con el arma.

Beneficio: una vez al día, puedes elegir un único ataque cuerpo a cuerpo con tu tipo de arma elegida para que sea una amenaza automática antes de que realices la tirada de ataque. Si el ataque tiene éxito, tiras para confirmar el crítico, sin importar si la tirada realizada estuviese dentro del rango de amenaza o no.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez se aplica a un nuevo tipo de arma. Sólo puedes utilizar esta aptitud una vez al día por tipo de arma a la que se aplique.

Crítico predilecto [general]

Sabes cómo golpear a tus enemigos predilectos donde más les duele.

Prerrequisito: ataque base +5, al menos un enemigo predilecto.

Beneficio: selecciona uno de tus enemigos predilectos que esté sujeto normalmente a golpes críticos. Siempre que ataques a ese tipo de criatura, el rango de amenaza del arma que estés usando se dobla. Por ejemplo, una espada larga normalmente produce una amenaza de golpe crítico en una tirada de dado de 19 o 20 (dos números). En las manos de un personaje con Crítico predilecto que la utilice contra un enemigo predilecto, su rango de amenaza pasa a ser de 17 a 20 (cuatro números). Si fuese también una *espada larga afilada* su rango de amenaza pasaría a ser de 15 a 20 (seis números: 2 por ser una espada larga, 2 doblados por ser un arma *afilada* y dos doblados de nuevo por Crítico predilecto).

Especial: puedes seleccionar esta dote múltiples veces. Cada vez se aplica a un nuevo enemigo predilecto. El efecto de esta dote no se apila con la de Crítico mejorado.

Curación acelerada [general]

Te recuperas más rápido que otros.

Prerrequisito: bonificador base +5 a los TS Fort.

Beneficio: recuperas puntos de vida perdidos y puntos de características más rápido de lo que lo harías normalmente, de acuerdo con la tabla de la página siguiente.

Puntos de golpe recuperados por nivel del personaje por día

	con Curación acelerada	con Curación Acelerada y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar	Normal	Normal y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar
Actividad extenuante	1	2	0	0
Actividad ligera	1.5	3	1	2
Descanso completo en cama	2	4	1.5	3

Puntos de característica recuperados por día

	con Curación acelerada	con Curación Acelerada y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar	Normal	Normal y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar
Actividad extenuante	1	2	0	0
Actividad ligera	2	3	1	2
Descanso completo en cama	3	5	2	4

*Dureza de dragón [general]

Eres increíblemente duro.

Prerrequisito: bonificador base +11 a los TS Fort.

Beneficio: obtienes +12 puntos de daño.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces.

*Dureza de enano [general]

Eres más duro de lo que eras antes.

Prerrequisito: bonificador base +5 a los TS Fort.

Beneficio: obtienes +6 puntos de daño.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces.

*Dureza de gigante [general]

Eres sorprendentemente duro.

Prerrequisito: bonificador base +8 a los TS For.

Beneficio: obtienes +9 puntos de daño.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces.

Enemigo predilecto adicional [general]

Eliges un enemigo predilecto adicional.

Prerrequisito: ataque base +5, al menos un enemigo predilecto.

Beneficio: añade un enemigo predilecto a tu lista (ver la Tabla 3–9 del *Manual del Jugador*), además de los que se te permiten normalmente. Inicialmente, ganas el bonificador +1 estándar al daño y a las pruebas de habilidad usuales contra un enemigo predilecto. Cuando avances más allá del nivel en el que obtuviste este Enemigo predilecto adicional, este bonificador aumentará del mismo modo que otros bonificadores por enemigo predilecto. Por ejemplo, supón que eliges trasgoides como primer enemigo predilecto cuando eres un explorador de nivel 1.º, y bestias mágicas como segundo cuando alcanzas nivel 5.º. Entonces adquieres Enemigo predilecto adicional como tu dote de 6.º nivel y eliges aberraciones. Cuando alcances nivel 10.º tus bonificadores aumentarán a +3 contra trasgoides y +2 contra bestias mágicas y aberraciones.

Engarro [general]

Puedes realizar fácilmente presas con tus garras o mordisco.

Prerrequisito: acceso a una forma con garras o mordisco como armas naturales.

Beneficio: si impactas con un ataque de garra o mordisco, automáticamente intentas iniciar una presa con una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. Si inmovilizas con las garras a una criatura cuatro o más categorías de tamaño más pequeña que tú, estrujas cada asalto produciendo daño de garra automático. Si consigues inmovilizar con tu mordisco a una criatura tres o más categorías de tamaño más pequeña que tú, automáticamente infliges daño por mordisco cada asalto, y si no te mueves y no realizas ninguna otra acción en combate, infliges doble daño de mordisco a la criatura agarrada.

Puedes soltar a la víctima del engarro con una acción gratuita, o utilizar una acción estándar para arrojarla. Una criatura arrojada se desplaza 10' (y recibe 1d6 puntos de daño) por cada categoría de tamaño que tengas por encima de Pequeño.

Si arrojas a una criatura mientras estás volando, esta recibe o bien daño por ser arrojada o bien daño de la caída, lo que sea mayor.

Forma salvaje adicional [salvaje]

Puedes utilizar *forma salvaje* con más frecuencia de lo normal.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de *forma salvaje* dos veces más al día de lo que podrías normalmente. Si eres capaz de utilizar *forma salvaje* para convertirte en un elemental, también ganas un uso adicional de *forma salvaje* elemental al día.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo dos usos adicionales de *forma salvaje* para tus tipos usuales y un uso adicional de *forma salvaje* elemental (si tienes esta capacidad) cada vez.

Forma salvaje proporcionada [salvaje]

Utilizas *forma salvaje* para convertirte en animales de tu propio tamaño, incluso si tu aptitud de *forma salvaje* no incluye normalmente esa categoría de tamaño.

Prerrequisito: aptitud para utilizar *forma salvaje*, forma natural que no sea de tamaño Mediano ni Pequeño.

Beneficio: utilizas tu aptitud de *forma salvaje* para adoptar la forma de un animal cuya categoría de tamaño coincida con la tuya. Por ejemplo, un druida gigante de las nubes (tamaño Enorme) puede con esta dote utilizar *forma salvaje* para convertirse en un tiburón Enorme o en un calamar gigante.

Normal: el tamaño de las formas animales que puedes asumir mediante *forma salvaje* está limitado por los parámetros de la aptitud, sin importar tu tamaño original.

Forma salvaje rápida [salvaje]

Puedes asumir *forma salvaje* más rápida y fácilmente de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para utilizar *forma salvaje* para convertirte en un animal terrible, Des 13.

Beneficio: ganas la aptitud de utilizar *forma salvaje* como una acción equivalente a moverse.

Normal: un druida utiliza *forma salvaje* como una acción estándar.

Furia adicional [general]

Puedes enfurecerte con más frecuencia de la normal.

Prerrequisito: aptitud de Furia.

Beneficio: puedes utilizar tu furia dos veces al día más de lo que podrías normalmente.

Especial: puedes coger esta dote varias veces, obteniendo dos usos de furia adicionales por día cada vez.

Furia destructiva [general]

Haces pedazos barreras y objetos cuando estás enfurecido.

Prerrequisito: aptitud de Furia.

Beneficio: mientras estás enfurecido, obtienes un bonificador +8 en cualquier prueba de Fuerza que realices para abrir puertas brutalmente o romper objetos inanimados y estáticos.

Furia instantánea [general]

Activas tu furia instantáneamente.

Prerrequisito: aptitud de Furia.

Beneficio: tu furia comienza en cualquier instante que desees, incluso aunque no sea tu turno o estés sorprendido. Puedes activar tu furia en respuesta a la acción de otro una vez que conozcas su resultado pero antes de que tenga efecto. Así, puedes ganar los beneficios de la furia a tiempo de prevenir o mejorar un acontecimiento no deseable. Por ejemplo, puedes obtener los puntos de golpe adicionales que proporciona la furia justo antes de un golpe que sin ellos te habría dejado in-

consciente, o mejorar tus posibilidades de superar un tiro de salvación contra un conjuro lanzado.

Normal: sólo puedes entrar en furia durante tu turno.

Furia intimidatoria [general]

Tu furia produce miedo en tus oponentes.

Prerrequisito: aptitud de Furia.

Beneficio: cuando te enfureces, designa a un único enemigo en un radio de 30', el cual deberá hacer una salvación de Voluntad (CD = 10 + la mitad del nivel de tu personaje + tu modificador de Carisma) o quedar estremecido mientras continúe tu furia y el blanco pueda verte (una criatura estremecida sufre una penalización –2 de moral en los tiros de ataque, salvaciones y pruebas). Un blanco que supere la salvación es inmune al efecto intimidatorio de tu furia durante un día. Las criaturas inmunes al miedo y aquellas que no tienen sentido de la vista son inmunes a este efecto.

Furia prolongada [general]

Tu furia permanece más tiempo de lo normal.

Prerrequisito: aptitud de Furia.

Beneficio: tu furia dura 5 asaltos adicionales cada vez que te enfureces.

Especial: puedes coger esta dote varias veces, apilándose los asaltos adicionales.

Golpe sobrenatural [general]

Elige un enemigo predilecto que sea inmune a los golpes críticos. Sabes cómo dar los golpes contra este oponente para sacarles el mayor partido.

Prerrequisito: ataque base +7, enemigo predilecto inmune a los golpes críticos.

Beneficio: cada vez que tu tirada de ataque contra este enemigo predilecto hubiera sido un golpe crítico, infliges +1d6 puntos de daño adicional por daño de daño que tu arma haría en un golpe crítico. Además, tu bonificador al daño contra enemigo predilecto se aplica de modo normal a este tipo de criaturas.

Normal: las criaturas que son inmunes a los golpes críticos también son inmunes al bonificador al daño contra enemigos predilectos.

Hablar en *forma salvaje* [salvaje]

Mientras estás en *forma salvaje*, puedes comunicarte con animales o elementales del mismo tipo que tu forma actual.

Prerrequisitos: aptitud para utilizar *forma salvaje*, Int 13.

Beneficio: mientras estés en *forma salvaje*, puedes actuar como si estuvieses bajo un efecto continuo de *hablar con los animales*, con respecto a los animales de tu mismo tipo. Por ejemplo, si utilizas *forma salvaje* para convertirte en un lobo, puedes comunicarte con los lobos mientras sigas en esa forma. Hablas en gruñidos, chillidos, chasquidos, o cualquier otro sonido que un animal suela utilizar para comunicarse con otros como él. Si eres capaz de utilizar *forma salvaje* para convertirte en un elemental, también puedes comunicarte con elementales del mismo tipo al que pertenezcas, utilizando su lenguaje. Esta dote no permite la comunicación mental.

Lucha astuta [general]

Tienes unas posibilidades mejores de lo normal de escapar o escabullirte de la presa o la sujeción de las criaturas grandes.

Prerrequisitos: Impacto sin armas mejorados, tamaño Pequeño o Mediano.

Beneficio: cuando tu oponente sea más grande que tamaño Mediano, ganas un bonificador de circunstancia en tus pruebas de presa para escapar de una presa o sujeción. La cuantía del bonificador depende del tamaño de tu oponente, de acuerdo con la siguiente tabla.

El oponente es...	Bonificador
Colosal	+8
Gargantuesco	+6
Enorme	+4
Grande	+2

*Multidextrismo

Eres un experto en el uso de todas tus manos en combate.

Prerrequisito: Des 15, acceso a una forma con tres o más brazos.

Beneficio: ignoras todas las penalizaciones debidas al uso de una mano torpe (una criatura tiene una mano hábil, y todas las demás son manos torpes; por ejemplo, una criatura con cuatro brazos tiene una mano hábil y tres manos torpes).

Normal: sin esta dote una criatura sufre una penalización -4 en sus tiros de ataque, pruebas de aptitud y pruebas de habilidad realizadas con una mano torpe.

Especial: esta dote es similar a la dote de Ambidextrismo, pero aplicada a criaturas con tres o más brazos.

Natación mejorada [general]

Nadas más rápido de lo normal.

Prerrequisito: Nadar 6 rangos.

Beneficio: nadas a la mitad de tu velocidad terrestre con una acción equivalente a moverse o a tres cuartos de tu velocidad terrestre con una acción de asalto completo.

Normal: nadas a un cuarto de tu velocidad terrestre con una acción equivalente a moverse y a la mitad de tu velocidad terrestre con una acción de asalto completo.

Olfato [salvaje]

Tu sentido del olfato es tan agudo como el de un lobo.

Prerrequisito: aptitud para usar *forma salvaje* para convertirse en un lobo, Sab 11.

Beneficio: gañas la aptitud extraordinaria de olfato (del tipo basado en el aire, tal y como se describe en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER), que funciona sin importar tu forma.

*Parada con la mano torpe [general]

Eres capaz de utilizar el arma de tu mano torpe para defenderte de ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisito: Ambidextrismo, Des 13, Combate con dos armas, ataque base +3, competencia con arma.

Beneficio: cuando luches con dos armas y utilices la opción de ataque completo, puedes decidir durante tu acción si atacar de modo normal o sacrificar tu ataque con la mano torpe durante ese asalto a cambio de un bonificador +2 de esquiva a tu CA.

Si eliges esta opción, sigues sufriendo penalizadores a tus ataques como si estuvieras luchando con dos armas. Si también estás utilizando un broquel, su bonificador a la CA se apila al bonificador de esquiva. Sólo puedes utilizar con esta dote armas con hoja o con empuñadura de una categoría de tamaño menor que la tuya.

Permanecer consciente [general]

Tienes una fuerza de voluntad que te sostiene incluso cuando las cosas pintan de la peor manera posible.

Prerrequisito: ataque base +2, Aguante, Voluntad de hierro, Dureza.

Beneficio: después de que tus puntos de golpe hayan sido reducidos a 0 o por debajo, puedes realizar una acción parcial en tu turno cada asalto hasta que alcances los –10 puntos de golpe.

Repulsión animal [general]

Puedes canalizar el poder de la naturaleza para ahuyentar a animales.

Prerrequisito: aptitud para lanzar *detectar animales o plantas.*

Beneficio: puedes expulsar (pero no destruir) animales del mismo modo que un clérigo bueno expulsa muertos vivientes. El número de veces por día que puedes utilizar esta aptitud es igual a 3 + tu modificador de Carisma. Tu nivel más alto como lanzador de conjuros divinos es el nivel al que expulsas animales.

Repulsión vegetal [general]

Puedes canalizar el poder de la naturaleza para ahuyentar plantas.

Prerrequisito: aptitud para lanzar *detectar animales o plantas.*

Beneficio: puedes expulsar (pero no destruir) plantas del mismo modo que un clérigo bueno expulsa muertos vivientes. Trata a las plantas inmóviles como criaturas incapaces de huir. El número de veces por día que puedes utilizar esta aptitud es igual a 3 + tu modificador de Carisma. Tu nivel más alto como lanzador de conjuros divinos es el nivel al que expulsas plantas.

Resistencia a la energía [general]

Canalizas el poder de la naturaleza para resistir un tipo determinado de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sónico).

Prerrequisito: Bonificador base +8 a los TS For.

Beneficio: elige un tipo de energía. Obtienes resistencia 5 contra este tipo de energía. Por ejemplo, si eliges fuego, ignoras los 5 primeros puntos de daño que recibas cada asalto, independientemente de si el daño viene de una fuente mundana o mágica.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Si eliges el mismo tipo de energía dos o más veces, los efectos se apilan. Esta resistencia no se apila con la proporcionada por ningún conjuro u objeto mágico.

Resistencia mayor [general]

Eres extraordinariamente resistente al daño.

Prerrequisito: reducción de daño como rasgo de clase o aptitud innata.

Beneficio: tu reducción de daño aumenta en +1/-. Si normalmente iría aumentando con el nivel, lo sigue haciendo a su índice normal. Por ejemplo, un bárbaro de nivel 15.º tiene reducción de daño 2/–. Eligiendo esta dote, aumenta a 3/–. Posteriormente continuará aumentando en +1/– en los intervalos designados: a 4/– a nivel 17.º, y a 5/– a nivel 20.º. No puedes elegir esta dote más de una vez.

Resistir enfermedades [general]

Has desarrollado una resistencia natural a las enfermedades.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las salvaciones de Fortaleza contra enfermedades.

Resistir venenos [general]

Has desarrollado una inmunidad a los efectos de los venenos mediante la exposición a dosis controladas.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las salvaciones de Fortaleza contra venenos.

Sombra [general]

Eres mejor que la mayoría en seguir a la gente sin que se percaten.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Esconderse y Avistar.

Viraje brusco [general]

Cuando vuelas puedes cambiar rápidamente de dirección una vez por asalto.

Prerrequisito: aptitud para volar.

Beneficio: esta dote te permite girar un ángulo de hasta 180 grados además de cualesquiera otros giros que puedas hacer de modo normal, sin importar tu maniobrabilidad. No puedes ganar altura durante el asalto en que realices un viraje brusco, pero sí puedes lanzarte en picado. Para más información ver 'Movimiento aéreo táctico' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Vista ciega [salvaje]

Tus sentidos son tan agudos como los de un murciélago.

Prerrequisito: aptitud para utilizar la *forma salvaje* para convertirse en un murciélago terrible.

Beneficio: obtienes la aptitud extraordinaria de vista ciega (tal y como se describe en el Capítulo 3 del *Manual del* DUNGEON MASTER), que funciona sin importar tu forma. Como un murciélago terrible, emites sonidos de alta frecuencia, inaudibles para la mayoría de las criaturas, a modo de un "radar" que te permite localizar objetos y criaturas en un radio de 120'. Ya que esta aptitud requiere del oído, cualquier circunstancia que te prive de este sentido también anula tu vista ciega.

Vuelo mejorado [general]

Obtienes una maniobrabilidad mejor de lo normal al volar.

Prerrequisito: aptitud para volar (natural, mágica o mediante cambio de forma).

Beneficio: tu maniobrabilidad de vuelo aumenta en un grado. Por ejemplo, si tu maniobrabilidad normal era mala, pasa a ser regular.

Capítulo 3: Herramientas del oficio

"Las buenas herramientas hacen tu trabajo más fácil, tanto si te dedicas a la guerra como a la paz. Elige tus herramientas cuidadosamente."

—Soveliss

Todo aventurero depende de su equipo. Sin armas, armadura ni otro equipo, tanto mágico como mundano, un héroe no puede derrotar a sus enemigos, montar una defensa adecuada o superar los obstáculos que se le presenten tanto en los dungeon como en el mundo del exterior. Este capítulo presenta nuevas armas exóticas y nuevos objetos mágicos, la mayoría de los cuales están diseñados para utilizarse en campo abierto. La última sección del capítulo describe un nuevo tipo de objeto mágico, la infusión.

ARMAS EXÓTICAS

"Me golpeó. ¡Con un árbol!"

—Un sorprendido Krusk

Las armas que se presentan a continuación pueden ser útiles para los personajes en la naturaleza. Este tipo de armas exóticas puede ser de uso común en los extremos más lejanos del mundo de campaña, y presentan una interesante opción para los personajes que aprendan a utilizarlas.

Descripción de las armas

Ankus: el ankus es una vara con un gancho utilizada para conducir elefantes. Inflige sólo daño atenuado, pero gracias a su gancho también puede utilizarse para realizar ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento podrías evitarlo soltando el ankus. Esta arma tiene un alcance de 10'.

Ballesta de torno: la ballesta de torno dispara una cuerda unida a un virote especial. El virote tiene forma de gancho y está dividido en la cabeza y el centro del asta, teniendo dos partes vueltas hacia atrás como una serpiente de dos cabezas. La delgada cuerda ralentiza el vuelo del virote, reduciendo por lo tanto su incremento de distancia. Con un impacto con éxito, el virote se divide como un hueso de la suerte, haciendo que las cuerdas unidas rodeen al blanco y le enmarañen (*NdC: las dos mitades del virote actúan como anzuelos*). Si el blanco es un objeto móvil de tu categoría de tamaño o menor, puedes utilizar las cuerdas para arrastrarlo hacia ti.

Una criatura enmarañada sufre una penalización de –2 en las tiradas de ataque y de –4 a la Destreza. Sólo puede moverse a la mitad de su velocidad y no puede cargar ni correr. Si controlas la cuerda de arrastre teniendo éxito en una prueba enfrentada de Fuerza mientras la sujetas, la criatura enmarañada sólo puede moverse dentro de los límites que la cuerda le permita. Lanzar un conjuro mientras se está enmarañado requiere una prueba con éxito de Concentración (CD 15).

La criatura enmarañada puede escapar de las cuerdas con una prueba de Escapismo (CD 20), que es una acción de asalto completo. La cuerda tiene 5 puntos de golpe, y puede ser rota (ver el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*) con una prueba de Fuerza (CD 25, también es un acción de asalto completo).

El efecto enmarañador de una ballesta de torno es útil sólo contra criaturas de tamaños comprendidos entre Diminuto y Grande, ambos incluidos. El daño atenuado afecta a todas las criaturas.

Una ballesta de torno requiere de las dos manos para utilizarla con efectividad, sin importar el tamaño del usuario. Cargar una ballesta de torno es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

TABLA 3–1: NUEVAS ARMAS EXÓTICAS

Armas exóticas—Cuerpo a cuerpo

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo	Dureza	Puntos de golpe
Grandes								
Ankus†	15 po	2d4§	×2	—	15 lb.	Contundente	5	10

Armas exóticas—Ataque a distancia

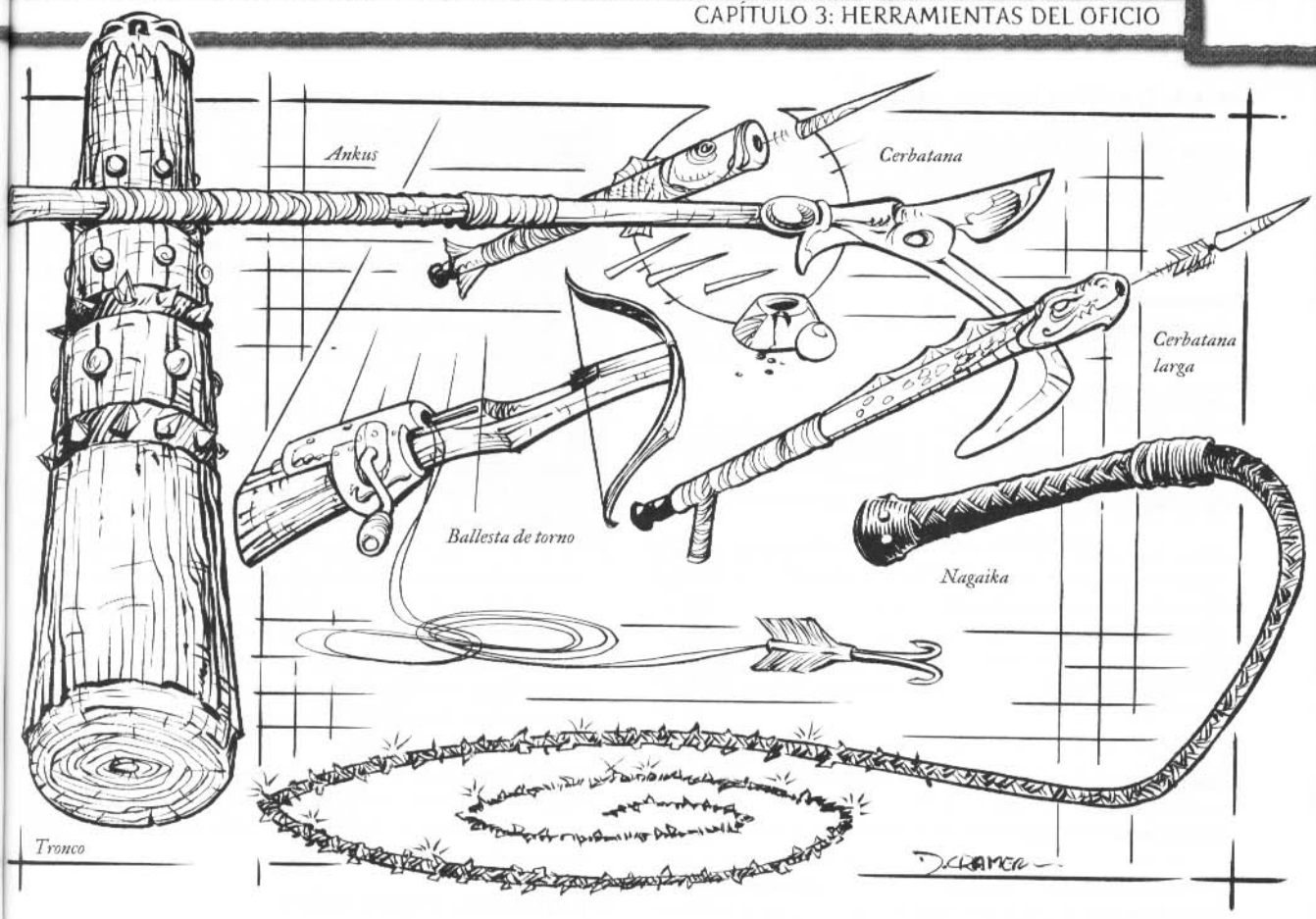
Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo	Dureza	Puntos de golpe
Medianas								
Ballesta de torno**	75 po	1d8§	19-20/×2	50'	10 lb.	Perforante	10	10
Virotes, ballesta de torno (10)	5 po	—	—	—	1 lb.	—	10	1
Cerbatana*	1 po	1	×2	10'	2 lb.	Perforante	5	3
Agujas, cerbatana (20)	1 po	—	—	—	*	—	2	1
Nagaika**	25 po	1d6	×3	—	4 lb.	Cortante	7	5
Nagaika, reforzada								
bonificador +1 de Fue	225 po	1d6	×3	—	5 lb.	Cortante	7	8
bonificador +2 de Fue	325 po	1d6	×3	—	6 lb.	Cortante	7	8
bonificador +3 de Fue	425 po	1d6	×3	—	7 lb.	Cortante	7	8
bonificador +4 de Fue	525 po	1d6	×3	—	8 lb.	Cortante	7	8
Grandes								
Cerbatana larga**	10 po	1d4	×2	10'	4 lb.	Perforante	5	4
Dardos, cerbatana (10)	1 po	—	—	—	1 lb.	—	2	1
Tronco**	10 po	—	×2	10'	100 lb.	Contundente	5	120

*Peso despreciable.

**Consulta la descripción de este arma para encontrar sus reglas especiales.

†Arma cuerpo a cuerpo con alcance.

§El arma inflige daño atenuado en lugar de daño normal.



Una criatura de tamaño Mediano o mayor puede disparar, pero no cargar, una ballesta de torno con una mano con un penalizador de –4. Una criatura de tamaño Mediano o mayor puede disparar una ballesta de torno con cada mano con un penalizador de –6, además del penalizador de -4 normal por atacar con la mano torpe (–6 mano hábil/–10 mano torpe). La dote Combatir con dos armas no reduce estas penalizaciones debido a que representa la pericia con armas de combate cuerpo a cuerpo, no con armas a distancia. La dote de Ambidextrismo te permite anular la penalización –4 por mano torpe, dejando los penalizadores en –6 para ambas manos.

Cerbatana: la cerbatana es un largo tubo a través del cual insuflas aire para disparar agujas. Una aguja inflige 1 punto de daño, y además puede llevar un veneno de contacto.

Cerbatana larga: la cerbatana larga dispara dardos, que son ligeramente más pequeños que los utilizados como arma. Estos dardos infligen 1d4 puntos de daño además de poder llevar veneno.

Nagaika: la nagaika es un látigo de cuero tachonado con cristales. A diferencia del látigo, inflige daño normal y puede herir a enemigos con armadura. Aunque la mantienes en tu mano, debe tratarse como un arma de proyectiles con un alcance máximo de 15' y ningún penalizador por alcance.

Debido a que la nagaika puede enrollarse en torno a la pierna u otro miembro de un enemigo, puedes intentar ataques de derribo con ella. Si trataran de derribarte durante tu propio intento podrías evitarlo soltándola. Además, obtienes un bonificador +2 en las tiradas enfrentadas de ataque cuando utilices la nagaika para intentar desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si tu intento falla).

Nagaika, reforzada: un personaje que seleccione Competencia con arma exótica (nagaika) también tiene competencia con la nagaika reforzada. Esta arma está hecha de un cuero excepcionalmente fuerte, lo que permite al usuario aplicar su bonificador de Fuerza a las tiradas de Daño (dentro de los límites del arma).

Tronco: un tronco es un pesado poste que puedes arrojar contra uno o más blancos que estén agrupados muy juntos. Para lanzar un tronco, debes seleccionar una zona de 10' como objetivo y golpear a una CA 15. El éxito implica que todo el mundo en la zona objetivo debe realizar un TS de Reflejos (CD = tu tirada de ataque) o desplazarse hacia atrás 5'. Si una criatura u objeto en la zona objetivo es incapaz de moverse, recibe 2d6 puntos de daño. El tronco se utiliza normalmente para romper formaciones militares.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

"El lobo representa el exceso de confianza. Suele dar a su presa cierta ventaja, sólo para correr más distancia y más rápido que su presa. Pero el lobo ignora que la carrera es larga. Algún día algo será más rápido que el lobo, y no le dará ninguna ventaja".

—La Baraja de las Eras

Esta sección describe varios nuevos objetos mágicos de diferentes tipos. Muchos de ellos son especialmente útiles para personajes que pasan la mayoría de su tiempo en campo abierto o para aquellos que tratan con animales.

Algunos de estos dispositivos están diseñados para ser utilizados por animales. Un animal puede llevar a la vez sólo un collar, silla de montar, brida u otro objeto similar.

Aptitudes especiales de las armaduras y los escudos

Las armaduras o escudos con una aptitud especial deben tener al menos un bonificador +1 de mejora.

Tabla 3–2: nuevos objetos mágicos

Aptitudes especiales de las armaduras y los escudos	Precio de mercado
Acuática	Bonif. +2
Acuática (con respiración acuática)	Bonif. +3
Confortable	Bonif. +1
Salvaje	Bonif. +3

Armaduras específicas	Precio de mercado
Armadura gris de madera férrea	137.650 po
Armadura del palafrenero	10.670 po

Aptitudes especiales de las armas	Tipo	Precio de mercado
Agotadora	Cuerpo a cuerpo, a distancia	Bonif. +1
Cazadora	Cuerpo a cuerpo, a distancia	Bonif. +1
Oponible	Cuerpo a cuerpo, a distancia	Bonif. +1

Armas específicas	Precio de mercado
Flecha de curar heridas leves	107 po
Flecha de curar heridas moderadas	607 po
Flecha de curar heridas serias	1.507 po
Flecha de curar heridas críticas	2.807 po
Hoja del berserker (+1)	6.335 po
Hoja del berserker (+2)	15.335 po

Pociones	Precio de mercado
Dirección infalible	150 po
Intuición natural	150 po
Lógica animal	150 po.

Objetos maravillosos	Precio de mercado
Botas de aguante	16.000 po
Cierre silvestre	4.000 po
Collar de detección de enemigos predilectos	34.000 po
Collar de ingenio (1 truco)	700 po
Collar de ingenio (2 trucos)	1.400 po
Collar de ingenio (3 trucos)	2.100 po
Collar de resistencia (+1)	490 po
Collar de resistencia (+2)	1.960 po
Collar de resistencia (+3)	4.410 po
Collar de resistencia (+4)	7.840 po
Collar de resistencia (+5)	12.250 po
Gafas de seguimiento	2.000 po
Roca enhiesta (nivel 0)	10.676 po
Roca enhiesta (nivel 1.º)	10.850 po
Roca enhiesta (nivel 2.º)	12.600 po
Roca enhiesta (nivel 3.º)	15.750 po
Roca enhiesta (nivel 4.º)	20.300 po
Roca enhiesta (nivel 5.º)	26.250 po
Roca enhiesta (nivel 6.º)	33.600 po
Roca enhiesta (nivel 7.º)	42.350 po
Roca enhiesta (nivel 8.º)	49.700 po
Roca enhiesta (nivel 9.º)	57.750 po
Torque de lenguaje animal	12.000 po
Yelmo de unión	7.200 po

Acuática: las armaduras y escudos con este encantamiento tienen una apariencia aerodinámica y un brillo verdoso. Una armadura o escudo con este encantamiento permite a su portador moverse libremente a través del agua sin necesidad de pruebas de Nadar. Las reglas de ahogarse siguen aplicándose, a no ser que el objeto también esté encantado con *respiración acuática*.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento*, *respiración acuática*; *Precio de mercado*: bonif. +2 o bonif. +3 con *respiración acuática*.

Confortable: una armadura con este encantamiento permite al portador descansar confortablemente durante la noche sin quitársela, sin importar lo pesada que sea. El portador puede ponerse la armadura en tan sólo 5 asaltos, y quitársela en uno.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *ablandar tierra y piedra*; *Precio de mercado*: bonif. +1.

Salvaje: la armadura y bonificadores de mejora del objeto permanecen en efecto incluso mientras el portador está en *forma salvaje*. Estos objetos se funden en la *forma salvaje* del portador, y por lo tanto no pueden ser detectados en esa forma.

Nivel de lanzador: 9.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fundirse con al piedra*; *Precio de mercado*: bonif. +3.

Armaduras específicas

Las siguientes armaduras específicas, por lo general se construyen de antemano exactamente con las características descritas aquí.

Armadura gris de madera férrea: cuando se encuentra inicialmente, esta *armadura completa* +2 suele aparentar estar hecha de acero. En realidad, está construida con madera que ha sido transformada permanentemente en *madera férrea*.

Nivel de lanzador: 11.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *madera férrea*; *Precio de mercado*: 137.650 po.

Armadura del palafrenero: esta armadura se presenta como una *armadura completa* +2 finamente construida y diseñada específicamente para alguien que luche a lomos de una montura. El portador obtiene un bonificador +1 de competencia a las pruebas de Montar. Además, proporciona a la montura del portador un bonificador +2 de mejora a su Destreza y aumenta su velocidad en +10'.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas; *Precio de mercado*: 10.670 po.

Aptitudes especiales de las armas mágicas

Un arma mágica con una aptitud especial debe tener al menos un bonificador +1 de mejora.

Agotadora: un arma con esta aptitud inflige +1d6 puntos de daño con cada impacto con éxito. Sin embargo, todo el daño que produce (la cantidad normal para ese arma más todos los bonificadores aplicables) es atenuado en lugar de daño normal. Los arcos, ballestas y hondas encantados de este modo extienden el efecto agotador a su munición.

Nivel de lanzador: 8.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *ablandar tierra y piedra*; *Precio de mercado*: bonif. +1.

Cazadora: cuando es utilizada por un explorador contra un enemigo predilecto, un arma cazadora dobla el bonificador al daño del portador contra sus enemigos predilectos.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *colmillo mágico mayor*; *Precio de mercado*: bonif. +1.

Oponible: incluso una criatura que carezca de las manos apropiadas para el arma puede esgrimir un arma oponible. Este encantamiento crea una o más proyecciones equivalentes a pulgares en el arma. Estos "pulgares" artificiales se unen al miembro apropiado del portador para permitir un uso adecuado. Para esgrimir un arma oponible, una criatura debe ser corpórea, tener miembros, tener competencia con el arma y ser capaz de mantenerse en pie sin el miembro(s) que sujetan el arma oponible.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *colmillo mágico mayor*; *Precio de mercado*: bonif. +1.

Armas específicas

Las siguientes armas específicas, por lo general, se construyen de antemano exactamente con las características descritas aquí.



Flecha de curar heridas leves: cuando esta *flecha +1*, por lo demás normal, impacta en un blanco, no causa daño. En su lugar, el blanco se ve afectado por un conjuro de *curar heridas leves*, que cura 1d8+1 puntos de daño. Si una flecha de este tipo impacta en un muerto viviente, se permite a la criatura que resista el conjuro con una salvación de Voluntad (CD 11) para mitad del daño.

Una *flecha de curar heridas moderadas* cura 2d8+3 puntos de daño y tiene una CD base de 12. Una flecha de *curar heridas graves* cura 3d8+5 puntos de daño y tiene una CD base de 13. Una *flecha de curar heridas críticas* cura 4d8+7 puntos de daño y tiene una CD base de 14.

Nivel de lanzador: 1.º (*leve*), 3.º (*moderada*), 5.º (*grave*), 7.º (*crítica*); *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas leves* (*leve*), *curar heridas moderadas* (*moderada*), *curar heridas graves* (*grave*), *curar heridas críticas* (*crítica*); *Precio de mercado:* 107 po (*leve*), 607 po (*moderada*), 1.507 po (*grave*) o 2.807 po (*crítica*); *Coste de creación:* 57 po + 4 PX (*leve*), 307 po + 24 PX (*moderada*), 757 po + 60 PX (*grave*) o 1.407 po + 112 PX (*crítica*).

Hoja del berserker: el bonificador de esta *espada bastarda +1* o +2 aumenta en +1 cuando el portador se sumerge en la furia bárbara.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *arrebato emocional* (*furia*); *Precio de mercado:* 6.335 po (*arma +1*) o 15.335 (*arma +2*); *Coste de creación:* 3.335 po + 240 PX (*arma +1*) o 7835 po + 600 PX (*arma +2*).

Descripciones de las pociones

Las siguientes son pociones no estándar de interés para bárbaros, druidas y exploradores.

Dirección infalible: un personaje que beba esta poción obtiene un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Intuir dirección durante 1 hora.

Nivel de lanzador: 2.º; *Prerrequisitos:* Elaborar poción, nivel del lanzador de conjuros 6 o más; *Precio de mercado:* 150 po.

Intuición natural: un personaje que beba esta poción obtiene un bonificador +10 de circunstancia a las pruebas de Supervivencia durante 1 hora.

Nivel de lanzador: 2.º; *Prerrequisitos:* Elaborar poción, nivel del lanzador de conjuros 6 o más; *Precio de mercado:* 150 po.

Lógica animal: un personaje que beba esta poción obtiene una empatía intuitiva con los animales (en la forma de un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Trato con animales) durante 1 hora. Un consumidor con rangos en Empatía animal también gana un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de esa habilidad.

Nivel de lanzador: 2.º; *Prerrequisitos:* Elaborar poción, nivel del lanzador de conjuros 6 o más; *Precio de mercado:* 150 po.

Descripciones de los objetos maravillosos

Los siguientes objetos maravillosos están diseñados principalmente para su uso por bárbaros, druidas y exploradores.

Botas de aguante: estas botas proporcionan a su portador un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas para realizar cualquier acción física que se extienda durante un periodo de tiempo, como correr, nadar o aguantar el aliento. El portador también gana un bonificador +4 de circunstancia en las salvaciones de Fortaleza para resistir el daño atenuado causado por la exposición al calor o al frío, y un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Constitución realizadas para evitar el daño atenuado de la sed y la inanición.

Nivel de lanzador: 3.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *aguante*; *Precio de mercado:* 16.000 po; *Peso:* 1 lb.

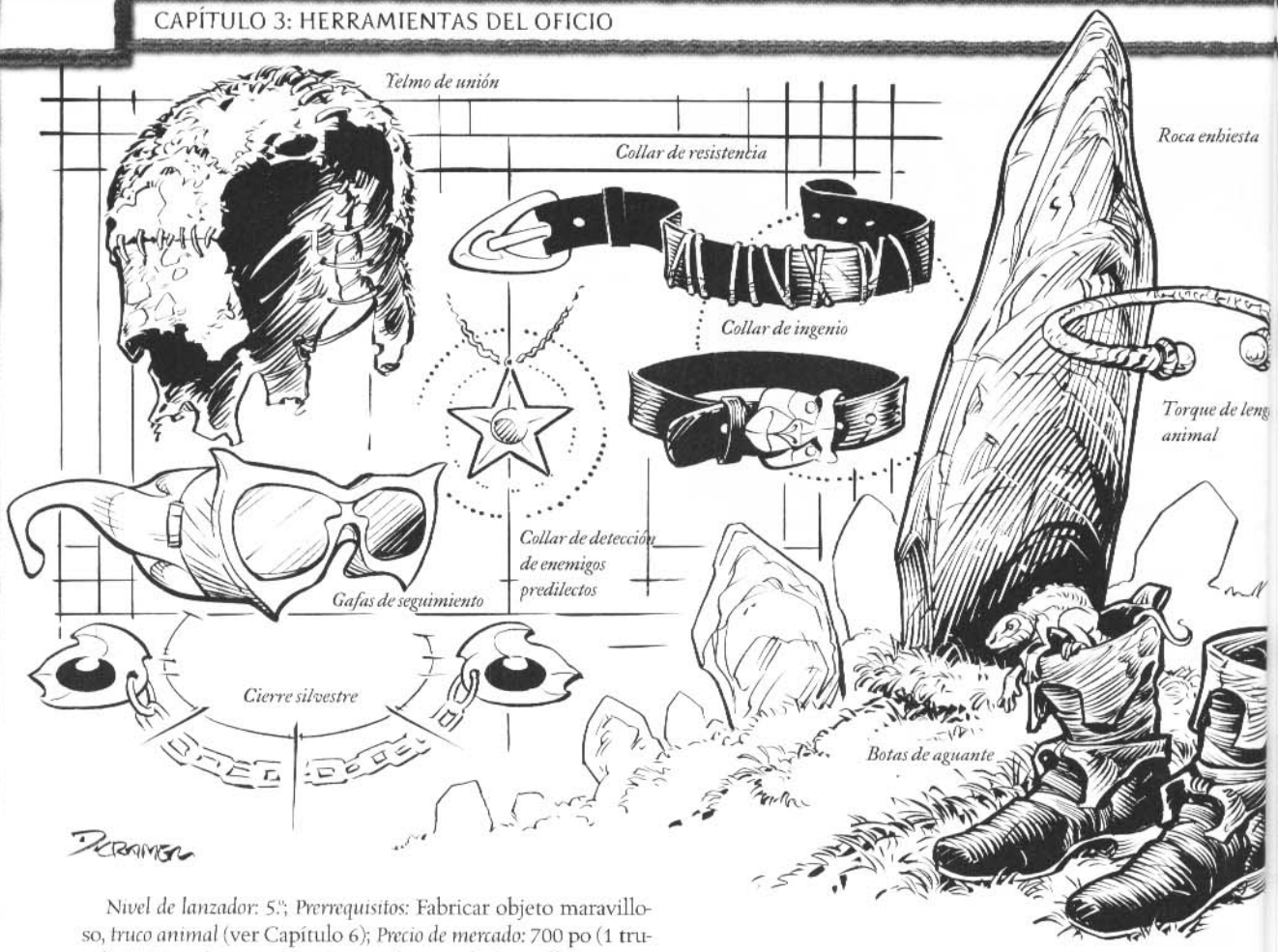
Cierre silvestre: mostrándose como una cadena de oro de 3 pulgadas de largo, este objeto solo funciona cuando se adjunta a un amuleto (u objeto similar) o atuendo (o similar). El cierre impide que el objeto al que se adjunta adopte la nueva forma del usuario cuando se ve afectado por magia transformadora (como *polimorfarse* o la aptitud de druida *forma salvaje*), permitiendo que se use el objeto con la nueva forma. Por ejemplo, un druida con un *cierre silvestre* unido a su *presea de la sabiduría* podría adoptar la forma de un lobo (que normalmente no usa equipo) y la presea mantendría su forma original, completamente funcional. Algunas formas pueden ser dañinas para ciertos objetos (como un elemental de fuego cuando se lleva un *collar de bolas de fuego*).

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *polimorfarse*, o el creador debe tener la aptitud de *forma salvaje*; *Precio de mercado:* 4.000 po; *Peso:* —.

Collar de detección de enemigos predilectos: este collar en forma de estrella está hecho de plata pura. Cuando uno de los enemigos predilectos del portador está en un radio de una milla, el collar emite un suave zumbido. Concentrándose, el portador puede detectar la dirección del enemigo predilecto más próximo en ese rango.

Nivel de lanzador: 11.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *detectar enemigo predilecto* (ver Capítulo 6); *Precio de mercado:* 34.000 po; *Peso:* —.

Collar de ingenio: este collar de animales se expande para ajustarse al cuello de su portador. Mientras lleve este objeto, un animal puede realizar uno o más trucos adicionales aparte de los que ya conoce. El creador del collar debe designar el truco o trucos específicos que proporciona. Un animal no puede llevar más de un collar a la vez.



Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *truco animal* (ver Capítulo 6); *Precio de mercado:* 700 po (1 truco), 1.400 po (2 trucos) o 2.100 po (3 trucos); *Peso:* 1 lb.

Collar de resistencia: este collar de animales se expande para ajustarse al cuello de su portador. Mientras lleve este objeto, un animal obtiene un bonificador de +1 a +5 de resistencia en todos los tiros de salvación (Fortaleza, Reflejos y Voluntad). Un animal no puede llevar más de un collar a la vez.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*; *Precio de mercado:* 490 po (+1), 1.960 po (+2), 4.410 po (+3), 7.840 po (+4) o 12.250 po (+5); *Peso:* 1 lb.

Gafas de seguimiento: las lentes de estas gafas están tintadas de color verde y amarillo. Proporcionan a su portador un bonificador +10 de competencia en las pruebas de Supervivencia para rastrear.

Nivel de lanzador: 3.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, 5 rangos en Supervivencia; *Precio de mercado:* 2.000 po; *Peso:* —.

Roca enhiesta: este enorme obelisco de piedra aumenta la aptitud de un druida para lanzar un único conjuro cuando está en contacto con él. El creador elige un conjuro de druida para que sea afectado por la piedra y un sacrificio específico (como una vaca o un puñado de gemas) para activarlo. Tras ello, cualquier druida puede utilizar el conjuro de *fundirse con la piedra* para unirse con la *roca enhiesta* y descubrir estos dos factores. Una vez lo ha hecho, puede activar la *roca enhiesta* por sí mismo con tan sólo hacer el sacrificio designado.

De ese momento en adelante, siempre que el druida esté en contacto con la piedra activada puede lanzar el conjuro como si estuviese afectado por las dotes de Potenciar conjuro, Ampliar conjuro y Prolongar conjuro. Debido a que cada *roca enhiesta* afecta sólo a un conjuro, estos objetos normalmente están dispuestos en círculos con no más de 30' de distancia entre dos piedras adyacentes, por lo que un druida puede moverse a una nueva piedra para lanzar un nuevo conjuro cada asalto. El nivel del lanzador y el precio de mercado (transporte no incluido) se determinan según el nivel del conjuro al que afecta la piedra, tal y como sigue.

Nivel del conjuro	Nivel del lanzador	Precio de mercado	Coste de creación
0	5.º	10.676 po	5.338 po + 427 PX
1.º	5.º	10.850 po	5.425 po + 434 PX
2.º	5.º	12.600 po	6.300 po + 504 PX
3.º	5.º	15.750 po	7.875 po + 630 PX
4.º	7.º	20.300 po	10.150 po + 812 PX
5.º	9.º	26.250 po	13.125 po + 1.050 PX
6.º	11.º	33.600 po	16.800 po + 1.344 PX
7.º	13.º	42.350 po	21.175 po + 1.694 PX
8.º	15.º	49.700 po	24.850 po + 1.988 PX
9.º	17.º	57.750 po	28.875 po + 2.310 PX

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *fundirse con la piedra*, aptitud para lanzar el conjuro elegido; *Peso:* 8.000 lb.

Torque de lenguaje animal: este collar de acero forjado no presenta ningún colgante ni ornamento. Su portador puede *hablar con los animales* a voluntad.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *hablar con los animales*; *Precio de mercado:* 12.000 po; *Peso:* 1 lb.

Yelmo de unión: este yelmo de piel animal parece ser de mala calidad. Una vez al día, el portador puede unirse telepáticamente con un único animal que tenga a la vista. Durante la siguiente hora, el portador puede comunicarse mentalmente con ese animal, enviando y recibiendo mensajes. El yelmo también proporciona un efecto de *hablar con los animales* durante el mismo periodo para asegurar una comunicación ópti

ma. Si la distancia entre el animal y el portador del yelmo excede una milla, la conexión se suspende hasta que la duración expira o el animal está de nuevo dentro del alcance. El usuario puede seleccionar un animal diferente en cada uso.

Nivel de lanzador: 3.º; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *hablar con los animales*; *Precio de mercado*: 7.200 po; *Peso*: 2 lb.

INFUSIONES

"Este bosque es nuestro hogar y extraemos fuerza de sus raíces. Tú no, salvo que te lo permitamos".

—Vadania

Desde que los seres inteligentes caminaron por primera vez sobre la tierra, han sido rápidos en sacar ventaja de la prodigalidad de vida que hay ante ellos. Cuando los recolectores humanos y elfos descubrieron que comiendo las hojas de cierta parra podían curar las infecciones, nació la ciencia de la herboristería. A lo largo de los años, la experimentación a través de continentes y océanos demostró que la naturaleza guardaba el secreto de las curas para muchas de las enfermedades y debilidades conocidas en el mundo. Esta sección presenta otro uso para las hierbas mediante la creación de infusiones, objetos mágicos que pueden ser imbuidos con el poder de conjuros.

¿Qué es una infusión?

Una infusión es un conjuro divino almacenado en una hierba especialmente tratada. Funciona como un rollo de pergamino, salvo en que su activación es por uso: para activar el conjuro, el usuario debe consumir la hierba. Esto hace a las infusiones ideales para los druidas: pueden esconder varias para tomarlas más tarde, ganando así acceso a efectos de conjuro mientras estén en *forma salvaje*, sin voz ni manos para lanzar conjuros o utilizar objetos estándar.

Descripción física

Las infusiones varían enormemente en apariencia, desde bayas rojizas hasta raíces cubiertas de tierra. En general, son objetos muy pequeños y sin peso relevante (una bolsa con diez unidades pesa tan sólo una libra). Una infusión es bastante delicada, con una CA de 9, 1 punto de golpe, una dureza de 0 y una CD para romperla de 6.

Activación

Además de consumir las hierbas, es necesario tener en cuenta otra serie de pasos y condiciones al activar la infusión.

Analizar las propiedades: para determinar qué conjuro contiene una infusión, un personaje debe analizar sus propiedades. Esto requiere un conjuro de *leer magia* o una prueba con éxito de Conocimiento de Conjuros (CD 15 + el nivel del conjuro). Analizar una infusión no la activa salvo que sea una infusión maldita especialmente diseñada.

Por supuesto, es posible activar una infusión sin analizar primero sus propiedades. En este caso, el usuario simplemente no conoce qué conjuro está a punto de usar.

Activar la infusión: para intentar activar una infusión, el usuario simplemente se la come. Esto es una acción estándar que no requiere componentes materiales ni focos (el creador de la infusión fue quien los proporcionó). Algunos conjuros (como *madera férrea*) son efectivos sólo cuando se lanzan sobre un objeto. En estos casos, el usuario debe proporcionar el objeto en el momento de la activación, o el conjuro se desperdiciará. Una infusión no puede ser administrada a una criatura inconsciente.

Como beber una poción, comer una infusión provoca ataques de oportunidad. Un ataque con éxito contra el usuario hace necesaria una prueba de Concentración (CD = 10 + el daño recibido). El fallo implica que el personaje no logra comerse la infusión en este asalto. Si así lo desea, un atacante puede dirigir su ataque de oportunidad contra la infusión en lugar de contra el personaje, destruyendo el objeto si tiene éxito al impactar (ver 'Ataques a objetos' en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*).

Para tener éxito al activar una infusión, el usuario debe reunir los siguientes requisitos:

- Tener el conjuro que contiene en la lista de su clase (ver el Capítulo 11 del *Manual del Jugador* para los conjuros disponibles para las diferentes clases).
- Tener la puntuación de característica requerida para lanzar ese conjuro (por ejemplo, Sabiduría 15 para un druida lanzando un conjuro de nivel 5.º).
- Tener un nivel de lanzador al menos igual al de la infusión.

Si el usuario reúne todos estos requisitos, el conjuro guardado en la infusión tiene efecto inmediatamente tras su consumo. En los demás casos la infusión actúa como un veneno de ingestión. El usuario debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad del nivel de lanzador de la infusión) o quedar nauseado. Debe realizarse un segundo tiro de salvación a la misma CD y con las mismas consecuencias tras un minuto.

Determinar el efecto: un conjuro de una infusión activado con éxito funciona como un conjuro preparado y lanzado de modo normal. El nivel de lanzador de la infusión es siempre el mínimo requerido para ese conjuro, salvo que el lanzador sea de una clase diferente o específicamente desee que sea de otro modo. Por ejemplo, un druida de nivel 12.º puede querer crear una infusión de *descarga flamígera* a nivel de lanzador 12 en lugar del mínimo para el conjuro (nivel de lanzador 7), para conseguir beneficios adicionales que dependen del nivel.

Ya que las infusiones son consumidas durante su activación, no pueden ser reutilizadas.

Regla opcional: druidas alquimistas

Los druidas no suelen ser buenos alquimistas, ya que la Alquimia es una habilidad transclásea para ellos. Pero mientras resulta lógico que la mayoría de los druidas no sean expertos en crear fuego de alquimista, su exposición al mundo natural y sus peligros puede darles cierto talento para crear contravenenos y otras sustancias útiles en la espesura.

Con esta regla opcional, los druidas pueden utilizar la habilidad de Arte (herbolario) en lugar de la habilidad de Alquimia para crear ahumaderas, bolsas de maraña contravenenos y ramitas yesqueras. Utiliza las CDs dadas en la descripción de la habilidad de Alquimia y las reglas para construir objetos dadas en la descripción de la habilidad de Arte (ver el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*) para hacer estos objetos.

Generación aleatoria

Puedes generar infusiones aleatoriamente del mismo modo que conjuros divinos. Ver el Capítulo 8 de la *Guía del* DUNGEON MASTER para los detalles.

Crear infusiones

El proceso para crear infusiones es similar al utilizado para crear rollos de pergamino. El creador necesita un suministro de hierbas preparadas, cuyo coste está incluido en el coste de creación de la infusión (25 po por el nivel del conjuro por el nivel del lanzador). El creador debe pagar el coste total para crear la infusión, independientemente de cuántas veces haya creado previamente la misma.

El creador debe haber preparado el conjuro que va a infundir y debe proporcionar cualquier componente material o foco requerido. Si lanzar el conjuro reduce el total de PX del lanzador, el creador debe pagar ese coste al momento de comenzar la infusión, además del coste de PX propio de crear la infusión. De un modo similar, cualquier componente material es consumido cuando comienza el proceso, aunque no los focos (los focos

utilizados para crear una infusión pueden ser reutilizados). La labor de crear la infusión activa el conjuro preparado, por lo que no estará disponible para ser lanzado hasta que el personaje haya descansado y recuperado conjuros (esto es, el espacio de conjuro se gasta como si el creador lo hubiese lanzado).

Crear una infusión requiere un día por cada 1.000 po de valor de la infusión completada.

Dote de creación de objetos requerida: Crear infusión.

TABLA 3–3: PRECIOS BÁSICOS Y COSTES DE LAS INFUSIONES

Nivel del conjuro	Precio básico	Coste básico de creación
0	25 po	12 po + 1 PX
1	50 po	25 po + 2 PX
2	300 po	150 po + 12 PX
3	750 po	375 po + 30 PX
4	1.400 po	700 po + 46 PX
5	2.250 po	1.125 po + 90 PX
6	3.300 po	1.650 po + 132 PE
7	4.550 po	2.275 po + 182 PX
8	6.000 po	3.000 po + 240 PX
9	7.650 po	3.825 po + 306 PX

Estos costes suponen que el creador realiza la infusión al nivel de lanzador mínimo.

Variante: creación propia

Un personaje que se sienta en casa en la naturaleza tendrá un buen conocimiento de campo sobre las plantas y puede ser capaz de recolectar y preparar los componentes para una infusión por sí mismo en lugar de pagar al herbolario local por ella. Con un poco de tiempo y energía, un personaje con rangos en Oficio (herbolario) y Supervivencia puede eliminar al mercader de la ecuación y ahorrar algún dinero en el proceso.

Recolectar

Diferentes infusiones requieren hierbas diferentes. No es sorprendente que conforme los conjuros son de nivel más alto, más raras y preciosas sean las hierbas necesarias para hacer una infusión con ellos. Por lo tanto, no sólo es diferente la hierba necesaria para una infusión de *sanar* de la necesaria para una infusión de *curar heridas leves*, sino que también es más difícil de encontrar. Las hierbas para los conjuros de los niveles más altos pueden crecer solamente en lugares remotos, por lo que recolectarlas puede requerir largos viajes.

Un personaje puede utilizar Supervivencia para forrajear una hierba mientras se mueve a la mitad de su movimiento terrestre a través de un área forestal o natural en general. Realiza una prueba de Supervivencia (CD = 10 + el doble del nivel del conjuro a infundir) al final de cada día pasado forrajeando. El éxito indica que el personaje ha encontrado una cantidad suficiente de la hierba para una única infusión del conjuro deseado; el fallo implica que no se ha encontrado nada. Lanzar *detectar animales o plantas* proporciona al personaje un bonificador +2 de circunstancia en la prueba de ese día.

Mientras forrajea de este modo, un personaje sigue pudiendo forrajear para mantenerse, como se detalla en la descripción de la habilidad de Supervivencia en el Capítulo 4 del *Manual del Jugador*.

Plantar

Aunque hacer crecer las hierbas para las infusiones parece una buena idea, pocos personajes aventureros la utilizan realmente. Mantener una huerta requiere cada día horas de trabajo en un único lugar, y la mayoría de los aventureros no pueden sopor-



tar este grado de unión con un sitio. A pesar de ello, un personaje que desee aceptar el reto de la herbicultura puede intentarlo de acuerdo con las siguientes reglas.

Una vez que el personaje ha obtenido una muestra de las hierbas deseadas (ver Recolectar, más arriba), puede intentar cultivarlas. Un único personaje puede encargarse de un número de hierbas igual al doble del número de rangos que tenga en Supervivencia. Con el cuidado apropiado, una huerta produce una cosecha dos veces al año.

Para producir una cosecha de hierbas, el personaje debe realizar una prueba de Supervivencia o de Oficio (granjero) cada semana de cultivo, más una prueba de Supervivencia adicional en la época de recogida. La CD para el cultivo semanal es la mitad de la CD requerida para encontrar la hierba (ver Recolectar). Si esta prueba falla por 5 o más, la hierba se marchita y muere. Cada vez que se falle por menos de 4, se va añadiendo un penalizador –1 acumulativo a la prueba de Supervivencia final para recolectar la cosecha. Si esta última prueba tiene éxito, las hierbas recogidas son suficientes para un número de infusiones igual a la mitad del resultado de la prueba. El fallo indica que no se han producido hierbas utilizables.

Contratar a un agricultor para que realice estas labores puede ser una opción razonable. Uno hábil gana 1 po por día, o unas 180 po por estación (lo cual no incluye el coste de adquirir la hierba para plantar, ni el coste de la tierra para el huerto). El agricultor medio puede cultivar dos cosechas de hierbas por estación, cada una de las cuales produce suficiente como para 1d4 infusiones.



Preparar

Antes de que una hierba pueda ser utilizada en una infusión, debe ser preparada apropiadamente. Algunas hierbas deben recibir algún tratamiento o ponerse a secar; otras deben ser cocidas, puestas al vapor o empapadas en una solución de aceite o agua marina. De nuevo, mientras más alto sea el nivel del conjuro a infundir, más difícil y compleja se volverá la preparación. Preparar una hierba para infusión requiere una prueba de Oficio (herbolario).

Para determinar cuánto dura la preparación, primero busca el coste base de creación de la infusión en la Tabla 3–3 y convierte el precio a piezas de plata (1 po = 10 pp). Tras ello realiza una prueba de Oficio (herbolario) (CD = 10 + el doble del nivel del conjuro a infundir), que representa una semana de trabajo. Si la prueba tiene éxito, multiplica el resultado de la misma por la CD. Un total igual o mayor que el coste básico para la creación significa que la hierba está lista para ser infundida con el conjuro deseado. Un total por debajo de ese precio representa el progreso hecho esa semana. Realiza otra prueba la semana siguiente y posteriores, y si tiene éxito ve sumando el resultado de la prueba a los resultados de la semana anterior. En cuanto la suma de estos totales semanales iguale o exceda el precio base del objeto en piezas de plata, la preparación se ha completado.

El fallo en cualquier punto indica que el personaje no realiza progreso alguno esa semana. Si falla por 5 o más ello implica que el personaje arruina las materias primas y debe comenzar de nuevo con un suministro fresco de hierbas.

Regla opcional: beneficios del trabajo duro

Tomarse el tiempo y las molestias para recolectar o hacer crecer cada hierba, prepararla e infundirla con un conjuro es un trabajo duro. Por hacerlo, sin embargo, los personajes se sintonizan con la naturaleza y sus riquezas. Hacer una infusión "desde la semilla" aumenta su nivel de lanzador en +1. Este aumento no altera ni el coste de crear la infusión ni la dificultad para utilizarla.

Regla opcional: infusiones a medida

El mundo de fantasía del juego DUNGEONS & DRAGONS rebosa de animales, bestias y plantas distintivos e individuales. En lugar de asumir que una cierta infusión utiliza alguna hierba sin nombre, acude al nivel del conjuro y su escuela en la Tabla 3–4 para encontrar el nombre de la hierba que se necesita.

TABLA 3–4: INFUSIONES A MEDIDA

Nivel conjuro	Abjuración	Adivinación	Conjuración	Encantamiento	Evocación	Ilusión	Nigromancia	Transmutación	Universal
0	flor del espino	orégano	caléndula	raíz de esparraguera	tomillo	rosa	ricino	cebolletas	muérdago
1.º	romero	berza	ginseng	enebrina	macia	corteza de fresno	ásaro	ajo	
2.º	mejorana	amaranto	sésamo	junco	benjuí	chirivía	diente de león	llantén	
3.º	dulcamara	plátano	camomila	muira puama	alfalfa	aceite de chaulmugrasena	sena	raíz de consuelda	
4.º	marrubio	muguete	membrillo	asa fétida	nuez vómica	melisa	agarico	lirio del bosque	
5.º	hierba de Santa Catalina	hisopo	angélica	granada	alholva	eupatorio	agrimonia	mandrágora	
6.º	espuela de caballero	jatamashi	hinojo	escópolis	dedalera	agracejo	eléboro	lengua de ciervo	
7.º	algodón de seda	esvertia	cardamomo	matalobos	marrubio hediondo	petasita	alholva	campánula	
8.º	aletris	perdición de la oscuridad	lengua de cíclope	belladona	corazón de dragón	aliso	dedo de muerto	hoja saltarina	
9.º	callo de tortuga	tallo desgarbado	guante traslúcido	pan de las fatas	peine de fuego	hierba de locura	semilla del asesino	musgo de hierro	

CAPÍTULO 4: ANIMALES

"El castillo de coral del Señor del mar está rodeado de hambrientos tiburones. Él atrae a las criaturas de afilados dientes a su hogar, para luego dejarlas vagar libres. No se preocupa por controlarlos: siempre hay algo que viene para hacer que los tiburones deseen quedarse."

—Soveliss

Los animales están entre los recursos más poderosos de la naturaleza. Con frecuencia son ellos los que ofrecen alimentos con su leche, sus huevos y su carne. Su cuero y pieles proporcionan ropas y refugio frente a los elementos. Algunos también pueden servir como medio de transporte para personajes y objetos, o incluso como guardianes frente a los depredadores.

Este capítulo comienza con una examen ampliado de cómo elegir, adquirir y cuidar un compañero animal, así como sobre lo que un personaje puede esperar de esa relación. Tras esto se presentan las estadísticas para varios nuevos animales terribles. Finalmente, se dan las estadísticas para un nuevo subtipo de animal, los animales legendarios, junto con las estadísticas de varias criaturas de este subtipo.

COMPAÑEROS ANIMALES

Los druidas y los exploradores tienen una relación con los animales más compleja y profunda que la de cualquier otro personaje, pero incluso así los elementos básicos no cambian. Estos guardianes de la naturaleza son igual que los demás personajes a la hora de consumir las riquezas naturales en forma de animales cazados (es parte del ciclo de la vida). La armadura de pieles es popular entre los druidas, y los exploradores con frecuencia utilizan caballos y otras criaturas como monturas o bestias de carga. La diferencia está en que tanto los druidas como los exploradores tienen un respeto fundamental por el mundo natural en el que viven. No sólo están entregados al estudio de los espacios abiertos mediante las habilidades de Saber (Naturaleza) y Supervivencia, sino que también mantienen una relación especial con sus compañeros animales.

Fuentes previas

Los libros de reglas básicos de DUNGEONS & DRAGONS ofrecen abundante material sobre los compañeros animales. La descripción del druida en el *Manual del Jugador* establece los conceptos básicos. El conjuro de *amistad con los animales*, en el Capítulo 11 de dicho libro, proporciona aún más información. Finalmente, la barra lateral sobre 'Compañeros animales' en el Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER* continúa con el tema e introduce los conceptos de entrenamiento y enseñar trucos.

Los compañeros animales son una parte importante del poder de un druida (y, en menor medida, del de un explorador). El druida carece en cierto modo de la versatilidad en el lanzamiento de conjuros del clérigo y lanza menos conjuros por día, pero sus poderosos compañeros animales compensan esto de sobra. Un compañero animal puede servir como protector, rastreador, explorador, montura o guerrero, y a veces como todo a la vez. Puede ser incluso un amigo, capaz de ofrecer consejo, gracias a la magia de *dotar de consciencia*. Más aún, los DG del compañero animal de un druida aventurero pueden igualar los suyos propios, mientras que los seguidores y allegados casi siempre tienen menos DG que sus líderes.

El druida típico elige a un lobo como su primer compañero animal. El lobo ataca tan bien como un guerrero de los mismos DG, y además puede rastrear. Cinco niveles después, el druida puede tener un oso pardo, que de media tiene unos estupendos 51 puntos de golpe y tres ataques con la capacidad de causar más de 20 puntos de daño por asalto. Más tarde, el tigre terrible ofrece 120 puntos de golpe de media, además de una mayor capacidad de daño mediante sus ataques de garras, mordisco, abalanzarse, agarrar y desgarramiento. Así, sin importar sus limitaciones, los compañeros animales son increíblemente valiosos.

Cómo elegir un animal

Un druida de nivel 1.º comienza con un compañero animal, pero a lo largo del resto de su carrera como aventurero debe dedicar un poco de esfuerzo a adquirir nuevos compañeros, del mismo modo que le sucede al explorador. El primer paso es elegir el tipo deseado de animal de entre las opciones descritas en el *Manual de Monstruos* y en el Capítulo 1 de este libro.

Ya que tener compañeros animales es una aptitud básica de los druidas y exploradores, el DM no debería hacer especialmente difícil o desafiante encontrar uno. La opción más simple es conceder al personaje un par de días entre aventuras para que encuentre al compañero que desee. Siempre que lo busque en un terreno que sea territorio natural para esa especie, solamente necesita uno o dos días para encontrar una criatura apropiada (evidentemente, es imposible encontrar un león en las regiones polares o un tiburón en tierra firme).

Para jugar un poco más esta búsqueda, puedes hacer que el druida o explorador realicen una prueba de Supervivencia (CD 10 para la mayoría de los animales) para descubrir los territorios habituales de la criatura; y tras ello pedir el uso de la dote Rastrear para localizar un espécimen. El conjuro de *detectar animales o plantas* permite al personaje concentrar su búsqueda en especies determinadas dentro del alcance. *Visión del poder*, un nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6, puede revelar los DG exactos de un animal objetivo y por lo tanto si el personaje puede o no convertirlo en su amigo. Asume que con el uso de Supervivencia y el conjuro *detectar animales o plantas*, el personaje tiene una probabilidad del 30% (*NdC: no acumultaiva*) de localizar a un animal por cada día que pase buscándolo en un clima y terreno apropiado.

Si el DM quiere centrar una campaña en torno a héroes individuales y sus gestas, el grupo puede pasar un buen rato buscando en la guarida de un malvado hechicero que ha aprisionado animales para diabólicos propósitos, o rescatando a un oso de la cocina de un gigante de la escarcha antes de que acabe como plato fuerte de la cena. Algunas aventuras de este tipo pueden ser interesantes y dan a los compañeros animales un lugar especial en el grupo, pero puede no ser apropiado reservar tiempo de juego para este tipo de actividades si los personajes cambian frecuentemente de compañeros animales.

Animales superiores a la media

Es sencillo suponer que el druida y el explorador siempre encuentran compañeros animales que son normales para sus especies, con las puntuaciones de características y puntos de golpe medios dados en el *Manual de Monstruos*. Pero algunas criaturas se desvían de esta norma, con puntos de golpe por encima o por debajo de esta media, o incluso puntuaciones de características inusuales. Existen lobos con 18 puntos de golpe en lugar de 13, así como leones con fuerza 25 en lugar de 21. Mientras que puede ser más sencillo asumir que todos los compañeros animales tienen valores medios, buscar criaturas que excedan a la norma va en beneficio del personaje.

El modo obvio de hacer esto es generar los puntos de golpe y puntuaciones de características de un animal aleatoriamente cada vez que el personaje se encuentre con uno. Tirar el valor de los puntos de golpe es fácil, y generar las puntuaciones de ca-

racterísticas no es un gran esfuerzo (ver 'Puntuaciones de características de los monstruos' en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). La desventaja de este método es que implica muchas tiradas de dados, y puede derivar en días y días de búsqueda por parte de personajes quisquillosos.

La mejor solución es no revelar las puntuaciones de características de un animal ni sus puntos de golpe. Después de todo, mientras que puede ser fácil identificar a un animal enfermo, es complejo distinguir entre dos animales cuyas puntuaciones de Fuerza difieren en 2 puntos, y ningún animal está dispuesto a tolerar una batería de pruebas diseñadas para determinar si es un compañero que merece la pena antes de que el personaje selle su amistad mágicamente. Intentar realizar estas pruebas después de lanzar *amistad con los animales* es una violación de los parámetros del conjuro, ya que funciona sólo para un lanzador que sea sincero y realmente desee ser amigo del animal. Sólo después de que el personaje haya compartido aventuras con el animal durante semanas o meses (supón 2d4 semanas de media) debería el DM considerar revelar sus puntuaciones de características y puntos de golpe. En ese punto, el personaje puede abandonar al animal y comenzar de nuevo, si así lo desea. No obstante, hacer esto demasiado a menudo puede poner en cuestión la "sinceridad" del personaje.

El vínculo

El vínculo creado por el conjuro de *amistad con los animales* no es mágico. No puede ser disipado, por lo que *dominar animal* o algún otro tipo de compulsión mágica puede hacer que el animal actúe en contra de los deseos del personaje. El animal reconoce al personaje como amigo, algo así como un compañero de guarida o miembro de la manada. El animal puede comprender que el personaje no es realmente de los suyos, pero el verdadero pensamiento consciente en ese sentido está más allá de la habilidad del animal.

Como se explica en la barra lateral 'Compañeros animales' en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, un compañero sigue siendo tan sólo un animal. No puede entender el habla humana. Más allá de seguir a su amigo y realizar los trucos que se le han enseñado, no puede responder a otras indicaciones. Existe una conexión empática entre un mago y su familiar, y entre un paladín y su montura, pero no entre un druida (o explorador) y un compañero animal. Por ello, un compañero animal no es un buen explorador, ya que no tiene modo de comunicar lo que ha visto, e incluso si lo tiene, su baja Inteligencia impide que sepa qué debe buscar o cómo analizar lo que encuentre.

El animal espera de su amigo que o bien le proporcione alimento o le dé el tiempo necesario para encontrar comida y agua por su cuenta. Además, aunque el animal defiende a su amigo de manera natural, y puede incluso atacar a sus enemigos, no disfruta del combate. Mientras que el druida y el explorador pueden aceptar que algún dolor es necesario al servicio del bien o por la defensa de la tierra, estos conceptos son inexistentes en el león, halcón o lagarto que está siendo golpeado, atacado o consumido en su energía. El animal espera que su amigo intente mantenerle a salvo, por lo que una dolorosa lucha tras otra puede hacer que se harte del castigo.

Humor y actitud de los animales

Un jugador cuyo personaje tenga como amigo a un animal, normalmente lo controla. Mientras el personaje continúe cumpliendo sus obligaciones y deberes como amigo, éste es un buen modo de llevar las cosas. Sin embargo, si algo complica o pone en dificultades la relación, el DM puede querer intervenir y controlar las reacciones del animal.

Cuando un personaje se hace amigo de un animal mediante *amistad con los animales*, su actitud hacia su nuevo amigo automáticamente se vuelve Solícita (ver el Capítulo 5 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Si el personaje alguna vez abusa físicamente del animal o lo expone a situaciones adversas que puedan dañar su lealtad, el DM puede ajustar esta actitud del modo apropiado (a amistoso, indiferente o aún peor, si la situación lo requiere). Un animal amistoso puede o no ayudar a su amigo, y uno indiferente con seguridad no lo hará. Un animal que se ha vuelto malintencionado u hostil buscará la primera oportunidad para marcharse o atacar al «amigo» que tan claramente ha abusado de su confianza. No obstante, a través de la interpretación y de un juicioso uso de la habilidad de Empatía animal, un personaje puede ser capaz de reparar esa pérdida de confianza. Usa la Tabla 5–4: influir en la actitud de un PNJ en la *Guía del* DUNGEON MASTER para determinar la CD de la prueba.

El animal no tiene ningún lazo especial con los compañeros de aventuras de su amigo, así que su actitud inicial hacia ellos es indiferente. No los protegerá salvo que se le ordene, pero tampoco les atacará sin provocación. La interpretación y el uso de la Empatía animal pueden variar la actitud del animal en torno a otros miembros del grupo del mismo modo que se ha descrito antes.

Limitaciones y problemas

La presencia de compañeros animales en un grupo de aventureros puede producir una variedad de problemas. Los animales salvajes generalmente no son aceptados dentro de una ciudad o en la fortaleza del señor. Para la mayoría de los campesinos, un animal salvaje es algo que debe ser temido, expulsado o destruido, del mismo modo que se haría con un troll o un grifo. Sólo los más famosos héroes druidas o exploradores pueden esperar que una población urbana acepte a criaturas salvajes caminando por las calles, aunque sea en compañía de humanoides.

La mayoría de los personajes resuelven este problema simplemente pidiendo a sus compañeros que permanezcan en campo abierto fuera de la ciudad. Un compañero animal puede aceptar esta separación de caminos siempre que sea corta (menos de una semana), o si el personaje le visita frecuentemente. Por supuesto, dejar a un animal salvaje en las afueras de la ciudad puede presentar otro problema (la criatura puede pensar que las vacas domésticas, las gallinas o los caballos de las granjas cercanas están allí para ser consumidos).

Otra situación espinosa son los dungeons. La mayoría de animales (salvo murciélagos, lagartos, ratas, tejones y sus versiones terribles) no están acostumbrados a permanecer bajo tierra. Los oso, a pesar de que viven en cuevas, no son realmente nativos de los hábitats subterráneos. Los animales que habitan en la superficie son reluctantes a aventurarse en espacios cerrados y estrechos y en corredores oscuros. Incluso si se les logra convencer de que entren en un dungeon, la mayoría de los animales tendrán grandes dificultades al enfrentarse a pozos, rampas inclinadas, grietas estrechas y otros desafíos similares. Sin levitación mágica o la aptitud para volar, una criatura como un

¿El mejor compañero animal?

¿Cuál es el mejor compañero animal? Debes intentar mantener el máximo número de DG de compañeros permitido y, siempre que sea posible, invertir todos los DG en un único animal. Salvo que quieras que un compañero animal sirva solamente como distracción, necesitará los mejores puntos de golpe y bonificadores de ataque posibles. La mayoría de las bestias mágicas y de los habitantes de las profundidades pueden superar en poder a un animal de sus mismos DG, por lo que tienes que trabajar duro para que tus compañeros animales sean competitivos.

Suele decirse que algunos animales son mejores compañeros que otros. Un caballo parece ser útil, por ejemplo, aunque es más sencillo simplemente comprar uno. En general no puedes equivocarte si eliges el animal más efectivo en combate que puedas obtener. Dependiendo de los DG, esto quiere decir un lobo, león, oso o tigre (o una versión terrible de ellos).

tigre terrible puede quedar fácilmente atascada en cualquier parte de la Infraoscuridad. Debido a ello algunos personajes prefieren dejar a sus compañeros animales fuera del dungeon. De modo alternativo, el truco de «calma» (ver Capítulo 2) puede mejorar las aptitudes de una criatura para tratar con el entorno de los dungeons.

Cómo criar a un compañero

El modo más realista de conseguir un animal mejor que la media es criarlo desde la infancia. Un animal que nunca pasa hambre y realiza abundante ejercicio es probable que crezca más fuerte, más duro y ligeramente más inteligente que una criatura media de su tipo. Para reflejar esto, el DM puede permitir que un compañero animal que el personaje haya criado y entrenado desde el nacimiento tenga 2 puntos de golpe adicionales por Dado de Golpe, 3 puntos adicionales para sus puntuaciones de características (distribuidos como el jugador desee), y la aptitud de aprender un truco adicional por punto de Inteligencia.

Criar a un animal salvaje lleva un año y requiere una prueba de Trato con animales (CD 15 + la mitad de los DG del animal). La prueba de habilidad no es necesaria si la criatura ya se ha convertido en un compañero animal del druida o explorador, pero la mayoría de los aventureros crean lazos de amistad con animales sólo cuando ya han crecido lo suficiente como para ser de ayuda. Pagar a alguien para que críe al animal puede ser una opción más viable para personajes aventureros. Un entrenador profesional cobra 250 po por Dado de Golpe del animal a criar.

Este método de adquirir compañeros animales requiere más planificación que simplemente buscar a uno adecuado, pero también es útil para los druidas no aventureros que no ganan niveles (y por lo tanto no requieren nuevos compañeros animales) con mucha frecuencia.

Comida y cuidados

Un personaje con un compañero animal debe encargarse de su cuidado y alimentación durante las aventuras. La opción más evidente es, por supuesto, llevar comida para él. El mayor problema de esto es normalmente el peso, no el coste. Para un herbívoro, el alimento necesario para un día cuesta tan sólo 5 pc y pesa 10 libras; para un carnívoro esto asciende a 5 pp y 10 libras de peso. Cada día, un herbívoro o carnívoro de tamaño Mediano bebe al menos un galón de agua, que pesa unas 8 libras (más el peso del recipiente), y un animal Grande bebe al menos 3 galones de agua al día. Tomando la capacidad de carga típica de un caballo, puede ser un verdadero problema llevar más de dos semanas de alimento para un compañero animal. En viajes largos un druida puede confiar en que *crear agua* y *buenas bayas* proporcionen el sustento para un herbívoro o carnívoro de tamaño mediano; un animal Grande requerirá dos por día, y una criatura Enorme necesitará cuatro. Como última opción, un personaje puede ser capaz de convencer a un carnívoro hambriento de que se coma la carne de un monstruo muerto (particularmente de bestias, bestias mágicas, dragones, gigantes, humanoides o humanoides monstruosos).

Otra opción es permitir al animal que paste o cace por sí mismo. Debe comer al menos una vez cada tres días, como un humano, o comenzará a sufrir los efectos de la inanición (ver el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Los herbívoros necesitan tan sólo una pradera o campo de heno, sin que se requiera una prueba de habilidad. Para buscar agua o cazar, el animal debe realizar una prueba de Supervivencia (CD 10). El éxito indica que ha encontrado la comida y agua necesarias para un día; el fallo implica que no se encontró sustento adecuado. Si el animal está forrajeando en su clima y terreno nativos, no sufre penalización a la tirada; en los demás casos se aplica un penalizador de circunstancia de al menos –4, y de hasta –8. Si el animal se mueve a la mitad de su movimiento terrestre o menos, puede cazar mientras viaja; en los demás casos son necesarias 4 horas al día para cazar.

Finalmente, los animales no están preparados para un clima diferente al propio. Aquellos adaptados al frío, como los osos, pueden hacer poca cosa en un desierto cálido; y los animales de sangre fría, como las serpientes y lagartos, sufren en las regiones frías. Cuando se encuentra fuera de su entorno natural, un animal debe realizar salvaciones de Fortaleza a intervalos regulares para evitar daño atenuado. Las reglas para esto son las mismas dadas en las secciones de 'Peligros del calor' y 'Peligros del frío' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, salvo en que la habilidad de Supervivencia no proporciona bonificadores en estas salvaciones. Un personaje, no obstante, puede proporcionar bonificadores a un compañero animal con una prueba de Supervivencia con éxito, como se señala en la descripción de la habilidad Supervivencia en el *Manual del Jugador*. Sin embargo, finalmente el personaje tendrá que realizar una elección: sacar al animal del entorno extraño, lanzar un hechizo de protección como *soportar elementos*, o ver como la criatura perece.

Cómo romper los límites

A veces, la mejor manera de mejorar las aptitudes de los compañeros animales y superar algunas de sus limitaciones es mediante el uso de conjuros y objetos mágicos.

Magia de mejora: *colmillo mágico* y *favor de la naturaleza* mejoran las aptitudes para el combate de un compañero animal. *Fuerza del roble, persistencia de las olas* y *rapidez del viento* aumentan una de las puntuaciones de características de un animal a expensas de otra. *Crecimiento animal* mejora la efectividad en combate de un animal mejorando sus DG, Fuerza, Constitución, daño y puntos de golpe. Finalmente, *avatar de la naturaleza* aumenta los puntos de golpe del animal y le proporciona los beneficios de *acelerar*, transformándolo así en una terrorífica máquina de destrucción. Los conjuros de nivel bajo, especialmente *favor de la naturaleza*, son excelentes para utilizarlos en varitas. Ver el Capítulo 6 para la descripción de los conjuros.

Bardas: caballos, ponys, lagartos de monta y perros de monta normalmente aceptan armadura en la forma de bardas, pero las criaturas salvajes simplemente se niegan a llevarlas. Con el truco de «barda» (ver el Capítulo 2), un personaje puede adaptar cualquier animal al uso de la armadura. La barda está disponible en todos los tipos de armadura (incluidas las versiones de gran calidad y mágicas), pero siempre cuestan más que una armadura humana equivalente. Ver el Capítulo 7 del *Manual del Jugador* para reglas adicionales sobre las bardas.

Comunicación: adoptar una forma animal mediante *forma salvaje* o *polimorfarse* no proporciona la aptitud para comunicarse con esa especie (al menos no sin la dote de Hablar en *forma salvaje* descrita en el Capítulo 2). El conjuro de *hablar con los animales* es una de las mejores formas de conversar con los compañeros animales, aunque un *yelmo de unión* o un *torque de lenguaje animal* (ver el Capítulo 3 para la descripción de estos objetos mágicos) también permiten la comunicación. La conversación directa permite que la criatura comprenda instrucciones más allá de los trucos que ha aprendido, pero incluso así la inteligencia del animal pone límites obvios a la interacción.

Lealtad: la mayoría de los animales tienen unas salvaciones de Voluntad pobres. Siendo tan amigables y leales como son los compañeros animales con su amigo druida o explorador, un enemigo puede utilizar magia para controlarlos o dominarlos de un modo demasiado fácil. Un druida prevenido puede, o bien llevar conjuros (como *disipar magia* o *calmar animales*) para neutralizar esta amenaza, o equipar a sus compañeros con *collares de resistencia*.

Más animales: el modo obvio de adquirir compañeros animales adicionales es ganar niveles en la clase druida o explorador, pero hay objetos mágicos que proporcionan una segunda opción. Un *anillo de amistad con los animales* suma 12 DG al límite del personaje, un segundo anillo eleva esto hasta 24, y una *mano de la gloria* permite el uso de un tercer anillo de este tipo para un total de 36 DG adicionales de compañeros animales. A un precio de sólo 9.500 po por anillo y 7.200 po por la *mano de la gloria*, estos objetos son baratos comparados con sus beneficios.

Independientemente del total de DG de compañeros animales que un personaje aventurero pueda tener, ninguno de

ellos puede exceder sus propios DG*. Esto es, un druida de nivel 8.º que lleve un *anillo de amistad con los animales* puede tener lazos de amistad con dos leones terribles (criaturas de 8 DG), pero no con un tigre terrible (criatura de 16 DG), o con cualquier otra criatura de más de 8 DG. No obstante, dos leones terribles pueden formar un muy buen equipo.

* Esta información remplaza a la presentada en el conjuro de *amistad con los animales* en el *Manual del Jugador*.

Abandonar a un compañero

Los personajes pueden querer remplazar a sus compañeros animales de vez en cuando, y no hay ninguna penalización por hacerlo. Las razones para realizar un cambio abundan; por ejemplo, un druida puede desear no exponer a un animal comparativamente débil a peligros con los que no pueda enfrentarse, o puede que necesite viajar a una región donde sus compañeros actuales no sobrevivirían.

Lo verdaderamente importante son las condiciones en las que un personaje abandona a un compañero animal. Dejarlo en una tierra extraña, o peor aún, en las profundidades de algún dungeon, es un acto malvado. Incluso los druidas neutrales o malignos deberían resistirse a traicionar a sus compañeros de ese modo.

Cómo mejorar a un compañero

Algunos personajes, aborreciendo la perspectiva de abandonar a un amigo de confianza cada par de niveles, buscan una salida a esta situación. En el albor de los tiempos, los druidas desarrollaron un ritual mágico para ocuparse de este problema. Durante el ritual, que requiere de un día completo en un lugar sagrado o un claro natural para su realización, el contacto del druida imbuye a un compañero animal con fuerza adicional. El druida pierde 200 PX, como si hubiese lanzado un conjuro con coste de PX. Sólo los animales con una entrada de "avance" en sus estadísticas pueden mejorar mediante este ritual.

Al final del ritual, los DG del animal aumentan en +1. Como resultado de esto, gana puntos de golpe adicionales y un bonificador a las tiradas de ataque si su nuevo total de DG se lo proporciona. Los DG adicionales también pueden aumentar el tamaño del animal (ver las reglas de avance en la introducción del *Manual de Monstruos*). Ya que es un animal, el compañero no gana ni dotes ni habilidades con sus avances.

Animales *dotados de consciencia*

Dotar de consciencia es un conjuro de nivel 5.º disponible para los druidas. Debido a que proporciona a un animal sentimientos e inteligencia equivalentes a los humanos, el tipo de criatura cambia a bestia mágica. Este conjuro cambia enormemente la relación entre el druida y el compañero animal. Armado con inteligencia y la aptitud para hablar al menos un lenguaje, el animal ya no necesita nunca más entrenamiento para entender los deseos del druida. Así, el druida obtiene una buena fuente de consejos y conversación, además de tener un guardián y un sirviente.

Por supuesto, dado que ahora es una criatura completamente inteligente, un animal *dotado de consciencia* desarrolla sus propios deseos y ambiciones.

Mientras que normalmente una criatura con una inteligencia tan alta no está sujeta a *amistad con los animales*, un animal *dotado de conciencia* por un druida sigue siendo su compañero mientras sea tratado con respeto, tal como se ha señalado antes. El animal continúa contando respecto al límite de DG de compañeros animales.

Durante un tiempo, el animal *dotado de conciencia* puede llegar a exceder el nivel del druida (por ejemplo, un oso terrible *dotado de conciencia* de repente tendrá 14 DG, pero permanecerá con un druida de nivel 12.º). No obstante, hasta que el druida exceda de nuevo en DG al animal, no puede ganar nuevos compañeros animales.

Como regla general, un animal *dotado de conciencia* continúa ayudando al druida, al menos mientras este continúe incluyéndolo entre sus compañeros. Cuando decide dejar el animal atrás (creando lazos de amistad con uno nuevo), éste parte sin pérdida de tiempo.

El animal seguirá siendo amistoso para con el druida y puede ayudarle alguna que otra vez, pero no le acompañará más en sus aventuras.

ANIMALES TERRIBLES

	Sapo terrible **Animal Pequeño**	**Halcón terrible** **Animal Mediano**	**Serpiente terrible** **Animal Grande**
DG:	4d8+8 (26 pg)	5d8+10 (32 pg)	7d8+21 (52 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+6 (Des)	+5 (Des)
Velocidad:	20'	10', Volar 80' (regular)	20', Trepar 20', Nadar 20'
CA:	15 (+1 tamaño, +2 Des, +2 natural)	19 (+6 Des, +3 natural)	18 (-1 tamaño, +5 Des, +4 natural)
Ataques:	lengua +6 distancia	2 garras +9 c/c y mordisco +4 c/c	Mordisco +10 c/c
Daño:	Lengua envenenada	Garra 1d4+1; mordisco 1d6	Mordisco 1d6+9 y veneno
Frente/Alcance:	5' × 5' / 5 '	5' × 5' / 5'	5' × 10' (enroscada) / 10'
Ataques especiales:	Veneno	—	Agarrón mejorado, constreñir 1d6+9, veneno
Cualid. especiales:	—	—	Olfato
Salvaciones:	Fort +6, Ref +6, Vol +3	Fort +6, Ref +10, Vol +3	Fort +8, Ref +10, Vol +3
Características:	Fue 6, Des 14, Con 14, Int 2, Sab 14, Car 7	ue 12, Des 22, Con 14, F Int 2, Sab 14, Car 10	Fue 22, Des 20, Con 16, Int 1, Sab 12, Car 10
Habilidades:	Avistar +11, Esconderse +16, Escuchar +7, Saltar +9	Avistar +8*, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +8	Avistar +9, Equilibrio +14, Esconderse +6, Escuchar +9, Trepar +14
Dotes:	—	Sutileza con un arma (garras, mordisco)	—

Terreno/Clima:	terrestre/cálido o templado, acuático o subterráneo	Bosque, colina, llanura o montaña/cualquiera	Terrestre/cálido o templado, acuático o subterráneo
Organización:	Solitario o plaga (10-100)	Solitario o pareja	Solitario
Valor de desafío:	2	2	4
Tesoro:	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)
Avance:	5-6 DG (Pequeño) 7-10 DG (Mediano)	5-8 DG (Mediano) 9-12 DG (Grande)	8-12 DG (Grande) 13-16 DG (Enorme)
	Caballo terrible **Animal Grande**	**Alce terrible** **Animal Enorme**	**Elefante terrible** **Animal Gargantuesco**
DG:	8d8+48 (84 pg)	12d8+60 (114 pg)	20d8+200 (290 pg)
Iniciativa:	+1 (Des)	+0	+0
Velocidad:	60'	50	30', Trepar 10'
CA:	16 (-1 tamaño, +1 Des, +6 natural)	15 (-2 tamaño, +7 natural)	10 (-4 tamaño, +4 natural)
Ataques:	2 pezuñas +11 c/c y mordisco +6 c/c	Golpetazo +14 c/c y 2 pezuñas +9 c/c o cornada +14 c/c	Golpetazo +26 c/c y 2 pisotones +21 c/c o cornada +26 c/c
Daño:	Pezuña 1d6+6; mordisco 1d4+3	Golpetazo 2d6+7, pezuña 2d4+3; cornada 2d8+10	Golpetazo 2d8+15, pisotón 2d8+7; cornada 4d6+22
Frente/Alcance:	5' × 10' / 5'	10' × 20' / 10'	20' × 40' / 10'
Ataques especiales:	—	Pisotear 2d8+10	Pisotear 4d6+22
Cualid. especiales:	Olfato	Olfato	Olfato
Salvaciones:	Fort +12, Ref +7, Vol +4	Fort +13, Ref +8, Vol +4	Fort +22, Ref +12, Vol +8
Características:	Fue 22, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 14, Car 10	Fue 24, Des 11, Con 20, Int 2, Sab 11, Car 6	Fue 40, Des 10, Con 30, Int 2, Sab 14, Car 8
Habilidades:	Avistar +8, Esconderse –3, Escuchar +8	Avistar +6, Esconderse +4, Escuchar +6	Avistar +8, Esconderse –12, Escuchar +8, Trepar +23
Dotes:	—	—	—

Terreno/Clima:	terrestre/cualquiera	Bosque, colina o montaña/frío o templado	Bosque o llanura/cálido
Organización:	Solitario o rebaño(6-30)	Solitario o rebaño (6-30)	Solitario o rebaño (6-30)
Valor de desafío:	4	7	10
Tesoro:	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)
Avance:	9-16 DG (Grande) 17-24 DG (Enorme)	13-16 DG (Enorme) 17-36 DG (Gargantuesco)	21-30 DG (Gargantuesco) 31-45 DG (Colosal)

Los animales terribles son versiones más grandes, más duras y más malintencionados de los animales normales. Tienden a presentar un aspecto salvaje y prehistórico.

Sapo terrible

Estos pequeños anfibios normalmente son cazadores de insectos no agresivos. En grupos grandes, sin embargo, pueden hacer un buen uso de sus ataques venenosos.

Combate

Veneno (Ex): Mordisco, TS Fort (CD 14); daño inicial y secundario 1d6 Constitución temporal.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el sapo terrible debe impactar con un ataque de lengua. Si consigue inmovilizar, puede intentar engullir al enemigo.

Engullir (Ex): un sapo terrible puede intentar engullir a un oponente agarrado de tamaño Menudo o menor mediante una prueba de presa con éxito. Una vez en el interior del sapo terrible, el oponente recibe 1d6 puntos de daño aplastante +1d4 de daño por ácido cada asalto que esté en el estómago de la criatura. Una criatura engullida puede salir trepando del estómago si tiene éxito en una prueba de presa. Esto le devuelve a la boca del sapo terrible, donde es necesaria otra prueba de presa con éxito para liberarse. Una criatura engullida también puede abrirse paso infligiendo 10 o más puntos de daño al estómago (CA 13) con garras o un arma cortante Menuda. Una vez que la criatura engullida sale, la acción de los músculos cierra el orificio; otro oponente engullido debe abrirse su propio camino de salida.

El interior de un sapo terrible puede contener hasta dos criaturas Menudas, cuatro Diminutas u ocho Minúsculas.

Habilidades: un sapo terrible recibe un bonificador +4 racial a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar, y un bonificador +8 racial a las pruebas de Saltar.

Halcón terrible

Siendo un ave de presa capaz de cazar cerdos, ovejas e incluso un caballo pequeño de vez en cuando, el halcón terrible prefiere los puntos altos y remotos para anidar.

Un halcón terrible típico tiene 5' de largo y una envergadura aproximada de 11'.

Habilidades: un halcón terrible recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar durante el día.



Serpiente terrible

La serpiente terrible combina toda la fuerza y poder de la constrictor con el mordisco venenoso de la víbora. Puede constreñir a un oponente de hasta tamaño Grande.

Combate

Veneno (Ex): mordisco, TS Fort (CD 16), daño inicial y secundario 1d6 Con temporal.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la serpiente terrible debe impactar con su ataque de mordisco. Si consigue inmovilizar, puede constreñir.

Constreñir (Ex): una serpiente terrible inflige 1d6+9 puntos de daño con una prueba de presa con éxito contra una criatura Grande o menor.

Habilidades: la serpiente terrible recibe un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar, y un bonificador +8 racial en las pruebas de Equilibrio. Una serpiente terrible con una Destreza mayor que su Fuerza puede utilizar su modificador de Destreza en las pruebas de Trepar.

Caballo terrible

Equinos agresivos y salvajes que vagan por las praderas, los caballos terribles se resisten a la domesticación tanto como cualquier otro animal salvaje. Un caballo terrible puede luchar llevando un jinete, pero el jinete no puede atacar salvo que tenga éxito en una prueba de Montar (CD 10).

Carga transportable: para un caballo terrible, una carga ligera son hasta 519 libras, una carga mediana son 520-1.038 libras, y una carga pesada son 1.039-1.557. Un caballo terrible puede arrastrar hasta 7.785 lb.

Alce terrible

Durante la estación de cría, el alce terrible es una bestia imponente y agresiva. Sus enormes cuernos pueden alcanzar los 12', y puede llegar a pesar 3 toneladas. Si esta criatura se siente desafiada, intentará alejar al intruso con un sonoro bramido, dandofuertes patadas en el suelo y piafando. Si esto no funciona, el alce terrible carga con su cabeza baja para lanzar una tremenda cornada con sus gigantesca cornamenta, a la que siguen una serie de ataques de golpetazo y pisoteo. Las hembras no tienen cuernos (no tienen ataque de cornada) y son menos agresivas que los machos, pero siguen siendo formidables cuando sus crías se ven amenazadas. En primavera, el macho muda sus cuernos, tras lo cual no puede realizar ataques de cornada hasta que vuelven a crecerle en el siguiente otoño.

Combate

Pisotear (Ex): un alce terrible puede pisotear a criaturas Medianas o menores para daño automático de cornada. Los oponentes que no realicen un ataque de oportunidad contra el alce terrible pueden intentar realizar una salvación de Reflejos (CD 23) para reducir a la mitad el daño.

Habilidades: un alce terrible recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse.

Elefante terrible

Estos titánicos herbívoros son bastante impredecibles y tienden a atacar. Los gigantes los utilizan a veces como monturas o bestias de carga.

Combate

Pisotear (Ex): un elefante terrible puede pisotear a criaturas Grandes o menores para daño automático de cornada. Los oponentes que no realicen ataques de oportunidad contra él pueden intentar una salvación de Reflejos (CD 35) para reducir a la mitad el daño.

ANIMALES LEGENDARIOS

	Águila legendaria Animal Pequeño	Simio legendario Animal Mediano	Lobo legendario Animal Mediano
DG:	12d8+36 (90 pg)	13d8+39 (97 pg)	14d8+70 (133 pg)
Iniciativa:	+10 (Des)	+3 (Des)	+9 (Des)
Velocidad:	10', Volar 100' (regular)	40', Trepar 20'	60'
CA:	25 (+1 tamaño, +10 Des, +4 natural)	19 (+3 Des, +6 natural)	24 (+9 Des, +5 natural)
Ataques:	2 garras +20 c/c y mordisco +15 c/c	2 garras +19 c/c y mordisco +14 c/c	Mordisco +19 c/c
Daño:	Garra 1d6+2; mordisco 1d8+2	Garra 1d8+10; mordisco 2d6+5	Mordisco 2d6+10
Frente/Alcance:	5' × 5' / 5 '	5' × 5' / 5'	5' × 5'/ 5'
Ataques especiales:	—	Rasgadura 2d8+15	Derribo
Cualid. especiales:	—	Olfato	Olfato
Salvaciones:	Fort +11, Ref +18, Vol +7	Fort +11, Ref +11, Vol +7	Fort +14, Ref +18, Vol +6
Características:	Fue 14, Des 30, Con 16, Int 2, Sab 16, Car 12	Fue 30, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 16, Car 10	Fue 24, Des 28, Con 20, Int 2, Sab 14, Car 10
Habilidades:	Avistar +10*, Esconderse +14, Escuchar +10	Avistar +9, Moverse sigilosamente +11, Trepar +19	Avistar +10, Mov. sigilosamente +12, Supervivencia +4*
Dotes:	Sutileza con un arma (garras, mordisco)	—	Sutileza con arma (mordisco)
Terreno/Clima:	bosque, colina, llanura o montaña/ cualquiera	Bosque o montaña/cálido, subterráneo	Bosque, colina, montaña o llanura/cualquiera, subterráneo
Organización:	Solitario o pareja	Solitario o tropel (2-5)	Solitario o manada (5-8)
Valor de desafío:	6	7	7
Tesoro:	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)
Avance:	12-24 DG (Pequeño)	14-26 DG (Mediano)	15-30 DG (Mediano)

	Serpiente legendaria Animal Grande	Caballo legendario Animal Grande	Oso legendario Animal Grande
DG:	16d8+112 (184 pg)	18d8+144 (225 pg)	20d8+140 (230 pg)
Iniciativa:	+7 (Des)	+2 (Des)	+2 (Des)
Velocidad:	30', Trepar 30', Nadar 30'	80'	50'
CA:	22 (–1 tamaño, +7 Des, +6 natural)	19 (–1 tamaño, +2 Des, +8 natural)	21 (–1 tamaño, +2 Des, +10 natural)
Ataques:	Mordisco +19 c/c	2 pezuñas +21 c/c y mordisco +16 c/c	2 garras +27 c/c y mordisco +22 c/c
Daño:	Mordisco 1d8+12 y veneno	Pezuña 2d6+9, mordisco 1d6+4	Garra 2d6+13, mordisco 4d6+6
Frente/Alcance:	5' × 10' (enroscada) / 5 '	5' × 10' / 5'	5' × 10'/ 5'
Ataques especiales:	Agarrón mejorado, constreñir 1d8+12,veneno	—	Agarrón mejorado
Cualid. especiales:	Olfato	Olfato	Olfato
Salvaciones:	Fort +17, Ref +17, Vol +7	Fort +19, Ref +13, Vol +8	Fort +19, Ref +14, Vol +9
Características:	Fue 26, Des 24, Con 24, Int 1, Sab 14, Car 7	Fue 28, Des 14, Con 26, Int 2, Sab 14, Car 10	Fue 36, Des 14, Con 24, Int 2, Sab 16, Car 12
Habilidades:	Avistar +12, Equilibrio +24, Esconderse +14, Escuchar +12, Trepar +18	Avistar +9, Esconderse –2, Escuchar +8	Avistar +8, Esconderse–2, Escuchar +8, Nadar +18
Dotes:	—	—	—
Terreno/Clima:	terrestre/templado y cálido, acuático, subterráneo	Cualquiera	Bosque, colina, montaña o llanura/cualquiera, subterráneo
Organización:	Solitario	Solitario o manada (6-30)	Solitario o pareja
Valor de desafío:	8	8	9
Tesoro:	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)
Avance:	17-32 DG (Grande)	19-36 DG (Grande)	21-40 DG (Grande)

	Tigre legendaria Animal Grande	Tiburón legendario Animal Enorme
DG:	26d8+182 (299 pg)	30d8+210 (345 pg)
Iniciativa:	+4 (Des)	+4 (Des)
Velocidad:	50	Nadar 100'

CA:	23 (–1 tamaño, +4 Des, +10 natural)	22 (–2 tamaño, +4 Des, +10 natural)
Ataques:	2 garras +29 c/c y mordisco +24 c/c	Mordisco +29 c/c
Daño:	Garra 2d6+11; mordisco 2d8+5	Mordisco 2d8+13
Frente/Alcance:	5' × 10' (enroscada) / 5 '	10' × 20' / 10'
Ataques especiales:	Agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento 2d6+5	Agarrón mejorado, engullir
Cualid. especiales:	Olfato	Olfato agudo
Salvaciones:	Fort +22, Ref +19, Vol +10	Fort +24, Ref +21, Vol +12
Características:	Fue 32, Des 18, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 10	Fue 28, Des 18, Con 24, Int 1, Sab 14, Car 6
Habilidades:	Avistar +7, Esconderse +7*, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +13, Saltar +15	Avistar +9, Escuchar +9
Dotes:	—	—
Terreno/Clima:	Bosque, colina, montaña o llanura /cualquiera y subterráneo	Acuático/cualquiera
Organización:	Solitario o pareja	Solitario o banco (2-5)
Valor de desafío:	10	10
Tesoro:	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral (siempre)	Neutral (siempre)
Avance:	27-48 DG (Grande)	31-60 DG (Enorme)

Los animales legendarios son animales de increíble fuerza, poder y rapidez. De acuerdo con algunas teorías, han sido imbuidos con un poder más allá del de los demás animales para servir como defensores de la naturaleza. Cualquiera que sea su origen, los animales legendarios son extraordinariamente raros.

Los animales legendarios representan un paso más en la curva de poder de los animales. Aunque tienen el mismo tamaño que sus contrapartidas normales, son significativamente más poderosos que incluso las versiones terribles de su tipo. Por ello, son compañeros animales apropiados para druidas de alto nivel. Hacer disponible esta opción asegura que los compañeros animales de un druida le sigan siendo valiosos al continuar avanzando.

Conforme el druida va ganando niveles, su aptitud para lanzar conjuros y su poder global aumentan de un modo evidente, pero sus fieles sirvientes comienzan a palidecer en comparación. Dada la limitación de que el total de DG de un compañero animal de un druida aventurero no puede exceder su propio nivel (salvo a nivel 1.º, en el que puede tener hasta 2 DG de compañeros animales), finalmente se va distanciando de sus amigos animales en términos de poder. Es sencillo ver esto considerando los valores de desafío de las criaturas disponibles. Por ejemplo, un druida aventurero de 1.er nivel puede tener un compañero lobo de 2 DG (una criatura con VD 1), lo cual mejora espectacularmente sus aptitudes de combate (y por lo tanto sus capacidades globales de supervivencia). A nivel 6.º, puede mantener un compañero animal de 6 DG, como un oso pardo, que sigue siendo una adición significativa a sus habilidades, a pesar de que es una criatura de tan sólo VD 4. Pero cuando alcanza nivel 16.º y adquiere un tigre terrible de 16 DG como compañero animal, gana una criatura de tan sólo VD 8. En términos de nivel de encuentro, la suma de una criatura de VD 8 a un personaje de nivel 16.º da como resultado una mejora insignificante. El tigre terrible no es ni mucho menos un compañero inútil, pero el druida no está recibiendo la compensación adecuada a su inversión, a diferencia de lo que sucedía antes. Desgraciadamente, también pierde versatilidad, ya que los compañeros animales más duros son también Grandes, o incluso Enormes. Meter a estas descomunales criaturas en los angostos corredores de un dungeon es un verdadero reto.

Los animales legendarios raramente son vistos si no es en compañía de druidas u otros personajes de alto nivel. De hecho, nunca son creados hasta que se les necesita, y se hace a partir de animales normales de su tipo mediante el poder de la naturaleza (o de una deidad) cuando un personaje de nivel apropiado necesita este tipo de compañero. Por ello, cuando un druida de alto nivel sale a buscar un nuevo compañero animal, la naturaleza hace que haya uno disponible de forma mística.

Los animales legendarios son tratados como animales terribles a efectos de determinar cómo les afectan los conjuros. Por ejemplo, a un animal legendario se le permite un tiro de salvación para resistir el conjuro de *calmar animales*, como a los animales terribles.

Águila legendaria

Con plumas blancas y amarillas, el águila legendaria tiene la reputación de ser un augurio del buen tiempo y de la llegada de una época favorable.

Como todas las aves de presa, el águila legendaria es un carnívoro que caza a otras aves, pequeños reptiles, serpientes y mamíferos.

Habilidades: *un águila legendaria recibe un bonificador +12 racial en las pruebas de Avistar durante el día.

Simio legendario

Este simio no aparenta ser diferente de un simio común en color o marcas, pero incluso un observador casual puede percatarse de que es más fuerte, más rápido y más duro que los demás de su clase.

Combate

Los simios legendarios son agresivos y territoriales

Rasgadura (Ex): un simio legendario que impacte con los ataques de ambas garras se agarra al cuerpo de su oponente y desgarra la carne. Esto inflige automáticamente 2d8+15 puntos de daño adicionales.



Lobo legendario

Un lobo de aspecto feroz, con piel negra, blanca o gris, este animal generalmente no es agresivo hacia los humanoides, aunque el hambre puede hacerle atacar.

Combate

Los lobos legendarios encontrados solos pueden luchar o bien retirarse para reunir a su manada. Siempre que es posible, los lobos legendarios cazan en grupo.

Derribar (Ex): un lobo legendario que impacta con un ataque de mordisco puede intentar derribar a un oponente como acción gratuita (ver 'Derribar' en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*) sin realizar un ataque de toque o provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede intentar derribarlo.

Habilidades: un lobo legendario recibe un bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Escuchar y Moverse sigilosamente, y un bonificador +4 racial a las pruebas de Esconderse. *También recibe un bonificador +8 racial a las pruebas de Supervivencia para rastrear mediante el olfato.

Serpiente legendaria

Una poderosa constrictor con un potente mordisco venenoso, la serpiente legendaria se encuentra con frecuencia en lagos, ríos y arroyos. Ataca sólo cuando es amenazada.

Combate

Veneno (Ex): mordisco, TS Fort (CD 25), daño inicial y secundario 1d8 Con temporal.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud la serpiente terrible debe impactar con su ataque de mordisco. Si logra inmovilizar, puede constreñir.

Constreñir (Ex): una serpiente legendaria inflige 1d8+12 puntos de daño con una prueba con éxito de presa contra una criatura Grande o más pequeña.

Habilidades: una serpiente legendaria recibe un bonificador +8 racial a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar, y un bonificador +16 racial a las pruebas de Equilibrio. Una serpiente legendaria con un modificador de Destreza mayor que el modificador de Fuerza puede utilizarlo en las pruebas de Trepar.

Caballo legendario

Los caballos legendarios nunca pueden ser domesticados, sólo se puede forjar una amistad con ellos. Las historias ancestrales hablan de héroes que cabalgaron sobre estas criaturas, pero incluso esos cuentos se han vuelto ya escasos. Un caballo legendario puede luchar llevando un jinete, pero el jinete no puede atacar a no ser que tenga éxito en una prueba de Montar (CD 10).

Carga transportable: para un caballo legendario, una carga ligera son hasta 1.200 libras, una carga mediana son 1.201-2.400 libras, y una carga pesada son 2.401-3.600. Un caballo terrible puede arrastrar hasta 18.000 lb.

Oso legendario

El oso legendario normalmente no ataca a los humanos, a pesar de su enorme fuerza. Su dieta consiste básicamente en plantas y peces.

Combate

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el oso legendario debe impactar con un ataque de garra.

Tigre legendario

El tigre legendario es el depredador terrestre más feroz y más peligroso del mundo animal. Mide 8-10' de largo y pesa unas 600 lb.

Combate

Abalanzarse (Ex): si un tigre legendario se abalanza sobre un enemigo durante el primer asalto de combate, puede efectuar un ataque completo incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tigre legendario debe primero acertar con un ataque de mordisco. Si tiene éxito, ha apresado a su presa y podrá desgarrar.

Desgarramiento (Ex): un tigre legendario puede hacer dos ataques (+29 c/c) con sus patas traseras contra una criatura que haya inmovilizado para 2d6+5 puntos de daño cada una. Si el tigre legendario se abalanza sobre un oponente también puede desgarrar.

Habilidades: un tigre legendario recibe un bonificador +48 racial a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. *En zonas de hierba alta o maleza, el bonificador a Esconderse aumenta a +16.

Tiburón legendario

El tiburón legendario caza cualquier cosa que encuentre en el mar.

Combate

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tiburón legendario debe impactar con un ataque de mordisco. Si consigue inmovilizar, puede intentar engullir al enemigo.

Engullir (es): un tiburón legendario puede intentar engullir a un oponente apresado de tamaño Grande o menor superando con éxito una prueba de presa. Una vez en el interior del tiburón legendario, el oponente recibe 2d8+13 puntos de daño aplastante más 1d8+4 puntos de daño de ácido por asalto de los jugos digestivos de la criatura.

Una criatura engullida puede salir trepando del estómago con una prueba de presa con éxito. Esto le devuelve a la boca del tiburón legendario, desde donde otra prueba de presa con éxito es necesaria para liberarse. Una criatura engullida también puede abrirse paso infligiendo 50 o más puntos de daño al estómago (CA 18) con garras o un arma cortante Menuda. Una vez la criatura engullida logra salir, la acción muscular cierra el orificio; otro oponente engullido debe abrirse su propia vía de salida.

El estómago del tiburón puede contener hasta dos criaturas Grandes, tres Medianas, cuatro Pequeñas, ocho Menudas, dieciséis Diminutas o treinta y dos Minúsculas.

Olfato agudo (Ex): un tiburón legendario puede detectar por el olfato a cualquier criatura en un radio de 180', y detecta la sangre en el agua hasta a una milla de distancia.

CAPÍTULO 5: CLASES DE PRESTIGIO

"Sí, sí, yo soy el famoso destructor de la sierpe demonio Korthos. Siéntete impresionado y quítate del medio."

—El cazador de dragones Jalyn

Presentadas en la *Guía del* DUNGEON MASTER, las clases de prestigio son clases de personaje con prerrequisitos. Salvo que se señale lo contrario, debes seguir las reglas estándar de multiclases cuando añadas una clase de prestigio a tu PJ.

AMO DE LA VERDOR

Decir que el amor de la verdor tiene buena mano con las plantas es como decir que un dragón rojo es una criatura con una ligera afinidad por el fuego. El amo de la verdor es el defensor último del bosque. Ha dejado atrás la búsqueda druídica de la comprensión global de los secretos de la naturaleza para concentrar todas sus energías en el mundo de la vida vegetal.

Los druidas elfos y semielfos son los que más probablemente adoptarán el rol de amo de la verdor. Se sabe de druidas de otras razas, exploradores y el ocasional sacerdote de Obad-Hai o Ehlonna que a veces también adoptan esta clase de prestigio. Es casi imposible para los personajes sin esos lazos convertirse en amos de la verdor, debido a que no tienen ni el interés ni la comprensión necesarios de las semillas, los brotes y los árboles.

Ya que la mayoría de los amos de la verdor encuentran poco útil la civilización, tienden a ser solitarios, contemplando el paso de los años desde sus arboledas. Los amos de la verdor aventureros son raros, pero los que existen son algo maravilloso de contemplar. Suelen llevar consigo sus jardines, a veces llevándose varias criaturas vegetales, como árboles animados y ents en sus aventuras. Los amos de la verdor suelen ser individuos de habla suave y trato fácil (hasta el momento en que alguien enciende una antorcha y amenaza a la vida vegetal).

Dado de golpe: d8.

Clases de prestigio especiales

Tres de las clases de prestigio presentadas aquí (el cazador de enemigos, el rey/reina de lo salvaje y el señor de los animales) tienen una regla especial. Cada uno de ellos requiere una especialización que define el foco del personaje. Por ejemplo, un personaje que se convierta en cazador de enemigos debe elegir un enemigo odiado. Esta elección define su clase: alguien que odie a los trasgos se convierte en un cazador de trasgos, por ejemplo. De un modo similar, un señor de los animales con un lazo con los gatos es un señor de los felinos. Una reina de lo salvaje que se ha centrado en los desiertos es una reina del desierto.

TABLA 5–1: EL AMO DE LA VERDOR

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/ Conjuros conocidos
1.º	+1	+2	+0	+2	Crear infusión	+1 nivel a la clase existente
2.º	+2	+3	+0	+3	Alimentación solar, experto en infusiones	+1 nivel a la clase existente
3.º	+3	+3	+1	+3	Espontaneidad	+1 nivel a la clase existente
4.º	+4	+4	+1	+4	Facilidad con las plantas	+1 nivel a la clase existente
5.º	+5	+4	+1	+4	Curación rápida	+1 nivel a la clase existente
6.º	+6	+5	+2	+5	*Forma salvaje de ent*	+1 nivel a la clase existente
7.º	+7	+5	+2	+5		+1 nivel a la clase existente
8.º	+8	+6	+2	+6	*Animar árbol*	+1 nivel a la clase existente
9.º	+9	+6	+3	+6		+1 nivel a la clase existente
10.º	+10	+7	+3	+7	Abrazo de Gaia	+1 nivel a la clase existente

Prerrequisitos

Para convertirse en un amo de la verdor, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Habilidades: Oficio (Herbolario) 8 rangos, Supervivencia 8 rangos.

Dotes: Control vegetal, Repulsión vegetal.

Conjuros: capaz de lanzar *controlar plantas*

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del amo de la verdor (y su característica clave) son Arte (cualquier) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Empatía animal (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int), Intuir dirección (Sab), Nadar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio amo de la verdor:

Competencia con armas y armaduras: los amos de la verdor no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a cada nivel de amo de la verdor, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. No obstante, no gana ninguno de los otros beneficios que un personaje de esa clase habría obtenido (opciones adicionales de *forma salvaje*, dotes metamágicas o de creación de objetos o demás). Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en un amo de la verdor, el jugador debe decidir a qué clase va a añadir cada uno de los niveles para determinar los conjuros diarios y conjuros conocidos

Crear infusión: a 1.er nivel, el amo de la verdor obtiene Crear infusión como dote adicional

Alimentación solar (Ex): a 2.º nivel, el amo de la verdor obtiene la aptitud de extraer energía del sol. Mientras pase al menos 4 horas al día en el exterior, puede obtener alimento del propio sol, y por lo tanto no requiere comida ese día. Sigue, no obstante, teniendo sed, y necesita la cantidad estándar de agua para sobrevivir.

Experto en infusiones: también a 2.º nivel, el personaje puede identificar automáticamente el conjuro contenido en una infusión y el nivel de lanzador de ese conjuro (ver 'Infusiones' en el Capítulo 3). También obtiene un bonificador igual a su nivel de amo de la verdor tanto en las pruebas de Oficio (herbalista) como a las de Supervivencia relacionadas con las plantas, incluyendo el uso de esta habilidad para forrajear hierbas.

Espontaneidad: comenzando a 3.er nivel, el amo de la verdor puede canalizar la energía almacenada en forma de conjuros en cierto tipo de conjuros de curación que no había preparado previamente. Esto funciona como la aptitud del clérigo de lanzamiento espontáneo, con las siguientes excepciones: puede "perder" cualquier conjuro preparado para lanzar cualquier conjuro de *regenerar* del mismo nivel o inferior (un conjuro de *regenerar* es aquel con "regenerar" en su nombre; estos conjuros se presentan en el Capítulo 6). Por ejemplo, un amo de la verdor que ha preparado *fuego feérico* puede perder este conjuro para lanzar *regenerar heridas leves* (también un conjuro de 1.er nivel) en su lugar. Los conjuros de dominio, si el personaje tiene acceso a ellos, no pueden ser convertidos en conjuros de regenerar.



Facilidad con las plantas: a 4.º nivel, el amo de la verdor puede reprender o comandar plantas con Control vegetal como si tuviera tres niveles más que el nivel actual de lanzador que utilice para determinar los beneficios de la dote. Esto implica también que puede comandar 3 DG adicionales de plantas.

Curación rápida: a 5.º nivel, el amo de la verdor obtiene Curación rápida como dote adicional.

***Forma salvaje de ent* (St):** comenzando a nivel 6.º, el amo de la verdor puede utilizar *forma salvaje* para adoptar la forma de un ent una vez al día. Esta aptitud funciona por lo demás igual que forma salvaje. Ya que el ent tiene voz y apéndices manipulativos, el amo de la verdor puede lanzar conjuros de manera normal mientras esté en *forma salvaje de ent*.

***Animar árbol* (St):** a 8.º nivel, el amo de la verdor puede animar un árbol a menos de 180' de él una vez al día. El árbol necesita un asalto completo para desenraizarse; tras ello tiene una velocidad de 30' y lucha como un ent con respecto a los ataques y el daño. El árbol animado obtiene un número de DG adicionales igual al número de niveles de amo de la verdor que tenga el personaje. Aunque su puntuación de Inteligencia es sólo de 2 mientras está animado, el árbol entiende de manera automática las órdenes verbales del amo de la verdor. El personaje puede hacer volver al árbol animado a su estado normal a voluntad, y retornará automáticamente a su estado normal si el amo de la verdor resulta muerto, queda incapacitado o se mueve más allá del alcance. Una vez que el árbol vuelve a su estado normal por el motivo que sea, el amo de la verdor no puede animar otro árbol durante 24 horas.

Abrazo de Gaia: a 10.º nivel, el amo de la verdor se transforma permanentemente en una planta, aunque todos los tipos de forma salvaje que pudiese usar previamente siguen estando disponibles. Su tipo cambia a planta, y como resultado de ello obtiene visión en la penumbra, es inmune al veneno, dormir, parálisis, aturdimiento y polimorfismo, y no está sujeto a golpes críticos o efectos que influencien a la mente (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas o efectos de moral). Nunca más sufre penalizaciones a las características por el envejecimiento, ni está sujeto al envejecimiento mágico, aunque cualquier penalización por envejecimiento que ya tuviese sigue aplicándose. Los bonificadores siguen acumulándose, y a pesar de todo el amo de la verdor terminará muriendo por la edad cuando le llegue su momento.

Organización de druidas: la Orden de la arboleda verdeante

"*Ser pura, novicia, es algo que no puedes* decidir".

—Un anciano de la Orden a Vadania (cuando era más joven)

La Orden de la arboleda verdeante es una organización poco estricta de aproximadamente 170 druidas y amos de la verdor que comparten ciertos intereses y están dedicados a obtener y diseminar información sobre la naturaleza. La organización no tiene mucha jerarquía, y el miembro típico suele tener al mismo tiempo alianzas con algún otro círculo druídico en su zona local. Muchos druidas han oído hablar de la Orden de la arboleda verdeante, pero con frecuencia suponen que es el nombre de algún círculo regional de druidas.

Un aspirante a ser miembro debe ser invitado y presentado por un miembro activo, y todos los miembros disponibles votan periódicamente si debe admitirse o no a los aspirantes. Una vez aceptado, el nuevo miembro (que recibe el nombre de iniciado) debe pasar por un rito de aceptación durante el cual recibe un pendiente en forma de aro con una esfera verde. Esto no sólo permite a los miembros identificarse unos a otros, sino que también es una *perla de poder* (1.er nivel). Se espera que el iniciado haga una donación que cubra el coste de creación de este talismán.

Lo que diferencia a esta orden de otras organizaciones es que sus miembros se reparten intencionadamente por todo el mundo. Algunos están tan unidos a un único bosquecillo sagrado o zona boscosa como cualquier otro druida o amo de la verdor podría estarlo, pero la mayoría son viajeros. Pueden ser aventureros en activo que buscan solucionar los problemas del mundo o estudiosos en busca de información que puedan compartir con los otros miembros.

En ese sentido, la Orden de la arboleda verdeante es lo más parecido que tienen los druidas a una red de espías. Por supuesto, la mayoría de la información que adquieren y diseminan los miembros dentro de la organización aburriría mortalmente al espía típico. Comparten información sobre sus exploraciones de tierras distante, el descubrimiento de nuevas criaturas (animales y bestias) y sobre maravillas anteriormente ignotas del mundo natural. También comparten su sabiduría sobre nuevos conjuros y objetos mágicos que han utilizado. Se alienta a los miembros de la Orden de la arboleda verdeante a que compartan cualquier información que descubran, pero sólo es obligatorio informar de las nuevas comunidades de druidas, las *rocas enhiestas* o los círculos druídicos que encuentren. La Orden de la arboleda verdeante puede actuar ocasionalmente como mensajera entre círculos druídicos independientes en tiempos de crisis regionales o de gran importancia, por lo que es clave para sus miembros saber dónde pueden encontrarse los druidas del mundo.

Los orígenes de la Orden se remontan al día en el que un círculo druídico se separó al iniciar una guerra contra una cábala de magos y sus sirvientes demoniacos. Muchos miembros del grupo original se convirtieron en amos de la verdor, quizás siguiendo el deseo de formar un lazo más personal y profundo con la naturaleza después de haber sido arrastrados a la lucha contra los ajenos. Por ello, tienden a ser bastante reclusivos. Hoy en día los amos de la verdor se han vuelto raros, y se encuentran sólo entre los miembros más ancianos de la organización. Los druidas y los amos de la verdor de la Orden no compiten: comparten demasiado como para verse embrollados en rivalidades insignificantes.

ASOLADOR

Cuando un druida se aparta de la tierra, la tierra se aparte de él. Algunos ex-druidas aceptan pacíficamente este cambio; otros buscan restaurar el lazo. Unos pocos, sin embargo, abrazan finalmente su separación de la naturaleza y se convierten en fuerzas de destrucción. Estos pocos, llamados asoladores, dejan su marca por donde quiera que pisan.

Un asolador obtiene su aptitud para lanzar conjuros arrancando la vida de la tierra. Una franja de tierra deforestada marca su camino a través de la espesura.

La inmensa mayoría de los asoladores son nómadas solitarios en una búsqueda constante de tierras verdes para destruir. Algunos son lúgubres; otros se ríen de la destrucción que siembran. Prácticamente todos sin diferencia tienen como única amiga a la locura. Lo que les lleva más allá del límite es el saber que la naturaleza reirá la última: para obtener sus conjuros, deben buscar los bosques más ricos de la tierra, incluso si es solamente para destruirlos. Por ello, incluso aunque se hayan apartado de la naturaleza, deben retornar constantemente a ella.

Sólo los ex-druidas humanos parecen sentirse atraídos en cierto número por el camino del asolador. Hay leyendas que hablan de algunos pocos druidas elfos que también se volvieron hacia la destrucción a lo largo de los milenios (una perspectiva terrible, dada la enorme cantidad de tierra que pueden destruir en sus largas vidas).

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para estar cualificado para hacerse un asolador, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Especial: el personaje debe ser un ex-druida capaz de lanzar conjuros de druida de 3.er nivel.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del asolador (y la característica clave de cada una) son Arte (cualquiera) (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Empatía animal (Car), Intuir dirección (Sab), Nadar (Fue), Sanar (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio asolador:

Competencia con armas y armaduras: los asoladores no obtienen competencias con armas ni con armaduras.

Conjuros diarios: en cada nivel de asolador, el personaje obtiene conjuros diarios de acuerdo con la tabla 5-1. No obstante, no gana ningún otro de los beneficios que un druida de ese nivel habría obtenido. Debe elegir sus conjuros de la lista de conjuros del asolador. El nivel de lanzador del asolador es igual a su nivel de asolador más su nivel de druida.

El asolador obtiene el acceso a sus conjuros diarios mediante la *deforestación* (ver más adelante). Si pasa más de 24 horas sin deforestar una zona boscosa no puede lanzar conjuros hasta que lo vuelva a hacer.

El foco divino por defecto para un asolador es una ramita seca de acebo o muérdago. Cualquier componente material para los conjuros de un asolador debe haber muerto al menos un día antes de su uso.

Deforestación **(St):** comenzando a nivel 1.º, una vez al día el asolador puede matar a cualquier vida vegetal no inteligente en un radio de 50' por nivel de asolador como una acción de asalto completo. Si una planta potencialmente afectada está bajo el control de un tercero (como el *roble guardián* de un druida o el árbol que sirve de hogar a una dríada), el controlador puede realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel de asolador + bonificador de Sabiduría del asolador) para mantenerlo vivo. Las plantas afectadas detienen inmediatamente la fotosíntesis, el funcionamiento de las raíces y cualquier otro método de alimentación. Como las flores recogidas, parecen vivas durante varias horas, pero en menos de un día se ponen mustias y se marchitan. Salvo las plantas salvadas por el control de alguien, nada puede crecer en una zona deforestada hasta que un conjuro de *sacralizar* es lanzado sobre ella y se siembra de nuevo.

Deforestación permite al asolador lanzar su asignación diaria de conjuros. Esta aptitud funciona en cualquier terreno, pero deforestar un desierto, un témpano de hielo u otro entorno con escasa vegetación no da al personaje el poder necesario para lanzar conjuros.

Manos ardientes (Sb): esta aptitud, obtenida a 2.º nivel, funciona como el conjuro de *manos ardientes*, salvo en que el asolador puede utilizarlo a voluntad, activándolo o desactivándolo con una acción equivalente a moverse, y causando 1d4 puntos de daño por fuego cada asalto.

Sustento (Ex): a nivel 2.º, el asolador ya no necesita nunca más comida ni agua para sobrevivir.

Forma salvaje muerta viviente **(St):** a nivel 3.º, el asolado vuelve a obtener una versión de la aptitud de forma salvaje. *Forma salvaje muerta viviente* funciona como *forma salvaje*, salvo en que las formas disponibles son las de criaturas muertas vivientes (específicamente esqueletos) que anteriormente fueran del tipo animal. Un esqueleto animal tiene las estadísticas de un esqueleto de la categoría de tamaño apropiada para el animal (ver la entrada de esqueleto en el *Manual de Monstruos*).

El asolador obtiene un uso adicional por día de esta aptitud cada dos niveles. Además, obtiene la aptitud para adoptar la figura de un esqueleto animal Grande a nivel



TABLA 5–2: EL ASOLADOR

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios 0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
1.º	+0	+2	+0	+2	Deforestación	2	1	0	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+3	Manos ardientes, sustento	2	2	1	0	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+3	Forma salvaje muerta viviente 1/día	3	2	2	0	—	—	—
4.º	+3	+4	+1	+4	Forma salvaje muerta viviente 2/día, hablar con los animales muertos	3	3	2	1	0	—	—
5.º	+3	+4	+1	+4	Forma salvaje muerta viviente (Grande), toque contagioso 1/día	4	3	3	2	0	—	—
6.º	+4	+5	+2	+5	Forma salvaje muerta viviente 3/día, reanimar a los animales muertos	4	4	3	3	1	0	—
7.º	+5	+5	+2	+5	Forma salvaje muerta viviente (incorporal), toque contagioso 2/día	5	4	4	5	2	0	—
8.º	+6	+6	+2	+6	Forma salvaje muerta viviente 4/día, romper vínculo	5	5	4	4	2	1	0
9.º	+6	+6	+3	+6	Forma salvaje muerta viviente (Enorme), toque contagioso 3/día	6	5	5	4	3	2	1
10.º	+7	+7	+3	+7	Forma salvaje muerta viviente 5/día, plaga	6	6	5	5	3	2	2

5.º, de un esqueleto animal incorporal (ver 'Incorporalidad' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER) a nivel 7.º, y de un esqueleto animal Enorme a nivel 9.º.

***Hablar con los animales muertos* (St):** a nivel 4.º, el asolador puede conversar con animales muertos. Esta aptitud funciona como un conjuro de *hablar con los animales* lanzado por un clérigo de un nivel igual al total de los niveles de druida y de asolador del personaje, con la única excepción de que sólo afecta a los cuerpos de criaturas animales. Puede utilizarse una vez por día.

Toque contagioso (Sb): a nivel 5.º, el asolador puede producir un efecto similar al del conjuro *toque contagioso* una vez al día. Gana 1 uso adicional por día de esta aptitud por cada dos niveles adicionales de asolador que adquiera.

***Reanimar a los animales muertos* (St):** esta aptitud, obtenida a nivel 6.º, funciona como un conjuro de *reanimar a los muertos*, salvo en que sólo afecta a los cuerpos de animales y no requiere componente material. Puede utilizarse una vez al día.

***Romper vínculo* (St):** a nivel 8.º, el asolador puede separar temporalmente a un animal o bestia mágica vinculada (como un compañero animal, un familiar o una montura) de su amo una vez al día. La criatura blanco debe estar a menos de 40' tanto de su amo como del asolador. Si el amo falla una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de asolador + modificador de Sabiduría del asolador), el vínculo se rompe como si el servidor hubiese muerto, aunque esto no causa pérdida de experiencia en el caso de un familiar. Normalmente las criaturas hostiles atacan a sus amos, pero por lo demás no resultan afectadas. El vínculo vuelve tras 5 asaltos por nivel de asolador, restaurándose todos los beneficios. Alternativamente, el amo puede volver a ganar al servidor a través de los métodos normales de adquisición.

Plaga (Sb): a nivel 10.º, el asolador puede extender la enfermedad en una gran zona. Esta aptitud funciona como la aptitud de toque contagioso, salvo en que no se requiere una tirada de ataque, afectando a todos los blancos que el asolador designe en un radio de 20'. Plaga puede utilizarse una vez al día y emplea un uso diario de la aptitud de toque contagioso.

Lista de conjuros del asolador

Los asoladores eligen sus conjuros de la siguiente lista:

Nivel 0—*detectar magia, detectar veneno, infligir heridas menores, leer magia, llamarada, semilla oscura* sonido fantasma.*

Nivel 1.º—*descomposición*, detectar muertos vivientes, fatalidad, infligir heridas leves, invisibilidad ante los animales, maldecir agua, manos ardientes, perdición, rayo de debilitamiento, soportar elementos.*

Nivel 2.º—*calentar metal, campanas fúnebres, deformar madera, esfera flamígera, flamear, helar metal, infligir heridas moderadas, miasma*, oscuridad, resistencia a los elementos, toque gélido, trampa de fuego.*

Nivel 3.º—*contagio, disipar magia, infligir heridas graves, nube apestosa, oscuridad profunda, profanar, protección contra los elementos, reducir plantas, toque vampírico, veneno.*

Nivel 4.º—*asolar*, beso mortal*, caparazón antivegetal, contacto herrumbroso, custodia contra la muerte, desacralizar, descarga flamígera, infligir heridas críticas, languidez*, muro de fuego, reanimar a los muertos, repeler sabandijas, transmutar barro en roca, transmutar roca en barro.*

Nivel 5.º—*bruma ácida, caparazón antivida, círculo de muerte, crear muertos vivientes, disipación mayor, interdicción, protección contra todos los elementos*, repeler madera, toque contagioso*, tormenta de fuego.*

Nivel 6.º—*antipatía, controlar muertos vivientes, dedo de la muerte, epidemia*, horrible marchitamiento, invulnerabilidad a los elementos*, presciencia, terremoto.*

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

AZOTE DE INFIELES

El azote de infieles es el líder de una tribu xenófoba. No quiere tener nada que ver con el mundo exterior, porque su gente hace las cosas como siempre las han hecho y como siempre las harán. Entre todos sus compatriotas sólo el azote de infieles ve las posibilidades del mundo exterior, pero considera que el progreso es peligroso. Permitir a su gente avanzar seguramente les pondría en peligro tanto a ellos como a su liderazgo. Ya que los visitantes traen el peligro del cambio, deben morir (¿y qué modo mejor que como sacrificios en nombre de la religión de la tribu?).

El acto del sacrificio otorga poderes y recompensas al azote de infieles y a su tribu. Normalmente los visitantes y los enemigos conquistados sirven como sacrificios, aunque en caso de necesidad servirá un criminal (o incluso un inocente, aunque ésta es una jugada arriesgada).

Aunque con frecuencia es implacable, el azote de infieles es sin embargo respetado por los miembros de su tribu, a los que proporciona curación, protección y guía inquebrantable a cambio de la lealtad más absoluta. Los druidas son los personajes más adecuados para abrazar este estilo de vida, aunque los clérigos, exploradores de nivel alto y los adeptos también pueden adoptar esta clase de prestigio. La tribu de un azote de infieles con frecuencia incluye guerreros, exploradores, bárbaros, bardos y hechiceros, pero otras clases pueden no ser tan bienvenidas.

Dado de golpe: d8

Prerrequisitos

Para convertirse en un azote de infieles un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Dotes: Liderazgo, Voluntad de hierro.

TABLA 5–3: EL AZOTE DE INFIELES

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/ Conjuros conocidos
1.º	+0	+2	+0	+2	*Salvajismo, pira*	+1 nivel a la clase existente
2.º	+1	+3	+0	+3	*Protección del hogar, sacrificio*	+1 nivel a la clase existente
3.º	+2	+3	+1	+3	*Secretos de la roca*	+1 nivel a la clase existente
4.º	+3	+4	+1	+4	*Detectar lealtad*	+1 nivel a la clase existente
5.º	+3	+4	+1	+4	Sacrificio mayor	+1 nivel a la clase existente
6.º	+4	+5	+2	+5	*Hombre de mimbre*	+1 nivel a la clase existente
7.º	+5	+5	+2	+5	*Hoguera*	+1 nivel a la clase existente
8.º	+6	+6	+2	+6	*Campo de antipatía*	+1 nivel a la clase existente
9.º	+6	+6	+3	+6	*Salvajismo masivo*	+1 nivel a la clase existente
10.º	+7	+7	+3	+7	Sacrificio de masas	+1 nivel a la clase existente



Habilidades: Intimidar 4 rangos; Saber (Religión) 6 rangos o Saber (Naturaleza) 6 rangos.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del azote de infieles (y la característica clave de cada una) son Arte (cualquiera), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Empatía animal (Car), Escudriñamiento (Int, habilidad exclusiva), Intimidar (Car), Intuir dirección (Sab), Nadar (Fue), Oficio (cualquiera) (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Saber (Religión) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio azote de infieles.

Competencia con armas y armaduras: un azote de infieles no gana competencias con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a cada nivel de azote de infieles, el personaje gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. No obstante, no gana ningún otro de los beneficios que un personaje de esa clase habría obtenido (opciones adicionales de *forma salvaje*, dotes metamágicas o de creación de objetos o demás). Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en un azote de infieles, el jugador debe decidir a qué clase va a añadir cada uno de los niveles para determinar los conjuros diarios y conjuros conocidos.

Salvajismo **(St):** comenzando a 1.er nivel, el personaje puede otorgar una especie de furia de bárbaro de baja potencia a cualquier seguidor (tal y como se definen en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER) que sea miembro de la misma religión. El seguidor gana un bonificador +2 tanto a Fuerza como a Constitución, así como un bonificador +1 de moral a las salvaciones de Voluntad. En todos los demás aspectos, este efecto es similar a la furia bárbara. *Salvajismo* puede utilizarse una vez por día por nivel de azote de infieles.

Pira **(St):** a nivel 1.º, el azote de infieles puede hacer que un área de 5' cuadrados estalle en llamas. Cualquiera en la zona debe superar un TS de Reflejos (CD 10 + nivel de azote de infieles + bonificador de Sabiduría del azote de infieles) o sufrir 1d4 puntos de daño por nivel de azote de infieles. Esta aptitud puede utilizarse una vez por día.

Protección del hogar **(St):** a nivel 2.º, el azote de infieles puede realizar un ritual de 8 horas para designar un área de hasta 5' de radio por nivel de azote de infieles como su hogar. Esta área funciona como una *zona de verdad* permanente, aunque el azote de infieles es inmune a sus efectos. El personaje sólo puede tener un hogar activo.

Sacrificio (Sb): comenzando a 2.º nivel, el azote de infieles puede sacrificar a cualquier humanoide matándolo con un golpe de gracia dentro de su hogar. Este ritual aumenta su nivel de lanzador efectivo para todos los conjuros en +2 durante 1 hora. Si el azote de infieles sacrifica a un seguidor, debe hacer una prueba de Diplomacia (CD 20). El fallo indica que todos sus demás seguidores desertan; el éxito implica que conserva su lealtad. Este efecto no se apila con los bonificadores obtenidos por un sacrificio mayor o un sacrificio de masas (ver más adelante). Sacrificio puede utilizarse una vez por día.

Secretos de la roca **(St):** a nivel 3.º, el azote de infieles obtiene la aptitud de discernir con una acción gratuita el conjuro afectado y el sacrificio necesario de cualquier *roca enhiesta* (ver Capítulo 3) dentro de un radio de 100' en torno a él.

Detectar lealtad **(St):** a nivel 4.º, el azote de infieles puede examinar a un seguidor para comprobar su fidelidad. Si ese individuo ha violado terriblemente el código de conducta que el azote de infieles ha establecido, o ha actuado en cualquier otra forma de manera opuesta a estos principios en las últimas 24 horas, el azote de infieles lo descubre (no se permite TS, pero sigue aplicándose la resistencia a conjuros) y gana un bonificador +5 de circunstancia a la prueba de Diplomacia cuando sacrifique a ese seguidor. Utilizar detectar lealtad no provoca un ataque de oportunidad.

Sacrificio mayor (Sb): esta aptitud, obtenida a nivel 5.º, es idéntica a sacrificio, salvo en que el azote de infieles puede aumentar su nivel efectivo de lanzador para todos los conjuros en +4 durante una hora a cambio del sacrificio de una criatura inteligente con 5 o más DG. Este efecto no se apila con el de sacrificio o sacrificio de masas.

Hombre de mimbre **(St):** a nivel 6.º, el azote de infieles aprende a crear una trampa tótem para sacrificios. Esta aptitud produce el mismo efecto que el conjuro de *muro de espinas*, salvo en lo siguiente. Las ramas cubiertas de espinas forman una figura humanoide de 10' cuadrados, con una altura de 10' por nivel del azote de infieles. Cualquiera que esté en esa zona cuando el hombre de mimbre aparezca tiene derecho a una salvación de Reflejos (CD 10 + nivel del azote de infieles + bonificador de Sabiduría del azote de infieles) para evitar ser atrapado en un punto a la mitad de la altura del hombre de mimbre. Las aptitudes de pira y hoguera del azote de infieles cuentan como fuego mágico a efectos de prender fuego al hombre de mimbre y causan daño normal a cualquiera atrapado en su interior cada asalto hasta que el hombre de mimbre se consume (como el conjuro de *muro de espinas*) o hasta que la víctima escapa. Esta aptitud puede utilizarse una vez al día.

Hoguera **(St):** esta aptitud, que se obtiene a nivel 7.º, funciona como *pira*, salvo en que afecta un área de 10' cuadrados.

Campo de antipatía **(St):** a nivel 8.º, el azote de infieles puede proteger su hogar con un *campo de antipatía* una vez al día. Esto funciona como el conjuro de *antipatía*, salvo en que el blanco es toda el área del hogar y su duración es de 24 horas.

Salvajismo masivo **(St):** esta aptitud (obtenida a nivel 9.º) funciona como *Salvajismo* (ver más arriba), salvo en que afecta hasta a diez seguidores a la vez.

Sacrificio de masas (Sb): a nivel 10.º, el azote de infieles puede aumentar su nivel efectivo de lanzador en +2 (hasta un máximo de +10) por cada humanoide sacrificado en un máximo de 10 asaltos. Esta aptitud es, por lo demás, igual a sacrificio. Sus efectos no se apilan con los de sacrificio o sacrificio mayor.

BERSERKER FRENÉTICO

La locura aleatoria de la tormenta y la impredecibilidad de los sladad se reúnen en el alma del berserker frenético. A diferencia de la mayoría de los otros personajes, él no lucha para alcanzar alguna meta heroica o para derrotar a un detestable villano. Eso son meras excusas: es la emoción del combate lo que le arrastra. Para el berserker frenético (*NdT: en el libro inglés dice 'bárbaro frenético'*), la locura de la batalla es como una droga adictiva: debe buscar constantemente más conflictos para saciar sus ansias de batalla.

A lo largo de las fronteras salvajes y en los reinos malignos del mundo, los berserkers frenéticos con frecuencia dirigen bandas guerreras que incluyen a diferentes tipos de personajes (incluso otros berserkers frenéticos). Algunos de estos grupos se dedican al robo y el saqueo; otros trabajan como mercenarios especializados. Sea cual sea su origen, estas bandas guerreras gravitan de forma natural hacia situaciones de inestabilidad y conflicto, ya que las guerras y las luchas civiles son el pan y la sal de su vida. De hecho, la llegada de un berserker frenético es el heraldo más obvio de tiempos turbulentos.

La senda del berserker frenético no es adecuada para la mayoría de los aventureros (hecho por el cual los amantes de la paz del mundo pueden dar gracias). Debido a su tradicional amor por la batalla, los bárbaros orcos y semiorcos son los que con más frecuencia adoptan esta clase de prestigio, aunque los bárbaros humanos y enanos también la encuentran atractiva. Puede parecer que los elfos serían buenos candidatos debido a su naturaleza caótica, pero la estética élfica y su amor por la elegancia se oponen frontalmente a la devaluación de uno mismo que presenta el berserker frenético. Los personajes lanzadores de conjuros y los monjes prácticamente nunca se convierten en berserkers frenéticos.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para convertirse en un berserker frenético, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +6.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Furia destructiva, Furia intimidatoria.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase berserker frenético (y su característica clave) son Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio berserker frenético:

Competencia con armas y armaduras: los berserkers frenéticos no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Frenesí (Ex): comenzando a 1.er nivel, el berserker frenético puede entrar en un frenesí durante el combate. Mientras esté frenético, obtiene un bonificador +6 a la Fuerza y un único ataque adicional cada asalto, a su mayor bonificador (este último efecto no es acumulable con *acelerar*). No obstante, también sufre una penalización –4 a la armadura y recibe 2 puntos de daño atenuado por asalto. Un frenesí dura un número de asaltos igual a 3 + el modificador de constitución del berserker frenético. Para terminar el frenesí antes de que expire su duración, el personaje puede intentar una vez por asalto una salvación de Voluntad (CD 20) como acción gratuita. Si tiene éxito, el frenesí termina inmediatamente, y si falla continúa. Los efectos del frenesí se apilan con los de la furia.

A 1.er nivel, el personaje puede entrar en frenesí una vez por día. Más adelante, obtiene un uso adicional por día por cada dos niveles de berserker frenético que adquiera. El personaje puede entrar en frenesí con una acción gratuita. Aunque no requiere tiempo, sólo puede hacerlo durante su acción, no en respuesta a la acción de otro. Además, si sufre daño de un ataque, conjuro, trampa o cualquier otra fuente, automáticamente entra en frenesí al comienzo de su siguiente acción, si todavía le queda al menos un uso diario de la aptitud. Para evitar entrar en frenesí como respuesta al daño, el personaje debe superar con éxito una salvación de Voluntad (CD 10 + puntos de daño sufridos desde la última acción) al comienzo de su siguiente acción.

Mientras esté en frenesí, el personaje no puede utilizar habi-

TABLA 5–4: EL BERSERKER FRENÉTICO

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Frenesí 1/día, permanecer consciente
2.º	+2	+3	+0	+0	Hendedura suprema
3.º	+3	+3	+1	+1	Frenesí 2/día
4.º	+4	+4	+1	+1	Frenesí inmortal
5.º	+5	+4	+1	+1	Ataque poderoso mejorado, Frenesí 3/día
6.º	+6	+5	+2	+2	Infundir frenesí 1/día
7.º	+7	+5	+2	+2	Frenesí 4/día
8.º	+8	+6	+2	+2	Frenesí mayor, infundir frenesí 2/día
9.º	+9	+6	+3	+3	Frenesí 5/día
10.º	+10	+7	+3	+3	Ataque poderoso supremo, infundir frenesí 3/día, no queda fatigado tras el frenesí

lidades ni aptitudes que requieran paciencia o concentración (como Moverse sigilosamente), ni tampoco puede lanzar conjuros, beber pociones, activar objetos mágicos o leer rollos de pergamino. Puede utilizar cualquier dote que tenga salvo Pericia, dotes de creación de objetos, dotes metamágicas y Soltura con una habilidad referido a una habilidad que requiera paciencia o concentración. Puede, no obstante, utilizar su aptitud especial para infundir frenesí (ver más adelante) de manera normal.

Durante un frenesí, el berserker frenético debe atacar del mejor modo posible a aquellos que perciba como enemigos. Si se queda sin enemigos antes de que acabe el frenesí, su torbellino de destrucción continúa. Debe atacar a la criatura más próxima (determinada aleatoriamente si hay varios enemigos potenciales a la misma distancia) y combatir contra ese oponente sin importar la amistad, inocencia o estado de salud (tanto del blanco como propio).

Cuando el frenesí termina, el berserker frenético está fatigado (penalización –2 a Fuerza y Destreza, incapaz de cargar o correr) durante la duración del encuentro o hasta que entre en otro frenesí, lo que suceda antes. A nivel 10.º ya no queda fatigado nunca más tras un frenesí, aunque sigue sufriendo daño atenuado durante cada asalto que dure.

A partir de nivel 8.º, el bonificador de Fuerza que obtiene el personaje por el frenesí pasa a ser +10 en lugar de +6.

Permanecer consciente: el berserker frenético obtiene Permanecer consciente como dote adicional.

Hendedura suprema: a 2.º nivel, el berserker frenético puede realizar un paso de 5' entre ataques cuando utilice la dote de Hendedura o Gran hendedura. Sigue estando limitado a sólo uno de estos ajustes por asalto, por lo que no puede utilizar esta aptitud durante un asalto en el que ya haya realizado un paso de 5'.

Frenesí inmortal (Ex): a nivel 4.º, el berserker frenético puede desdeñar la muerte y la inconsciencia mientras esté en frenesí. Si sus puntos de golpe caen a 0 o por debajo, continúa luchando de manera normal hasta que el frenesí termina. En ese punto, los efectos de sus heridas se aplican de manera normal. Esta aptitud no evita la muerte por efectos de conjuros como *rematar a los vivos* o *desintegrar*.

Ataque poderoso mejorado: comenzando a 5.º nivel, el berserker frenético obtiene un bonificador +3 a sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo por cada penalización –2 que aplique a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo cuando utilice la dote de Ataque poderoso.

Infundir frenesí (Sb): a partir de nivel 6.º, el berserker frenético puede infundir frenesí en sus aliados mientras él mismo está en frenesí. Cuando usa esta aptitud, todos los aliados en un radio de 10' obtienen los beneficios y desventajas del frenesí como si ellos mismos tuviesen la aptitud. Aquellos que no deseen ser afectados pueden realizar una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de berserker salvaje + modificador de Carisma del berserker salvaje) para resistir el efecto. El frenesí de los aliados afectados dura un número de asaltos igual a 3 + el modificador de Constitución del berserker frenético, sin tener que permanecer a 10' de él.

El berserker frenético obtiene un uso adicional por día de esta aptitud cada dos niveles más que adquiera, aunque la aptitud sigue pudiéndose usar sólo una vez por encuentro.

Ataque poderoso supremo: a nivel 10.º, el berserker frenético obtiene un bonificador +2 a sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo por cada penalizador –1 que aplique a su tirada de ataque cuerpo a cuerpo cuando utilice la dote de Ataque poderoso. Este efecto no se apila con el de Ataque poderoso mejorado.

CABALGAVIENTOS

El cabalgavientos es un especialista en combate montado, pero la suya no es una montura ordinaria. La criatura que monta es como mínimo poco frecuente, y algunas veces incluso estrafalaria. Aunque un cabalgavientos experimentado puede montar cualquier cosa que corra, nade o vuele, el miembro típico de esta clase de prestigio selecciona un tipo particular de montura como su favorita.

Algunos cabalgavientos no son más que aventureros arrogantes y fanfarrones en busca de una buena pelea. Quizás su orgullo esté justificado, considerando las criaturas que han transformado en monturas. Muchos, sin embargo, son felices sentándose y contando historias de cómo consiguieron sus monturas y las aventuras que han tenido desde entonces, sin importar quién pague la cerveza. El cabalgavientos típico comparte alegremente sus conocimientos sobre sus diversas monturas con aquellos que deseen montar criaturas similares.

Ya que las habilidades que desarrollan varían tan ampliamente como las aptitudes y naturalezas de sus monturas, los cabalgavientos son un grupo muy independiente. Por ello, raramente forman o pertenecen a grupos unidos. Incluso un paladín cabalgavientos tiende a ser una especie de caballero andante.

Todas las razas han dado cabalgavientos, aunque la clase es especialmente popular entre los humanos y los gigantes. Exploradores, paladines, guerreros y bárbaros son cabalgavientos excelentes, ya que pueden acumular fácilmente los prerrequisitos.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para convertirse en un cabalgavientos, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +5.

Dotes: Combatir desde una montura.

Habilidades: Montar 8 rangos, Saber (naturaleza) 6 rangos, Trato con animales 8 rangos.

Especial: debe tener una montura.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase cabalgavientos (y su característica clave) son Arte (cualquiera) (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Montar (Des), Oficio (cualquiera) (Sab), Saber (naturaleza), (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab) y Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de clase cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio cabalgavientos. Para las aptitudes descritas a continuación, definimos una montura como una criatura que encaje con los criterios de la sección '¿Qué es una montura?', más adelante.

Competencia con armas y armaduras: los cabalgavientos son competentes con todas las armas simples y marciales y con todos los tipos de armaduras y escudos.

Conjuros diarios: un cabalgavientos puede lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Sus conjuros están basados en la Sabiduría, por lo que lanzar cualquier conjuro dado requiere una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro. La CD para los TS contra estos conjuros es de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de sabiduría del cabalga-

vientos. Cuando la tabla indica que al cabalgavientos se le conceden 0 conjuros de un nivel dado (por ejemplo, 0 conjuros de 1.er nivel a nivel 1.º) obtiene sólo aquellos conjuros bonificados que su puntuación de Sabiduría le permita. Un cabalgavientos prepara y lanza sus conjuros del mismo modo que el druida, pero debe elegirlos de la lista de conjuros que se da más adelante.

Tasar montura (Ex): a 1.er nivel, un cabalgavientos puede comparar dos monturas del mismo tipo y decir a simple vista cual de las dos es superior (más fuerte, más rápida, más inteligente, con mayor resistencia y demás). Si así lo desea, el cabalgavientos puede realizar también una comparación punto por punto de dos monturas. Dedicando un asalto a examinar ambas, puede determinar cuál tiene la mayor puntuación en una única característica de su elección. Después de un segundo asalto de estudio, un cabalgavientos familiarizado con este tipo de criatura puede también determinar si las puntuaciones de la montura en cada característica están por encima, por debajo o en la media de su especie. Tras un tercer asalto de estudio, el cabalgavientos puede decir cuán extrema es la puntuación de característica (esto es, si el modificador que genera es superior o inferior en más de cuatro puntos a la media de esa especie). La aptitud de tasar montura nunca da como resultado un valor numérico. Los DMs deben describir lo que descubre el cabalgavientos.

Montura elegida: el cabalgavientos puede designar cualquier montura individual en la que previamente haya cabalgado como su montura elegida. Esta criatura no puede ser un compañero vinculado (como un familiar, la montura de un paladín o un compañero animal) a nadie en ese momento, y si su puntuación de Inteligencia es igual o mayor que 3, debe estar de acuerdo con esta relación. El cabalgavientos puede utilizar cualquier método que desee para obtener esta colaboración (la habilidad de Diplomacia, el chantaje o incluso la persuasión mágica) pero la criatura debe aceptarla voluntariamente.

El cabalgavientos debe pasar un mínimo de tres días entrenando a su montura elegida antes de que los beneficios tengan efecto.

Tras ellos, la criatura gana las ventajas listadas en la tabla 5–6, basadas en el nivel del cabalgavientos. La criatura retiene su propio tipo y no obtiene otras aptitudes que las listadas, aunque se considera un compañero vinculado a efectos de la aptitud *romper vínculo* (ver la clase de prestigio asolador, en este mismo capítulo).

El cabalgavientos sólo puede tener una montura elegida en un momento dado, y cualquiera de las dos partes puede concluir esta relación en cualquier momento sin ninguna penalización. Una vez que ésta ha concluido, la montura pierde los beneficios obtenidos de acuerdo a la Tabla 5–6. Si la montura elegida es el caballo de guerra de un paladín, las reglas de la barra lateral 'La montura del Paladín' en el *Manual del Jugador* reemplazan a las dadas aquí.



TABLA 5–6: LA MONTURA DEL CABALGAVIENTOS

Nivel del cabalgavientos	Bonificador DG	Bonificador Armadura Natural	Ajuste Fuerza
1-3	+2	+4	+2
4-6	+4	+6	+2
7-9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

Nivel del cabalgavientos: sólo los niveles de cabalgavientos que posea el personaje. Si la montura sufre una consunción de energía, trata a la criatura como a la montura de un cabalgavientos de menor nivel.

Bonificador a los DG: estos son DG de ocho caras (d8) adicionales, cada uno de los cuales proporciona también un modificador de Constitución, como de costumbre. Recuerda que los DG adicionales también mejoran el ataque base de la montura y las salvaciones base.

Bonificador a la armadura natural: la cantidad en la cual aumenta el bonificador por armadura natural de la criatura.

Ajuste de Fuerza: añade esta cantidad a la puntuación de Fuerza de la montura.

TABLA 5–5: EL CABALGAVIENTOS

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+2	Competencia con montura 4 DG, montura elegida, tasar montura, vínculo de empatía	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+3	Asistir montura, dote de montura 1	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+3	Curador de monturas, dote adicional	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+4	Competencia con montura 8 DG	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+4	Amistad con las monturas, dote de montura 2	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+5	Competencia con montura 12 DG	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+5	Dote adicional, vínculo con la montura	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+6	Competencia con montura 16 DG	2	1	1	1
9.º	+8	+6	+3	+6	Dote de montura, suerte de la montura	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+7	Competencia con montura (todas)	2	2	2	1

TABLA 5–7: CDS DE TRATO CON ANIMALES PARA ENTRENAR MONTURAS

La criatura es...	Ejemplo	La tarea cuenta como	CD Trato con animales
Un animal doméstico de un tipo normalmente utilizado para monta	Caballo	Enseñar al animal tarea	15
Animal doméstico de un tipo no utilizado normalmente como montura	Perro	Enseñar a un animal tareas insólitas	20
Animal salvaje	Tigre	Domar a un animal salvaje	20 + DG de la criatura
Bestia	Tiranosaurio	Domar a una bestia	25 + DG de la criatura
Cualquier otra criatura con una Inteligencia de 2 o menor*	Carroñero reptante	Domar a una bestia	25 + DG de la criatura

* Sólo cabalgavientos

Vínculo de empatía (Sb): el cabalgavientos tiene un vínculo de empatía con su montura elegida. Esta aptitud funciona como el vínculo de empatía que une a un paladín con su montura (ver 'Paladín' en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*).

Competencia con montura: a 1.er nivel, el cabalgavientos obtiene un bonificador +2 de competencia en cualquier tirada para permanecer en la silla mientras monte a su montura elegida. Además, puede montar a cualquier montura de 4 DG o menos con los beneficios completos de la habilidad de Montar, sin sufrir ni la penalización –2 por montar monturas similares ni la penalización –5 por montar monturas diferentes. Los DG de las monturas con las cuales puede aplicar estos beneficios aumentan con el nivel del cabalgavientos: 8 DG a 4.º nivel, 12 DG a 6.º nivel, 16 DG a 8.º nivel, y cualquier tipo de montura a 0.º nivel.

Asistir montura (Ex): a 2.º nivel, el cabalgavientos puede asistir a cualquier montura en la que esté cabalgando en uno de dos modos posibles por cada uso de la aptitud. Primero, puede utilizar las reglas de 'Cooperación' y 'Prestar ayuda' (Capítulo 4 y Capítulo 8 del *Manual del Jugador*, respectivamente) para proporcionar un bonificador +4 (el doble de la cantidad usual) a la CA o a una de sus tiradas de ataque, o bien a una prueba de habilidad o característica que intente la montura. De modo alternativo, puede proporcionar a su montura un bonificador +10 de competencia a la velocidad durante 1 asalto completo. Asistir montura puede utilizarse una vez por asalto y requiere una acción estándar.

Dote de montura: a nivel 2.º, el cabalgavientos puede proporcionar a su montura elegida una dote adicional de la lista de 'Dotes de monturas', más adelante. Esta dote no cuenta contra la cantidad de dotes normales de la criatura, aunque sigue siendo necesario que cumpla con los prerrequisitos que se señalen en la descripción de la dote (ver el *Manual del Jugador* o el Capítulo 5 de este libro). Para proporcionar una dote adicional, el cabalgavientos debe pasar un mes entrenando a la montura. El cabalgavientos puede otorgar una segunda dote adicional a la misma montura a nivel 5.º, y una tercera a nivel 9.º. Estas dotes adicionales requieren el mismo entrenamiento que la primera. El cabalgavientos sólo puede entrenar a una montura cada vez.

Dote adicional: a 3.er nivel y de nuevo a 7.º nivel, un cabalgavientos puede elegir una dote adicional de la lista de dotes adicionales de cabalgavientos que se da más adelante. Esta dote no cuenta respecto al total de dotes normalmente permitidas para el cabalgavientos, aunque debe reunir todos los prerrequisitos necesarios, tal y como se señalan en el Capítulo 5 de este libro o en el *Manual del Jugador*.

Curador de monturas (Ex): a nivel 3.º, un cabalgavientos obtiene un bonificador +4 de competencia en cualquier prueba de Sanar que realice sobre una criatura de la misma especie que su montura actual, y un bonificador +2 en cualquier prueba de Sanar realizada en otras criaturas que puedan servirle como monturas (ver más adelante).

Amistad con las monturas: a nivel 5.º, el cabalgavientos obtiene un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Diplomacia y Empatía animal realizadas tratando con criaturas de la misma especie que su montura actual, y un bonificador +2 cuando trate con cualquier otra criatura que pueda servirle como montura (ver más adelante).

Vínculo con la montura (Sb): a 7.º nivel, el cabalgavientos puede establecer un vínculo de empatía (ver más arriba) con cualquier montura en la que cabalgue durante al menos una hora, siempre que su puntuación de Inteligencia sea al menos de 1. Puede mantener sólo uno de estos vínculos cada vez con una montura diferente a su montura elegida.

Suerte de la montura (Sb): a 9.º nivel, el cabalgavientos puede, como acción gratuita, conferir un bonificador de suerte a los TS equivalente a su bonificador de Carisma, aplicable a cualquier montura en un radio de 60' con la que tenga un vínculo de empatía.

Otras dotes de montura

El DM puede decidir que algunas dotes adicionales estén disponibles para las monturas. Las dotes dadas en la descripción de la clase cabalgavientos son de los libros básicos y de este libro. Puedes también tomar en consideración las siguientes:

De *Canción y Silencio*: Carrera, Pies ligeros.

De *Defensores de la Fe*: Castigo incrementado.

De *Puño y Espada*: Arrollar mejorado, Ataque doble, Combate cerrado, Combate sucio, Fondo poderoso, Vista ciega en un radio de 5'.

Lista de dotes adicionales del cabalgavientos

Las siguientes dotes adicionales están disponibles para las monturas y los cabalgavientos:

Dotes de montura: Aguante, Alerta, Ataque múltiple**, Ataque poderoso, Ataque en vuelo**, Correr, Crítico mejorado*, Dureza, Dureza de dragón**, Dureza de enano**, Dureza de gigante**, Engarro**, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma*, Sutileza con un arma*, Viraje brusco**, Voluntad de hierro, Vuelo mejorado**.

Dotes de cabalgavientos: Ambidextrismo, Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Competencia con arma exótica, Crítico mejorado*, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Reflejos de combate, Soltura con un arma*, Sutileza con un arma*.

*Esta dote puede elegirse más de una vez, pero para un tipo diferente de arma cada vez.

**Descrita en el Capítulo 2 de este libro.

Lista de conjuros del cabalgavientos

Los cabalgavientos eligen sus conjuros de la siguiente lista:

1.er nivel—*alarma, calmar animales, conocer la dirección, detectar veneno, hablar con los animales, quitar el miedo, resistencia, soportar los elementos, truco animal*†.

2.º nivel—*aguante, armadura de mago, botella de humo*†, *colmillo mágico, escudar a otro, favor de la naturaleza*†, *lentificar veneno, protección contra las flechas, resistir los elementos.*

3.er nivel—*corcel fantasmal, neutralizar veneno, pasar sin dejar rastro, protección contra los elementos, sanar a una montura.*

4.º nivel—*arma mágica mayor, colmillo mágico mayor, libertad de movimiento, repeler sabandijas.*

†Nuevos conjuros descritos en el Capítulo 6 de este libro.

Excabalgavientos

Un cabalgavientos que intencionalmente maltrate a cualquier montura que haya usado pierde todas las aptitudes de la clase de prestigio cabalgavientos, y su montura elegida termina inmediatamente la relación. Hasta que expíe su acción (ver la descripción del conjuro *expiación* en el *Manual del Jugador*), las criaturas de la misma especie que la de su última montura elegida le tratan con animadversión, lo cual se manifiesta en un penalizador –4 racial en las interacciones con las criaturas de esta especia, y un penalizador –2 racial en las interacciones con cualquier otra criatura capaz de servirle como montura.

¿Qué es una montura?

No puedes simplemente saltar sobre cualquier criatura y cabalgar en ella, incluso si tienes la habilidad de Montar para ese tipo de criatura. Una montura debe reunir las siguientes características:

- Ser capaz de llevar a su jinete de un modo normal, y estar dispuesta a hacerlo (un camello entrenado mediante la habilidad de Trato con animales para que lleve un jinete es capaz y está dispuesto. Un tigre puede ser capaz, pero no estará dispuesto. Un gigante puede estar dispuesto, pero no es realmente capaz. Una criatura inteligente cuyo alineamiento difiera de manera significativa del tuyo es poco probable que esté dispuesta).
- Ser de al menos una categoría de tamaño más grande que tú. Además, una montura voladora no puede llevar un peso mayor que el máximo de su carga ligera transportable (esto es un cambio con respecto al *Manual de Monstruos*, que dice que la capacidad de carga de una criatura voladora es igual al límite de su carga mediana).
- Tener un VD que no sea mayor que tu nivel del personaje –3. Si la montura puede volar, este VD no puede ser mayor que tu nivel de personaje –4.

Cualquier animal o bestia puede ser entrenado para que acepte a un jinete mediante la habilidad de Trato con animales, tal y como se describe en la entrada de la habilidad en el *Manual del Jugador*. Además, el cabalgavientos puede utilizar esta habilidad para entrenar a una criatura de cualquier otro tipo que tenga una puntuación de Inteligencia de 2 o menor para hacer que lleve a un jinete. La clase de tarea y la CD de Trato con animales son las que aparecen en la Tabla 5–6.

Cualquier criatura que no sea del tipo animal cuenta como una bestia para esta prueba, sin importar su verdadero tipo. Cualquiera de estas formas de entrenamiento requiere dos meses, tal y como se señala en la descripción de la habilidad.

Cualquier criatura con una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor no necesita una prueba de Trato con animales para aprender a llevar un jinete. Si está dispuesta a servir como montura, puede descubrir por sí misma cómo debe moverse para compensar el peso adicional, cómo interpretar las indicaciones de dirección del jinete, y demás. No obstante, sigue haciéndole falta al menos una semana de entrenamiento con un jinete antes de que pueda actuar como montura.

CAMBIANTE

El cambiante no tiene una forma que pueda llamar propia. En su lugar, se viste con cualquier figura que le resulte más útil en ese momento. Mientras que otros basan sus identidades principalmente en su forma externa, el cambiante se acerca a su verdadero ser mediante todas sus transformaciones. Por necesidad, su sentido de sí mismo no está basado en su aspecto exterior, sino en su alma, que es lo único realmente constante en él. Es la fuerza interior de ese alma lo que le permite tomar cualquier forma y permanecer siendo él mismo en el interior.

Al principio, el cambiante puede sólo aventurarse con formas humanoides y las figuras de animales conocidos. Sin embargo, conforme se va sintiendo más cómodo con su verdadera ausencia de forma puede asumir aspectos más extravagantes. Finalmente, se conoce tan bien que se siente tan cómodo en la forma de una criatura de un tipo completamente diferente al propio como en la suya. En ese punto, su pasado (incluso su raza) se vuelve irrelevante, ya que la forma externa no importa nunca más para él.

La senda del cambiante es ideal para un lanzador de conjuros de cualquier raza que haya experimentado el cambiar de forma y ansíe más. Este tipo de personaje puede ser una gran fuerza tanto para el bien como para el mal en el mundo: un cambiante maligno representa una terrible amenaza, ya que puede aparecer en cualquier parte y con cualquier forma. Los mismos oponentes pueden enfrentarse a él una y otra vez, en una forma tras otra, sin llegar a darse cuenta de que en realidad se están enfrentando a un único enemigo sin un aspecto propio.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para convertirse en un cambiante, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Conjuros: capaz de lanzar conjuros de 3.er nivel.

Dotes: Alerta, Aguante.

Especial: Forma alternativa (sea por conocer *polimorfarse* o por tener una aptitud de *forma alternativa* natural, *alterar el propio aspecto*, *polimorfarse*, *cambiar de forma* o *forma salvaje*.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase cambiante (y su característica clave) son Arte (cualquiera) (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con),

TABLA 5–8: EL CAMBIANTE

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	*Forma salvaje mayor* 1/día (tamaño Pequeño o Mediano, forma humanoide)
2.º	+1	+3	+3	+0	*Forma salvaje mayor* (forma animal, forma de humanoide monstruoso)
3.º	+2	+3	+3	+1	*Forma salvaje mayor* 3/día (tamaño Grande o Menudo, forma de bestia, forma de planta)
4.º	+3	+4	+4	+1	*Forma salvaje mayor* (forma de gigante, forma de sabandija)
5.º	+3	+4	+4	+1	*Forma salvaje mayor* 5/día (tamaño Diminuto, forma de bestia mágica)
6.º	+4	+5	+5	+2	Facilidad sobrenatural, forma salvaje mayor (forma de aberración, forma de cieno)
7.º	+5	+5	+5	+2	Forma salvaje mayor 7/día (tamaño Enorme, forma de dragón)
8.º	+6	+6	+6	+2	Forma salvaje mayor (forma de muerto viviente, forma de constructo)
9.º	+6	+6	+6	+3	Forma salvaje mayor 9/día (tamaño Minúsculo, forma elemental, forma de ajeno)
10.º	+7	+7	+7	+3	Forma salvaje mayor (tamaño Gargantuesco), forma siempre cambiante

Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Empatía animal (Car, habilidad exclusiva), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Nadar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio cambiante:

Competencia con armas y armaduras: los cambiantes no obtienen competencia con armas ni armaduras.

***Forma salvaje mayor* (Sb):** comenzando a 1.er nivel, el cambiante puede adoptar la forma de otra criatura. *Forma salvaje mayor* funciona como *forma salvaje*, con las excepciones que se detallan a continuación. Conforme sube de nivel, el cambiante obtiene la aptitud de adoptar formas de criaturas con tipos diferentes a animal (ver la Tabla 5–8 para los detalles), aunque no puede elegir una forma que normalmente tenga más DG de los que él tiene. Puede designar durante el momento del cambio qué partes de su equipo se funden en su nueva forma y qué partes no. El equipo no fundido altera su tamaño para adaptarse a su nueva forma, pero mantiene su funcionalidad. El cambiante no puede, sin embargo, utilizar su equipo si no tiene un apéndice apropiado o medios mágicos para compensar la falta del mismo. Cualquier parte del equipo que sea separada de él revierte a su forma original.

A 1.er nivel, el cambiante se encuentra limitado a formas humanoides de tamaño Pequeño o Mediano, y puede emplear la aptitud 1 vez al día. Más adelante, puede utilizar *forma salvaje mayor* dos veces más por día cada dos niveles de cambiante que obtenga, y sus tipos disponibles de criaturas y tamaños aumentan tal y como se ve en la Tabla 5–7. Cuando a nivel 8.º obtiene la aptitud de adoptar una forma de muerto viviente, puede convertirse en incorporal, si elige la forma de una criatura de ese subtipo.

Si el cambiante ya poseía la aptitud de *forma salvaje* de otra clase anterior, puede convertir los usos diarios de *forma salvaje* en usos diarios de *forma salvaje mayor* en una proporción de uno a uno. También puede mezclar y unir los beneficios de las dos aptitudes como desee para obtener el máximo beneficio de cualquier uso diario. Así, un Drd8/Cambiante1 tiene cuatro usos diarios de *forma salvaje mayor*, y puede utilizar la aptitud para convertirse en un humanoide Grande (debido a que un druida de nivel 8.º puede convertirse en una criatura Grande, y un cambiante de 1.er nivel puede adoptar la forma de un humanoide). De un modo similar, un Drd8/Cambiante2 puede convertirse en un humanoide monstruoso Grande si así lo desea.

Facilidad sobrenatural: a nivel 6.º, la aptitud de *forma salvaje mayor* del personaje se convierte en sobrenatural en lugar de ser sortílega. Sigue requiriendo una acción estándar y puede ser suprimida en un *campo antimagia*, pero su uso ya no provoca ataques de oportunidad y nunca requiere pruebas de Concentración.

Forma siempre cambiante: a nivel 10.º, el cambiante ha alcanzado la cúspide de sus aptitudes para cambiar de forma. Desde este punto, puede utilizar *forma salvaje mayor* una vez por asalto como acción equivalente a moverse, tantas veces por día como desee. Su tipo cambia a cambiaformas para determinar qué efectos y objetos pueden afectarle, y obtiene visión en la oscuridad (60'), la cual permanece activa sin importar la forma.

Además, el cambiante no sufre nunca más penalizaciones a las características por el envejecimiento, ni está sujeto al envejecimiento mágico, aunque cualquier penalización por envejecimiento que ya tuviese sigue aplicándose. Los bonificadores siguen acumulándose, y a pesar de todo el cambiante terminará muriendo de viejo cuando le llegue su momento.



CAZADOR DE ENEMIGOS

El cazador de enemigos tiene un único propósito en su vida: matar a las criaturas del tipo al que odia. Está dispuesto a pagar cualquier precio o a correr cualquier riesgo para prevalecer sobre sus odiados enemigos. Su espada es un anatema para esas criaturas, y su cuerpo es frecuentemente infranqueable a sus ataques. Aunque su odio contra este enemigo es ilimitado e interminable, no es alocado ni precipitado. Vive para poner fin a su enemigo odiado, pero no desperdiciará su vida innecesariamente.

La senda del cazador de enemigos está abierta a cualquier criatura, buena o malvada. Algunos cazan humanos o celestiales, otros los más repugnantes engendros del inframundo. Los PNJs cazadores de enemigos pueden ser feroces aliados contra oponentes formidables, o implacables antagonistas dedicados a asesinar a aquellos a quienes los héroes aman.

Un personaje puede elegir esta clase de prestigio más de una vez, pero debe seleccionar un enemigo odiado diferente y comenzar de nuevo a nivel 1.º cada vez. Los niveles de diferentes clases de cazador de enemigos no se apilan para determinar rasgos de clase dependientes del nivel.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para convertirse en un cazador de enemigos un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +7.

Dotes: Rastrear, Soltura con un arma (cualquiera)

Lenguajes: el lenguaje (si tiene) del enemigo odiado que se desea.

Especial: el personaje debe tener un enemigo predilecto.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del cazador de enemigos (y su característica clave) son Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio cazador de enemigos:

Competencia con armas y armaduras: los cazadores de enemigos no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Enemigo odiado: a 1.er nivel, el cazador de enemigos elige un tipo de criatura que ya haya seleccionado como enemigo predilecto para que sea el objetivo de su odio. Esta elección determina el tipo de cazador de enemigos en que se convierte: cazador de orcos, cazador de gigantes y similar. La elección de enemigo odiado es irreversible.

Rencor (Sb): el cazador de enemigos puede lanzar un poderoso golpe a su enemigo odiado. Una vez por asalto, en su acción, puede decidir, antes de que se realice la tirada de ataque, que uno de sus ataques contra un enemigo odiado sea un ataque de rencor. Un ataque de rencor con éxito realizado por un cazador de enemigos de 1.er nivel causa +1d6 puntos de daño adicionales. Esta cantidad aumenta en +1d6 puntos por cada dos niveles adicionales de cazador de enemigos que adquiera el atacante. Si el cazador de enemigos logra un golpe crítico con un ataque de rencor, este daño adicional no se multiplica. El daño adicional de un ataque de rencor se aplica incluso si el enemigo odiado es inmune a los golpes críticos.

Con una cachiporra o un impacto sin arma, el cazador de enemigos puede causar daño atenuado en lugar de daño normal con su ataque de rencor. No puede, sin embargo, causar daño atenuado por un ataque de rencor con un arma que inflija daño normal, ni siquiera con la penalización –4 habitual.

Reducción del daño del enemigo odiado (Ex): a 2.º nivel, el cazador de enemigos puede ignorar 3 puntos de daño de cada ataque con éxito de su enemigo odiado. Esta reducción del daño aumenta en 2 puntos por cada dos niveles adicionales de cazador de enemigos que tenga. La reducción del daño puede



reducir éste a 0, pero no más. La reducción del daño del enemigo odiado no se apila con cualquier otra reducción del daño que tenga el personaje.

Resistencia a los conjuros del enemigo odiado (Ex): comenzando a 4.º nivel, el cazador de enemigos puede evitar los efectos de los conjuros y las aptitudes sortilegas que le afectarían directamente, siempre que se originen en un enemigo odiado. Contra este tipo de efectos, el cazador de enemigos tiene una resistencia a conjuros de 15 + su nivel en la clase de cazador de enemigos. Esto se apila con cualquier otra resistencia a conjuros aplicable que el personaje pueda tener.

Ataque mortal (Ex): a 10.º nivel, el cazador de enemigos puede realizar un ataque mortal contra un enemigo odiado que no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (lo tenga o no). Esta aptitud funciona como el ataque mortal del asesino (ver 'Asesino' en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER), salvo en que el cazador de enemigos necesita solamente realizar un ataque cuerpo a cuerpo que logre causar daño, no un ataque furtivo.

TABLA 5–9: EL CAZADOR DE ENEMIGOS

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	Enemigo odiado, rencor +1d6
2.º	+1	+3	+3	+0	Reducción del daño del enemigo odiado 3/–
3.º	+2	+3	+3	+1	Rencor +2d6
4.º	+3	+4	+4	+1	Reducción del daño del enemigo odiado 5/–, resistencia a los conjuros del enemigo odiado
5.º	+3	+4	+4	+1	Rencor +3d6
6.º	+4	+5	+5	+2	Reducción del daño del enemigo odiado 7/–
7.º	+5	+5	+5	+2	Rencor +4d6
8.º	+6	+6	+6	+2	Reducción del daño del enemigo odiado 9/–
9.º	+6	+6	+6	+3	Rencor +5d6
10.º	+7	+7	+7	+3	Ataque mortal, reducción del daño del enemigo odiado 11/–

DETECTIVE DE LA GUARDIA

Cuando ladrones y asesinos golpean en la noche, los ciudadanos siempre se preguntan si habrá alguien capaz de encontrar a los perpetradores y poner las cosas en su sitio. Cuando un detective de la Guardia se encarga del caso, pueden descansar tranquilos.

El detective de la Guardia se especializa en resolver misterios. Utilizando una amplia gama de aptitudes y habilidades encaminadas a recolectar pistas, evalúa y descarta posibilidades hasta que sólo una permanece: la verdad. La Regla de la prueba a la que se adscribe (ver barra lateral) le refrena de utilizar sus dones para obtener la verdad a través de medios poco limpios, reivindicando que en sus investigaciones acepta como pruebas sólo los hechos tangibles. Por supuesto, una vez que un detective de la Guardia resuelve el misterio, es probable que el grupo de culpables no quiera ser conducido ante la justicia. Por ello es también importante para él conocer las técnicas del combate.

Los guerreros y combatientes forman la masa de la guardia de cualquier ciudad, pero los detectives con frecuencia inician sus carreras como exploradores o pícaros. La inmensa mayoría de los exploradores que optan por esta clase de prestigio son exploradores urbanos (ver el Capítulo 1). Magos, hechiceros, clérigos y bardos se convierten en detectives especialmente buenos cuando están cualificados para adquirir esta clase, aunque pueden encontrar que la Regla de la prueba dificulta sus aptitudes para alcanzar la verdad. Los elfos encuentran este estilo de vida especialmente gratificante, porque exalta la mente en un espectáculo no precisamente sutil de superioridad intelectual. Los gnomos y medianos tienen el estilo inquisitivo necesario para esta carrera, y han establecido muchas fuerzas de vigilancia muy efectivas en ciudades de territorios donde su tamaño habría sido de otro modo un inconveniente para ellos.

Dado de golpe: d8.

La Regla de la prueba

La prueba, no la sospecha, es la única prueba que importa. Un sospechoso no puede ser acusado de un crimen hasta que no se hayan descubierto pruebas incuestionables de su implicación o se haya obtenido una confesión.

La violencia innecesaria en la captura de un presunto criminal no está permitida. Un sospechoso debe ser conducido a la justicia, no asesinado, siempre que sea posible.

La confiscación de los bienes de un sospechoso no está permitida, salvo que constituyan una prueba que vaya a ser utilizada para procesar a este sospechoso o a otro.

Las pruebas obtenidas por detección mágica, poderes psiónicos u otros medios mágicos o sobrenaturales deben ser respaldadas, bien por pruebas físicas o por una confesión no forzada. Sólo las formas concretas de prueba satisfacen a todos los miembros de una comunidad.

Interrogar a un sospechoso no está permitido salvo que él lo consienta o esté acusado de un crimen.

La detención de una persona sospechosa de un crimen no está permitida salvo que se hayan presentado cargos específicos.

La protección de los inocentes tiene preferencia sobre la captura de un presunto criminal.

Un detective de la Guardia no puede cometer crímenes voluntariamente.

La violación de este código puede resultar en la liberación de un sospechoso y/o en la destitución del detective de la Guardia.

Prerrequisitos

Para convertirse en un detective de la Guardia un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Dotes: Rastrear.

Habilidades: Buscar 8 rangos, Reunir información 4 rangos, Saber (cualquier) 4 rangos.

Tabla 5–10: El detective de la Guardia

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+2	Entrenamiento en vigilancia urbana
2.º	+1	+0	+3	+3	Especialidad obsesiva, perfil, pericia
3.º	+2	+1	+3	+3	Desarme superior, interrogatorio cooperativo,
4.º	+3	+1	+4	+4	*Augurio de detective* 1/día, sinergia en habilidades
5.º	+3	+1	+4	+4	Percibir puertas secretas, sin penalización por daño atenuado
6.º	+4	+2	+5	+5	Localizar objeto
7.º	+5	+2	+5	+5	*Augurio de detective* 2/día, daño atenuado mejorado
8.º	+6	+2	+6	+6	Forense
9.º	+6	+3	+6	+6	Discernir mentiras, localizar criatura
10.º	+7	+3	+7	+7	*Augurio de detective* 3/día, saber instantáneo

Especial: el detective de la Guardia debe seguir la Regla de la prueba (ver barra lateral). Si abandona este código, pierde todas las aptitudes especiales de la clase de prestigio hasta que vuelva a entrenarse durante un período de seis meses a las órdenes de una autoridad local

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase detective de la Guardia (y su característica clave) son Abrir cerraduras (Des), Arte (cualquiera) (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Des), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Intuir dirección (Sab), Inutilizar mecanismo (Des), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (cualquiera) (Sab), Reunir información (Car), Saber (cualquiera) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Tasación (Int), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio detective de la Guardia:

Competencia con armas y armaduras: los detectives vigilantes obtienen competencia con las armaduras ligeras y las armas sencillas.

Entrenamiento en vigilancia urbana: a 1.er nivel, el detective de la Guardia obtiene un bonificador +2 introspectivo en todas las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar y Escuchar.

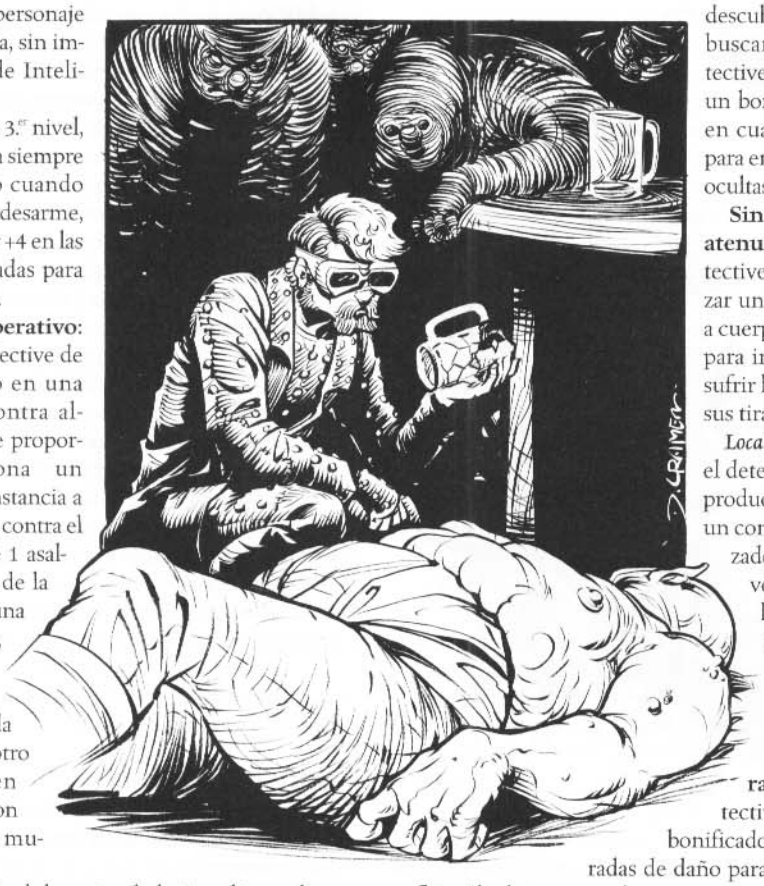
Especialidad obsesiva: cuando el detective de la Guardia alcanza 2.º nivel, busca obsesivamente conocimientos sobre un tema en particular. Elige una habilidad de Saber para esta especialidad; a partir de este momento el personaje obtiene un bonificador igual a su nivel de detective de la Guardia en todas las pruebas de Saber de este tipo.

Perfil (Ex): también a 2.º nivel, el detective de la Guardia puede componer una imagen de alguien acusado de un crimen. Realizando una prueba con éxito de Reunir información (CD 15) al hablar con un testigo de un crimen, el detective de la Guardia puede obtener una imagen mental aproximada del perpetrador, incluso si el testigo no lo vio. El personaje puede, si lo desea, tratar de pasar esta imagen al papel utilizando la habilidad de Arte (pintura). Tanto una descripción verbal como una visual proporcionan un bonificador +2 introspectivo a cualquier prueba posterior de Reunir información realizada al tratar con testigos del crimen o personas que conozcan al perpetrador.

Pericia: a 2.º nivel, el personaje obtiene la dote de Pericia, sin importar su puntuación de Inteligencia.

Desarme superior: a 3.er nivel, al detective de la Guardia siempre se le considera armado cuando ataca con un intento de desarme, y obtiene un bonificador +4 en las tiradas de ataque realizadas para desarmar a un oponente.

Interrogatorio cooperativo: a 3.er nivel, cuando el detective de la Guardia tenga éxito en una prueba de Engañar contra alguien, automáticamente proporciona a otra persona un bonificador +4 de circunstancia a una prueba de Intimidar contra el mismo objetivo durante 1 asalto. Cuando el detective de la Guardia tiene éxito en una prueba de Intimidar, puede proporcionar un bonificador +4 de circunstancia similar a la prueba de Engañar de otro (dos detectives pueden apoyarse mutuamente con esta maniobra durante muchos asaltos).



Augurio de detective **(St):** el detective de la Guardia puede preguntar sobre una clave de un misterio, puzzle o trampa. Como acción estándar, el jugador realiza una afirmación que puede ser verdadera o falsa (como "el semiorco lo hizo" o "si tiro de la palanca roja, la puerta se abrirá"). El DM realiza una tirada de porcentaje en secreto (probabilidad de éxito = 70% + 1% por nivel de detective de la Guardia) . Si la tirada tiene éxito, el Dungeon Master le da al jugador la respuesta correcta de "verdadero" o "falso" a su afirmación, aunque no tiene que dar ninguna explicación sobre por qué la respuesta es correcta. Si la tirada falla, el DM no proporciona ninguna información. El Dungeon Master siempre es libre de determinar que el detective de la Guardia no tiene suficiente información como para realizar una conjetura con base, pero en este caso el intento no cuenta contra los usos diarios permitidos de la aptitud. El detective de la Guardia puede utilizar esta aptitud una vez al día a nivel 4.º. Posteriormente, obtiene un uso diario adicional por cada tres niveles posteriores de detective de la Guardia que consiga.

Sinergia en habilidades: a 4.º nivel, el detective de la Guardia puede elegir una de las siguientes combinaciones de habilidades: Averiguar intenciones-Avistar, Avistar-Abrir cerraduras, Avistar-Buscar, Avistar-Inutilizar mecanismos, Engañar-Reunir información, Engañar-Diplomacia, Diplomacia-Reunir información, Disfrazarse-Reunir información, Esconderse-Moverse sigilosamente, Escuchar-Avistar, Escuchar-Leer los labios, Reunir información-Averiguar intenciones o Trepar-Moverse sigilosamente. Si tiene al menos 5 rangos en las dos habilidades seleccionadas, obtiene un bonificador +2 de sinergia en todas las pruebas que impliquen a cualquiera de las dos.

Percibir puertas secretas (Ex): a 5.º nivel o superior, a un detective de la Guardia que simplemente pase a 5' de una puerta secreta u oculta se le permite una prueba de Buscar para descubrirla, como si la estuviese buscando activamente. Un detective de la Guardia elfo obtiene un bonificador +2 introspectivo en cualquier prueba de Buscar para encontrar puertas secretas u ocultas.

Sin penalización por daño atenuado (Ex): a 5.º nivel, el detective de la Guardia puede utilizar un arma de combate cuerpo a cuerpo que cause daño normal para infligir daño atenuado sin sufrir la penalización -4 usual en sus tiradas de ataque.

Localizar objeto **(St):** a 6.º nivel, el detective de la Guardia puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *localizar objeto* lanzado por un hechicero de nivel igual al de detective de la Guardia (*NdT: no dice cuantas veces al día. Si es equivalente a las otras aptitudes se supone que será una vez al día*).

Daño atenuado mejorado (Ex): a nivel 7.º, el detective de la Guardia suma su bonificador de Inteligencia en las tiradas de daño para cualquier ataque que inflija sólo daño atenuado.

Forense (Sb): con una prueba con éxito de Buscar (CD 20), un detective de la Guardia de nivel 8.º o superior puede discernir las causas de la muerte de cualquier cuerpo que examine. Dándole tiempo, puede elegir 20 en esta tirada. El éxito indica que sabe qué mató a la persona, el tamaño y la fuerza aproximados de cualquier atacante responsable, y cualquier otra información clave que el DM desee proporcionar.

Discernir mentiras **(St):** a 9.º nivel, el detective de la Guardia puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *discernir mentiras* lanzado por un hechicero de nivel igual al nivel de detective de la Guardia.. Esta aptitud puede utilizarse una vez al día.

Localizar criatura **(St):** a 9.º nivel, el detective de la Guardia puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *localizar criatura* lanzado por un hechicero de nivel igual al nivel de detective de la Guardia. Esta aptitud puede utilizarse una vez al día.

Saber instantáneo (Sb): una vez al día, un detective de la Guardia de 10.º nivel puede realizar una prueba de Inteligencia (CD 20). No puede elegir 10 ni elegir 20 en esta prueba. Si tiene éxito, obtiene un bonificador +10 introspectivo en una prueba de Saber de cualquier categoría. Si no tiene rangos en esa habilidad de Saber en particular, puede realizar la prueba no entrenada.

DOMADOR DE BESTIAS

La aptitud para vincularse con los animales abre un nuevo modo de vida para algunos druidas y exploradores. Descubriendo y reforzando los vínculos con sus compañeros animales, pueden no sólo mejorar la vida de la criatura, sino también la suya propia.

Aunque a un personaje que sigue esta senda se le denomina domador de bestias, quizás sea un nombre poco apropiado, ya que re-



almente no dirige, doma o domestica a sus compañeros. En su lugar, mediante su magia y su intensa preocupación por los que están a su cargo, puede hacerles más duros y más inteligentes, hasta que finalmente, puede llegar a conversar con ellos de igual a igual.

Esta clase atrae principalmente a los exploradores y druidas. Un miembro de otra clase puede sentir algún interés por el camino del domador, pero sin desarrollar primero una relación profunda con un animal es imposible abrazar esta clase de prestigio. Se han conocido domadores de bestias en todas las razas. Elfos, semielfos y gnomos son los que tienen una mayor tendencia a seguir esta senda debido a su afinidad con la naturaleza, y los enanos son los que menos gustan de ella. La filosofía de un domador de bestias es compatible con cualquier alineamiento.

A diferencia de la mayoría de los druidas, los domadores de bestias normalmente viven cerca de la civilización. Algunos PNJs domadores de bestias ocultan su especial relación con los animales y bestias encontrando empleo en un circo normal o un zoo. No obstante, es más normal que los domadores de bestias adopten criaturas que estén amenazadas por el crecimiento de las poblaciones de humanoides, protegiéndolas y defendiéndolas del daño. Si estas criaturas han sufrido enormemente a manos de algún humanoide, los domadores de bestias probablemente tratarán de que los culpables tengan el castigo adecuado.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para convertirse en un domador de bestias, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Conjuros: capaz de lanzar *amistad con los animales*.

Dotes: Soltura con una habilidad (Empatía animal).

Habilidades: Empatía animal 10 rangos.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase domador de bestias (y su característica clave) son Arte (cualquiera) (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Empatía animal (Car, habilidad exclusiva), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Intuir dirección (Sab), Montar (Des), nadar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del Manual del Jugador para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio domador de bestias. Todas las modificaciones y bonificadores obtenidos por los compañeros animales del domador se anulan inmediatamente si se deja marchar al animal o el domador muere.

Competencia con armas y armaduras: los domadores de bestias no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a 3.º, 6.º y 9.º nivel el domador de bestias obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. No obstante, no gana ninguno de los otros beneficios que un personaje de esa clase habría obtenido (opciones adicionales de forma salvaje, dotes metamágicas o de creación de objetos o demás). Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en un domador de bestias, el jugador debe decidir a qué clase va a añadir cada uno de los niveles para determinar los conjuros diarios y conjuros conocidos.

Inteligencia: mediante la exposición constante al domador de bestias, sus compañeros animales se van volviendo más inteligentes que la media de su especie. Cuando el domador de bes-

TABLA 5–11: EL DOMADOR DE BESTIAS

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/ conjuros conocidos
1.º	+0	+2	+2	+0	Maestría con los animales, Int 4	
2.º	+1	+3	+3	+0	Vínculo de empatía	
3.º	+2	+3	+3	+1	Armadura natural +2, Int 6, lazo de sangre	+1 nivel a la clase existente
4.º	+3	+4	+4	+1	Comunicarse con su amo, sentidos animales (oído, olfato),	
5.º	+3	+4	+4	+1	Int 8, *maestría con las bestias*	
6.º	+4	+5	+5	+2	Armadura natural +4, compartir TS	+1 nivel a la clase existente
7.º	+5	+5	+5	+2	Compartir conjuros, Int 10, Sentidos animales (visión),	
8.º	+6	+6	+6	+2	*Dar órdenes a criaturas de su especie*	
9.º	+6	+6	+6	+3	Armadura natural +6, Int 12, *maestría con las bestias mágicas*	+1 nivel a la clase existente
10.º	+7	+7	+7	+3	Infundir grandeza	

tias es de 1.er nivel, la puntuación de Inteligencia de cada uno de sus compañeros aumenta a 4, y el tipo de criatura cambia a bestia mágica. Posteriormente, sus puntuaciones mínimas de Inteligencia aumentan en 2 puntos por cada dos niveles de domador de bestias que el personaje vaya obteniendo. Esta Inteligencia mejorada permite que el compañero pueda seguir instrucciones más complejas que antes. Además, el domador de bestias puede enseñar a cada compañero tres trucos por punto de inteligencia que tenga (ver la barra lateral 'Compañeros animales' en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER y el Capítulo 2 de este libro para más información sobre entrenar animales).

Maestría con los animales: comenzando a nivel 1.º, el domador de bestias puede tener compañeros animales cuyo total de DG no sea mayor que la suma de dos veces el nivel de domador de bestias más dos veces su nivel de lanzador para *amistad con los animales*. Por ejemplo, un Drd7/domador de bestias3 puede tener hasta 20 DG de compañeros animales. Ningún compañero animal puede individualmente tener más DG que el domador de bestias.

Vínculo de empatía (Sb): a 2.º nivel, el domador de bestias obtiene un vínculo de empatía que le permite comunicarse telepáticamente con sus compañeros hasta una distancia máxima de una milla. El domador de bestias y sus compañeros pueden entenderse mutuamente como con un *hablar con los animales*. Evidentemente, la inteligencia sigue siendo un factor de peso en el contenido de esas conversaciones, y los errores debidos a ella siguen siendo posibles.

Armadura natural: cuando el domador de bestias alcanza nivel 3.º, cada uno de sus compañeros obtiene un bonificador +2 de mejora a su armadura natural. Este bonificador aumenta a +4 a 6.º nivel y a +6 a 9.º nivel.

Lazo de sangre: también a 3.º nivel, cada uno de los compañeros del domador de bestias obtiene un bonificador +2 a todas las tiradas de ataque, pruebas y salvaciones tras presenciar cualquier amenaza o daño que afecte al domador. Este bonificador permanece mientras la amenaza sea inmediata y aparente.

Comunicarse con su amo (Ex): a 4.º nivel, el domador de bestias obtiene la aptitud de comunicarse verbalmente con sus compañeros mediante un lenguaje propio. Otras criaturas que no sean compañeros no pueden entender esta comunicación sin ayuda mágica.

Sentidos animales (Sb): también a 4.º nivel, el domador de bestias puede escuchar a través de los oídos de cualquier compañero designado u oler a través de su nariz. A nivel 7.º puede ver a través de los ojos de un compañero. El domador puede activar sus sentidos animales con una acción estándar, y al hacerlo no pierde la capacidad para percibir los sucesos que le rodean.

***Maestría con las bestias* (St)**: a 5.º nivel, el domador de bestias puede utilizar el conjuro de *amistad con los animales* para afectar bestias además de animales, independientemente de la puntuación de Inteligencia del blanco. Las bestias cuentan igual que los animales contra el total de DG de compañeros permitidos para el domador.

Compartir TS: a 7.º nivel, el domador de bestias puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a un compañero de su elección a no más de 5' de él. Un conjuro con una duración diferente de instantáneo deja de afectar al compañero si se separa más de 5', y el efecto no es restaurado ni siquiera si el compañero se sitúa de nuevo a menos de 5' del personaje antes de que expire la duración del conjuro. Además, el domador puede lanzar un conjuro con el objetivo "tú" sobre un compañero (como si el conjuro tuviese un alcance de "toque") en lugar de sobre sí mismo. El domador de bestias y el compañero pueden incluso compartir conjuros que normalmente no afecten a las criaturas del tipo del compañero.

***Dar órdenes a criaturas de su especie* (St)**: cuando el domador de bestias alcanza nivel 8.º, sus compañeros pueden utilizar *orden imperiosa* como una aptitud sortílega a voluntad solamente sobre otras criaturas de su clase. Esta aptitud afecta sólo a criaturas con menos DG que ese compañero determinado. Cada compañero puede utilizar esta aptitud una vez por día por cada dos niveles del domador, y la aptitud funciona exactamente como el conjuro de *orden imperiosa* (a efectos de este conjuro, el compañero puede hacerse entender

***Maestría con las bestias mágicas* (St)**: a 9.º nivel, el domador de bestias puede utilizar el conjuro de *amistad con los animales* para afectar a bestias mágicas además de a bestias y animales, sin importar la Inteligencia del objetivo. Los compañeros que sean bestias mágicas cuentan como el doble de sus DG contra el total de DG de compañeros permitidos para el domador. Por ejemplo, una cocatriz con 5 DG cuenta como 10 DG de compañeros.

Infundir grandeza (Sb): a 10.º nivel, el domador de animales puede proporcionar aptitudes de combate adicionales a todos sus compañeros en un radio de 30'. Un compañero al que se le infunda grandeza obtiene +2 DG (d10, que proporcionan puntos de golpe temporales), un bonificador +2 de competencia en los ataques, y un bonificador +1 de competencia en las salvaciones de Fortaleza. Aplica el modificador de Constitución del compañero, si lo tiene, a los DG adicionales. Estos DG adicionales cuentan como DG normales para determinar los efectos de conjuros como *dormir*. El domador de bestias puede infundir grandeza a sus compañeros una vez por día, y los efectos duran 5 asaltos. Esto es una aptitud sobrenatural enajenadora de encantamiento

GEOMANTE

El clérigo tiende la mano a un poder más alto. El mago sólo confía en tomos arcanos. El druida se dirige a la naturaleza en busca de sus conjuros. Sin embargo, para el geomante toda la magia es igual.

La geomancia es el arte de canalizar la energía mágica de muchas fuentes a través de la propia tierra. Un geomante puede investigar como un mago, rezar como un clérigo o cantar como un bardo, pero lanza los conjuros como sólo un geomante puede hacerlo. En la zona que considera su hogar (sea en lo alto de una montaña, en las profundidades de un bosque o incluso bajo el océano), teje líneas Ley (poderosas conexiones con la propia tierra). Los conjuros lanzados a través de estas conexiones con la tierra son un reflejo de su propia fuerza de voluntad. Por ello, conforme el geomante progresa, el esfuerzo de reunir la magia a través de la tierra le afecta físicamente, haciéndole más y más parecido a la tierra y sus criaturas.

Sólo los personajes con más de una clase lanzadora de conjuros pueden convertirse en geomantes. Las combinaciones más populares son druida/hechicero y druida/mago. Los clérigos con aptitud para lanzar conjuros arcanos también están cualificados, siendo aquellos con acceso a los dominios Animal o Vegetal los más proclives a considerar esta senda. Un bardo o explorador que adopte una segunda clase más dirigida al lanzamiento de conjuros también puede adoptar este estilo de vida.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para estar cualificado como geomante, un personaje debe cumplir lo siguiente:



Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel y conjuros divinos de 2.º nivel.

Habilidades: Saber (Arcano) 6 rangos, Saber (Naturaleza) 6 rangos.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase geomante (y su característica clave) son Alquimia (Int), Arte (cualquiera) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Empatía animal (Car), Escudriñar (Int), Intuir la dirección (Sab), Nadar (Fue), Saber (Arcano) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio geomante:

Competencia con armas y armadura: el geomante no obtiene competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: en cada nivel de geomante, el personaje gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ninguno de los otros beneficios que un personaje de esa clase habría ganado (opciones adicionales de *forma salvaje*, dotes metamágicas o de creación de objetos y demás). Ya que el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en geomante, el jugador debe decidir a qué clase añade cada uno de los niveles de geomante para determinar los conjuros diarios y conjuros conocidos.

El Cambio: el personaje poco a poco se vuelve más cercano a la naturaleza. En cada nivel de geomante, elige un cambio de la etapa apropiada (ver 'El Cambio', más adelante).

Versatilidad con los conjuros: a 1.er nivel, el geomante aprende a combinar magia divina y arcana. Sigue adquiriendo y preparando los conjuros de la manera normal para cada clase de lanzador de conjuros individual. Cuando los lanza, sin embargo, puede mezclar o imitar los parámetros de cualquiera de sus clases para obtener la máxima ventaja posible de cualquier conjuro con un nivel igual o menor que su puntuación en versatilidad con los conjuros. Así, un geomante de nivel 4.º puede lanzar cualquier conjuro de hechicero/mago de nivel 3.º o inferior sin posibilidad de fallo de conjuro arcano por armadura (la prohibición druídica contra las armaduras de metal sigue, no obstante, aplicándose a los druidas/geomantes, ya que esta restricción emana del vínculo espiritual más que de una limitación práctica). El geomante puede utilizar su bonificador de Sabiduría para determinar la CD de las salvaciones de sus conjuros arcanos, o sus bonificadores de Carisma o Inteligencia (el que utilice normalmente para los conjuros arcanos) para determinar la CD de las salvaciones de sus conjuros divinos. Si un conjuro requiere o bien un componente material arcano o un foco divino, puede utilizar cualquiera de los dos. Un clérigo/geomante que también tenga niveles de mago, hechicero o bardo puede convertir espontáneamente cualquier conjuro arcano o divino preparado (salvo los conjuros de dominio) de un nivel determinado en un conjuro de curar o infligir de nivel equivalente o menor, aunque debe ser capaz de lanzarlo como clérigo.

Líneas Ley: a 2.º nivel, el geomante aprende a crear conexiones mágicas con un tipo específico de terreno. Elige uno de los siguientes tipos de terreno: acuático, bosques, colinas, desiertos, llanuras, montañas o pantanos. En ese terreno, el nivel efectivo de lanzador del geomante para todos sus conjuros aumenta

TABLA 5–12: EL GEOMANTE

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/ Conjuros conocidos
1.º	+0	+2	+0	+2	Cambio 1, versatilidad con los conjuros 0	+1 nivel a la clase existente
2.º	+1	+3	+0	+3	Cambio 1, líneas Ley +1, versatilidad con los conjuros 1	+1 nivel a la clase existente
3.º	+2	+3	+1	+3	Cambio 2, versatilidad con los conjuros 2	+1 nivel a la clase existente
4.º	+3	+4	+1	+4	Cambio 2, versatilidad con los conjuros 3	+1 nivel a la clase existente
5.º	+3	+4	+1	+4	Cambio 3, versatilidad con los conjuros 4	+1 nivel a la clase existente
6.º	+4	+5	+2	+5	Cambio 3, líneas Ley +2, versatilidad con los conjuros 5	+1 nivel a la clase existente
7.º	+5	+5	+2	+5	Cambio 4, versatilidad con los conjuros 6	+1 nivel a la clase existente
8.º	+6	+6	+2	+6	Cambio 4, versatilidad con los conjuros 7	+1 nivel a la clase existente
9.º	+6	+6	+3	+6	Cambio 5, versatilidad con los conjuros 8	+1 nivel a la clase existente
10.º	+7	+7	+3	+7	Cambio 5, líneas Ley +3, versatilidad con los conjuros 9	+1 nivel a la clase existente

en +1. A nivel 6.º y de nuevo a nivel 10.º, el personaje puede o bien elegir un nuevo terreno en el que recibir este beneficio (a +1), o aumentar su nivel efectivo de lanzador en un terreno previamente elegido en un +1 adicional.

El Cambio

El Cambio es una evolución inversa y gradual hacia alguna otra forma natural. Aquellos que experimentan este fenómeno adquieren atributos de animales y plantas conforme pasa el tiempo. Los geomantes experimentan un cambio en cada nivel. Como regla alternativa, los druidas de alto nivel que hayan pasado toda su vida lejos de la civilización también pueden experimentar un cambio a discreción del Dungeon Master (quizás una vez cada diez años).

El Cambio está dividido en fases. Debes elegir un cambio de la 1.ª fase la primera vez que experimentes el fenómeno. Tu segundo cambio también debe ser de la 1.ª fase. Tras esto, puedes elegir de una fase más avanzada sólo si has adquirido al menos dos cambios de la fase previa. Por ejemplo, un cambio de la 4.ª fase sólo puede elegirse después de que tengas al menos dos de la fase 1.ª, dos de la fase 2.ª y dos de la fase 3.ª. Puedes, sin embargo, elegir cambios de una fase por debajo de tu máximo siempre que quieras. Por ejemplo, si tienes dos cambios de la fase 1.ª, puedes elegir un tercero de esa misma fase en lugar de uno de la fase 2.ª, si así lo deseas.

Los cambios de la 1.ª fase no tienen efecto en el juego. Cada cambio de la fase 2.ª o posteriores proporciona una aptitud extraordinaria permanente. Los ataques naturales permiten el uso de los bonificadores de Fuerza en las tiradas de daño, salvo en el caso del veneno y el ácido.

Fase 1.ª

1. Aparecen manchas de leopardo en tu cuerpo.
2. Te crece una cola de gato.
3. Te brotan plumas (pero no alas).
4. Tus cejas se vuelven verdes y espesas.
5. Tu pelo se convierte en una maraña de cortos zarcillos.
6. Un pelaje suave y aterciopelado cubre tu piel.
7. Tu piel se vuelve verde y escamosa.
8. Tu contacto hace que las flores se marchiten.
9. Tu voz suena como la de un perro, aunque sigue siendo inteligible.
10. Aparecen rayas de cebra en tu cuerpo.

Fase 2.ª

1. Una pequeña joroba de camello crece en tu espalda (puedes resistir sin agua hasta 5 días).
2. Te crece una capa de pelaje blanco como la de un oso polar (obtienes un bonificador +8 a las pruebas de Esconderse en las zonas nevadas).
3. Las plantas de tus pies se vuelven adhesivas, como las de un lagarto (obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Trepar).
4. Te vuelves tan rápido como un alce (tu velocidad terrestre aumenta en +5').
5. Te vuelves tan hermoso como una dríada (obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Diplomacia).
6. Te vuelves tan ágil como un gato (obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Equilibrio).
7. Te brotan hojas y realizas la fotosíntesis (puedes subsistir con 1 hora/día de luz solar en lugar de comida, aunque sigues requiriendo la misma cantidad de agua que antes).
8. Tu sangre fluye tan lentamente como la savia de un árbol. La velocidad del daño progresivo, como el de las armas *hirientes* o del conjuro *descomposición* (ver el Capítulo 6) se reduce a la mitad.
9. Tus ojos se vuelven tan agudos como los de una rata (obtienes visión en la penumbra).
10. Tu piel se adapta como la de un pulpo (puedes cambiar tu color para mezclarte con el entorno, obteniendo un bonificador +4 en las pruebas de Esconderse).

Fase 3.ª

1. Te crecen cuernos de ciervo en la frente (obtienes un ataque de cornada de 1d6 puntos de daño).
2. Crecen espinas en tu cuerpo (tus ataques sin armas causan daño perforante, y aquellos que te golpeen con armas naturales sufren 1d3 puntos de daño perforante por impacto con éxito).
3. Puedes constreñir como una serpiente (causas 1d3 puntos de daño con una prueba con éxito de presa contra una criatura de tu categoría de tamaño o menor).
4. Puedes tejer una telaraña como una araña (puedes utilizar tu tela para atrapar a una presa tal y como se describe en la entrada de la araña monstruosa en el *Manual de Monstruos*, pero no puedes atacar con ella).
5. Te salen agallas de pez (puedes respirar tanto agua como aire).
6. Tus ojos se vuelven tan agudos como los de un águila (obtienes un bonif. +4 a las pruebas de Avistar realizadas durante el día).
7. Tus ojos se vuelven tan precisos como los de un búho (obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Avistar en el anochecer y la oscuridad).
8. Tus dedos crecen como las garras de un halcón (obtienes Sutileza con un arma [garra] y puedes hacer dos ataques de garra por asalto para 1d3 puntos de daño cada uno).
9. Tu boca se extiende como la de un cocodrilo (obtienes un ataque de mordisco de 1d6 puntos de daño).
10. Tus pies crecen como las garras de un león (puedes hacer dos ataques de desgarramiento para 1d4 puntos de daño cada uno si consigues inmovilizar a tu blanco).

Fase 4.ª

1. Te crece un aguijón de ácido como el de una hormiga gigante (puedes atacar con el aguijón para 1d4 puntos de daño perforante + 1d4 puntos de daño por ácido).
2. Puedes derribar como un lobo (si impactas con un ataque natural, puedes intentar derribar a tu blanco con una acción gratuita; ver la entrada 'Lobo' en el *Manual de Monstruos*).
3. Puedes enfurecerte como un glotón (si recibes daño, te enfureces como un bárbaro de nivel 1.º (ver 'Bárbaro' en el *Manual del Jugador*) u obtienes un +1 al nivel efectivo de cualquier clase que tengas y que proporcione furia como rasgo de clase, pero sólo para determinar los efectos de la furia).
4. Obtienes la ferocidad de un jabalí (continúas luchando sin penalización incluso cuando estás incapacitado o moribundo).
5. Puedes agarrar como un oso (obtienes la aptitud de agarrón mejorado tal y como se describe en la introducción del *Manual de Monstruos*).
6. Puedes abalanzarte como un leopardo (si saltas sobre un enemigo en el primer asalto de un combate, puede realizar una acción de ataque completo incluso si habías realizado una acción de moverse).
7. Tus manos se vuelven tan fuertes como las de un gorila (obtienes un bonif. +2 a las pruebas de Fuerza para romper objetos).
8. Tu mandíbula se vuelve tan poderosa como la de una comadreja (puedes aferrarte a un oponente con un mordisco con éxito e infligir 1d3 puntos de daño por asalto hasta que te sueltes. Sin embargo, mientras estés aferrado pierdes tu bonificador de Destreza a la CA).

9. Puedes lanzar una nube de tinta como un calamar (en el agua, puedes emitir una nube de tinta negro azabache de 10' de largo una vez por minuto como acción gratuita; esto te proporciona ocultación total y aquellos dentro de la nube sufren los efectos de la oscuridad total).
10. Tu nariz se vuelve tan sensible como la de un sabueso (obtienes la dote de Olfato; ver el Capítulo 2).

Fase 5.ª

1. Te crece un cuerno de unicornio (obtienes un bonificador +4 a las salvaciones de Fortaleza contra venenos y un ataque de cornada de 1d8 puntos de daño).
2. Te crecen alas con plumas o como las de un murciélago en la espalda (obtienes una velocidad de vuelo de 60').
3. Puedes enroscarte en una bola espinosa como un erizo (cuando estás enroscado, obtienes un bonificador +4 de armadura natural a la CA, pero no puedes moverte ni atacar. Enroscarte y desenroscarte son acciones estándar).
4. Eres tan ágil como un pixi (obtienes un bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos).
5. Obtienes el sentido de la vibración de una lombriz (puedes sentir cualquier cosa en contacto con el suelo en un radio de 30' en torno a ti).
6. Tus colmillos exudan veneno (si impactas con un ataque de mordisco, tu blanco debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de constitución) contra el veneno. El daño inicial es de 1d2 puntos de daño temporales de Destreza; el daño secundario de 1d4 puntos de daño temporales de Destreza).
7. Tus sentidos se vuelven tan agudos como los de un murciélago (obtienes la dote Vista ciega; ver el Capítulo 2).
8. Tus pies se extienden hasta el tamaño de los de un elefante (obtienes la aptitud de pisotear tal y como se describe en la introducción del *Manual de Monstruos*. Tu ataque de pisoteo causa 2d4 puntos de daño contundente, y la CD de la salvación de Reflejos es de 10 + 1/2 del nivel del personaje + tu modificador de Fuerza).
9. Puedes moverte como un guepardo (una vez por hora, puedes realizar una acción de carga moviéndote a diez veces tu velocidad normal).
10. Tu piel se convierte en corteza de árbol (obtienes un bonificador +1 de la armadura natural a la CA).

MAESTRO EN ARMAS EXÓTICAS

Las espadas y las hachas no hacen a un guerrero. Ese debe ser el lema no expresado del maestro en armas exóticas: un estudiante de las armas más inusuales y extrañas del mundo. Para el maestro en armas exóticas, el shuriken, el shiangham, el mangual doble y la ballesta de mano no tienen ninguna dificultad. A estas poco usuales armas es a lo que se dedica, y en sus manos se convierten en instrumentos de destrucción.

Personajes de todas las razas y trasfondos pueden convertirse en maestros en armas exóticas; los únicos requisitos reales son la responsabilidad y la perseverancia. No obstante, la mayoría son humanos, debido a que esa raza es la que tiene una mayor exposición a nuevas culturas, y por ello más oportunidades de entrar en contacto con armas exóticas.

Dado de golpe: d10

Prerrequisitos

Para convertirse en un maestro en armas exóticas, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +6.

Dote: Competencia con arma exótica (tres cualesquiera).

Especial: aptitud de furia.



TABLA 5–13: EL MAESTRO EN ARMAS EXÓTICAS

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Competencia parcial con arma exótica +2
2.º	+2	+3	+0	+0	Competencia parcial con arma exótica +3
3.º	+3	+3	+1	+1	Armas arrojadizas improvisadas, competencia completa con arma exótica
4.º	+4	+4	+1	+1	Armas cuero a cuerpo improvisadas, soltura con un arma exótica
5.º	+5	+4	+1	+1	Arma improvisada mayor, especialización en arma exótica

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase maestro en armas exóticas (y su característica clave) son Arte (cualquiera) (Int) y Oficio (cualquiera) (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio maestro en armas exóticas.

Competencia con armas y armaduras: los maestros en armas exóticas no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Competencia parcial con arma exótica: a 1.er nivel, el maestro en armas exóticas puede utilizar cualquier arma exótica con la cual no sea competente con un penalizador –2 en lugar de un penalizador –4 en la tirada de ataque. Esta penalización se reduce a –1 a nivel 2.º.

Armas arrojadizas improvisadas: a 3.er nivel, el maestro en armas exóticas puede utilizar herramientas de artesano para crear un arma arrojadiza útil a partir de cualquier objeto (una roca, una rama, un arma cuerpo a cuerpo o cualquier otra cosa) que pueda levantar. Este proceso requiere al menos 1 hora, o más si las condiciones son malas. El incremento de distancia para un arma improvisada de este tipo es de 10'. Causa 1d6 puntos de daño (×2 con un golpe crítico), y tiene un rango de amenaza de 20. El maestro en armas exóticas es de manera automática competente con su arma arrojadiza improvisada; cualquier otro que quiera utilizarla debe emplear una dote de Competencia con arma exótica para evitar el penalizador -4 por no ser competente. La mayoría de los objetos causan daño contundente; los objetos afilados producen en su lugar daño perforante.

Competencia completa con arma exótica: a 3.er nivel, el maestro en armas exóticas es competente con todas las armas exóticas.

Armas cuerpo a cuerpo improvisadas: a 4.º nivel, el maestro en armas exóticas puede utilizar herramientas de artesano para crear un arma cuerpo a cuerpo útil a partir de cualquier objeto (una roca, una rama, un arma de proyectiles o cualquier otra cosa). Este proceso lleva al menos 1 hora, o más si las condiciones son malas. Este arma cuerpo a cuerpo improvisada inflige 1d6 puntos de daño (×2 con un golpe crítico), y tiene un rango de amenaza de 20. El maestro en armas exóticas tiene competencia de manera automática con su arma improvisada cuerpo a cuerpo; cualquier otro que desee utilizarla debe emplear una dote de Competencia con arma exótica para evitar la penalización –4 por no ser competente. La mayoría de los objetos causan daño contundente; los objetos afilados causan en su lugar daño perforante. Los objetos largos (como las escaleras) tienen alcance de acuerdo con su longitud, y los objetos con muchas protuberancias (como las sillas) dan al maestro en arma exótica un bonificador +2 a los intentos de desarme.

Soltura con un arma exótica: también a 4.º nivel, el maestro en armas exóticas obtiene un bonificador +1 en sus tiradas de ataque cuando utilice cualquier arma exótica. Este bonificador no se apila con el que proporciona la dote de Soltura con un arma.

Arma improvisada mayor: a 5.º nivel, el maestro en armas exóticas puede hacer un arma improvisada arrojadiza o cuerpo a cuerpo que inflija 2d6 puntos de daño. Esta aptitud funciona por lo demás como las aptitudes de armas arrojadizas improvisadas o armas cuerpo a cuerpo improvisadas, dependiendo del tipo de arma que se desee.

Especialización en arma exótica: a nivel 5.º, el maestro en armas exóticas gana un bonificador +2 a las tiradas de daño cuando utilice cualquier arma exótica (para las armas de ataque a distancia este bonificador al daño sólo se aplica cuando el blanco está a menos de 30'). Este modificador no se apila con el que proporciona la dote de Especialización en armas.

MALDECIDOR

"No cruces la mirada con el chamán, te echará mal de ojo", aconsejan los pueblerinos que se han cruzado en el camino de un maldecidor. Desafortunadamente, el típico aventurero intrépido raras veces presta atención a tiempo a estos consejos. El maldecidor saca beneficio de esta ignorancia, sorprendiendo a sus víctimas con el poder de su mirada. Muchos causan maldiciones que siguen a sus víctimas como una plaga, y los más poderosos en estas prácticas pueden engendrar miedo, causar sueño mágico o cautivar a sus víctimas transformándolas en esclavos con una simple mirada.

Los maldecidores son desconocidos entre las gentes civilizadas, y se encuentran sólo entre las tribus de trasgos, ogros y orcos.

Antes de seguir la senda del maldecidor, la mayoría fueron adeptos que servían como médicos brujos para sus tribus. Los maldecidores con frecuencia también asumen el liderazgo de su tribu, ya que ¿quién va a atreverse a llevarles la contraria?

La mayoría de los maldecidores son malignos e infames, que carecen de cualquier código moral, y la inmensa mayoría odian a los humanos, los elfos, los enanos y las otras razas civilizadas. Los maldecidores neutrales no son menos peligrosos, especialmente cuando algo amenaza el bienestar de su tribu.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para convertirse en un maldecidor, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 8 rangos, Saber (arcano) 10 rangos, Supervivencia 10 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros.

Raza/tipo: gigante, humanoide monstruoso, trasgoide u otro humanoide primitivo, como orco o gnoll.

TABLA 5–14: EL MALDECIDOR

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/ Conjuros conocidos
1.º	+1	+0	+0	+2	*Maldecir* 1/día	+1 nivel a la clase existente
2.º	+2	+0	+0	+3	Conjuro adicional, *maldecir* 2/día	+1 nivel a la clase existente
3.º	+3	+1	+1	+3	*Maldición de la enfermedad*	+1 nivel a la clase existente
4.º	+4	+1	+1	+4	Conjuro adicional, *maldecir* 3/día	+1 nivel a la clase existente
5.º	+5	+1	+1	+4	*Maldición del miedo*	+1 nivel a la clase existente
6.º	+6	+2	+2	+5	Conjuro adicional, *maldecir* 4/día	+1 nivel a la clase existente
7.º	+7	+2	+2	+5	*Maldición del sueño*	+1 nivel a la clase existente
8.º	+8	+2	+2	+6	Conjuro adicional, *maldecir* 5/día	+1 nivel a la clase existente
9.º	+9	+3	+3	+6	*Maldición del hechizo*	+1 nivel a la clase existente
10.º	+10	+3	+3	+7	Conjuro adicional, *maldecir* 6/día	+1 nivel a la clase existente

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase maldecidor (y su característica clave) son Alquimia (Int), Arte (cualquiera) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (cualquiera) (Sab), Saber (cualquiera) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio maldecidor:

Competencia con armas y armaduras: los maldecidores no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a cada nivel de maldecidor, el personaje gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. No obstante, no gana ninguno de los otros beneficios que un personaje de esa clase habría obtenido (opciones adicionales de *forma salvaje*, dotes metamágicas o de creación de objetos o demás). Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en maldecidor, el jugador debe decidir a qué clase va a añadir cada uno de los niveles para determinar los conjuros diarios y conjuros conocidos.

***Maldecir* (Sb)**: a 1.er nivel, el maldecidor gana un ataque de mirada. Puede utilizar esta aptitud una vez al día a 1.er nivel y dos veces al día a 2.º nivel. Posteriormente gana un uso adicional de esta aptitud por día por cada dos niveles de maldecidor que adquiera.

Activar este poder es una acción estándar, y dura tantos asaltos como el nivel de maldecidor del personaje. Cada asalto, el ataque de mirada del maldecidor funciona automáticamente contra una criatura a menos de 30' que esté mirando (o atacando, o interactuando) con él. Los blancos que eviten sus ojos tienen un 50% de posibilidades de evitar la mirada, pero el maldecidor gana ocultación media (20% de posibilidades de fallo) con respecto a aquellos que tienen éxito en evitar su mira-



da. Los blancos pueden también cerrar los ojos o darse la vuelta completamente; hacer esto evita que la aptitud les afecte, pero proporciona al maldecidor ocultación total (50% de posibilidades de fallo) con respecto a ellos.

Un blanco afectado debe realizar una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de maldecidor + el modificador de Sabiduría del maldecidor) o sufrir una penalización –4 de circunstancia en las tiradas de ataque, TS, pruebas de característica y pruebas de habilidades. Estos efectos son permanentes hasta que se eliminen mediante un conjuro de *romper encantamiento, milagro, quitar maldición* o *deseo*. Esto es un efecto de encantamiento y no puede ser disipado.

Maldecir no afecta a criaturas muertas vivientes ni se extiende más allá del plano que ocupa el maldecidor. El maldecidor está sujeto a los efectos de su propia mirada reflejada, y se le permite un TS frente a ella.

Conjuro adicional: a 2.º nivel, el maldecidor añade un nuevo conjuro de su elección a su lista de conjuros. Este conjuro debe venir de la lista de mago/hechicero, y debe ser de un nivel de conjuro que el maldecidor pueda lanzar. Puede preparar su nuevo conjuro al mismo nivel en el que aparece en la lista de mago/hechicero. Obtiene un nuevo conjuro adicional por cada dos niveles de maldecidor que tenga.

***Maldición de la enfermedad* (St):** a 3.º nivel, el maldecidor puede utilizar su ataque de mirada para causar una enfermedad debilitadora. Esta aptitud funciona como la aptitud *maldecir* (arriba), salvo en que el blanco debe hacer una salvación de Fortaleza en lugar de una de Voluntad para resistir, y en que el efecto es como se describe a continuación. Una *maldición de la enfermedad* requiere uno de los usos diarios de la aptitud de maldecir del personaje.

Un blanco que falle la salvación es asaltado por el dolor y la fiebre, lo que hace que se mueva a la mitad de su velocidad normal, pierda cualquier bonificador de Destreza a la CA y sufra un penalizador –2 de circunstancia a las tiradas de ataque. Estos efectos son permanentes hasta que se eliminen mediante un conjuro de *romper encantamiento, milagro, quitar maldición* o *deseo*. Esto es un efecto de nigromancia que no puede ser disipado.

***Maldición del miedo* (St):** a nivel 5.º, el maldecidor puede utilizar su ataque de mirada para causar miedo. Esta aptitud funciona como la aptitud de *maldecir* (ver arriba), salvo en que el blanco resulta afectado como si fuese víctima de un conjuro de *miedo*. *Maldición del miedo* es un efecto de encantamiento enajenador de compulsión, y requiere un uso diario de la aptitud de *maldecir* del personaje.

***Maldición del sueño* (St):** a nivel 7.º, el maldecidor puede utilizar su mirada para generar un efecto de *dormir*. Esta aptitud funciona como la aptitud de *maldecir* (arriba), salvo en que la duración es de 10 minutos por el nivel de maldecidor del personaje, y el blanco sufre unos efectos similares a los de un conjuro de *dormir*. *Maldición del sueño* es un efecto de encantamiento enajenador de compulsión, y requiere un uso diario de la aptitud de *maldecir* del personaje.

***Maldición del hechizo* (St):** a nivel 9.º, el maldecidor puede utilizar su ataque de mirada para generar un efecto de *hechizar monstruo*. Esta aptitud es similar a la aptitud de *maldecir* (arriba), salvo en que la duración es de 1 día por nivel del maldecidor y el blanco sufre unos efectos similares a los de un conjuro de *hechizar monstruo* (si el maldecidor resulta afectado por su propio ataque de mirada reflejado, sufre unos efectos equivalentes a los de un conjuro de *inmovilizar monstruo*). *Maldición del hechizo* es un efecto de encantamiento enajenador de hechizo, y requiere un uso diario de la aptitud de *maldecir* del personaje.



OJO DE GRUUMSH

La mayoría de la gente cree que ya ha visto lo peor que los orcos pueden criar cuando un bárbaro orco carga enfurecido desde lo alto de una colina... Al menos hasta que ven a un bárbaro orco con un solo ojo cargar enfurecido desde lo alto de una colina. Esta criatura puede muy bien ser un ojo de Gruumsh, un orco tan devoto de su malvada deidad que se ha desfigurado a sí mismo en nombre de Gruumsh.

En una épica batalla en los albores del tiempo, la deidad élfica Corellon Larethian le sacó el ojo izquierdo a Gruumsh. Lleno de furia y odio, el dios orco pidió seguidores lo suficientemente leales como para servirle a su imagen y semejanza. Quienes respondieron a esta llamada son conocidos como ojos de Gruumsh, y sacrifican su ojo derecho en lugar del izquierdo para que su dañada visión compense a la de su dios. Por ello, simbólicamente al menos, pueden ver lo que su deidad no ve. Estos mártires vivientes de Gruumsh se cuentan entre los orcos y semiorcos más duros del mundo.

El ojo de Gruumsh es una verdadera clase de prestigio, en el sentido de que todos los orcos respetan a los que la alcanzan. Si un candidato demuestra ser hábil con la brutal hacha doble orca y no tiene ningún código moral que se interponga en su servicio, sólo le queda una prueba: sacarse el ojo derecho en una ceremonia especial. Este es un ritual doloroso y sangriento, cuyos detalles es mejor que queden ignotos. Si el candidato emite algún sonido durante el proceso, no supera la prueba. Fracasar en ella no tiene consecuencias, salvo que ya nunca podrá convertirse en un ojo de Gruumsh (y que ha perdido un ojo).

TABLA 5–15: EL OJO DE GRUUMSH

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Furia, lucha a ciegas, obediencia ciega
2.º	+2	+3	+0	+0	Combate desenfrenado
3.º	+3	+3	+1	+1	Escarificación ritual +1
4.º	+4	+4	+1	+1	Escupitajo cegador 1/hora
5.º	+5	+4	+1	+1	Vista ciega, 5' de radio
6.º	+6	+5	+2	+2	Escarificación ritual +2
7.º	+7	+5	+2	+2	Escupitajo cegador 2/hora
8.º	+8	+6	+2	+2	Vista ciega, 10' de radio
9.º	+9	+6	+3	+3	Escarificación ritual +3
10.º	+10	+7	+3	+3	Visión de Gruumssh

Los bárbaros son los que obtienen más beneficios de esta clase de prestigio, ya que alienta la furia como estilo de lucha. Guerreros, clérigos, exploradores e incluso pícaros pueden responder a esta llamada. Orcos y semiorcos son los candidatos obvios para la clase, y algunas tribus orcas hablan en susurros de otras razas que tan han asumido este manto. Obviamente, es posible que no sea más que una leyenda creadas para inspirar una furia celosa en los jóvenes orcos.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para estar cualificado para ser un ojo de Gruumsh, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: caótico maligno, caótico neutral o neutral maligno.

Ataque base: +6.

Dotes: Competencia con arma exótica (hacha doble orca), Soltura con un arma (hacha doble orca).

Raza: orco o semiorco (un personaje de otra raza que fuera criado entre los orcos también podría adoptar esta clase de prestigio, si el DM lo permite).

Especial: el personaje debe ser un adorador de Gruumsh y debe sacarse su ojo derecho en un ritual especial. Ninguna de las aptitudes especiales del ojo de Gruumsh funciona si recupera la visión normal.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase del ojo de Gruumsh (y su característica clave) son Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue) y Saltar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio ojo de Gruumsh:

Competencia con armas y armaduras: los ojos de Gruumsh son competentes con armaduras ligeras e intermedias, escudos y todas las armas sencillas y marciales.

Furia: a 1.er nivel, el ojo de Gruumsh obtiene la aptitud de enfurecerse como un bárbaro de un nivel igual al total de sus niveles de bárbaro y de ojo de Gruumsh. Así, un Bbr 14/ojo de Gruumsh 2 puede utilizar la furia 5 veces al día.

Lucha a ciegas: a 1.er nivel, el ojo de Gruumsh gana Lucha a ciegas como una dote adicional.

Obediencia ciega: también a 1.er nivel, el ojo de Gruumsh puede proporcionar un bonificador +2 de moral a las salvaciones de Voluntad a cualquier orco o semiorco no bueno con DG inferiores a su nivel de personaje en un radio de 30' en torno a él. Cualquier receptor que intencionadamente vaya en contra de las indicaciones del ojo de Gruumsh pierde este bonificador inmediatamente. Utilizar esta aptitud es una acción estándar, y el efecto dura 1 hora por nivel de ojo de Gruumsh.

Combate desenfrenado (Ex): a 2.º nivel, el ojo de Gruumsh gana un bonificador adicional +2 a su puntuación de Fuerza cuando se enfurece. Mientras esta aptitud esté en efecto, el personaje provoca ataques de oportunidad como si estuviese lanzando un conjuro cada vez que realice cualquier tipo de acción de ataque.

Escarificación ritual: mediante frecuentes desfiguraciones de su piel, el ojo de Gruumsh gana un bonificador +1 de armadura natural a nivel 3.º. Este bonificador aumenta posteriormente en +1 por cada tres niveles de ojo de Gruumsh ganados.

Escupitajo cegador (Ex): el ojo de Gruumsh puede lanzar un escupitajo cegador a cualquier oponente a menos de 20'. Mediante un ataque de toque a distancia (con un penalizador -4), escupe el ácido de su estómago a los ojos del blanco. Un oponente que falle una salvación de Reflejos (CD 10 + nivel del ojo de Gruumsh + bonificador de Constitución del ojo de Gruumsh) resultará cegado hasta que pueda limpiarse el escupitajo. Este ataque no tiene efecto en criaturas que no tengan ojos o no dependan de la visión. Escupitajo cegador puede utilizarse una vez por hora a nivel 4.º, y dos veces por hora a nivel 7.º.

Vista ciega (Ex): a nivel 5.º, el ojo de Gruumsh obtiene la aptitud de vista ciega con un radio de 5'. Esta aptitud es por lo demás idéntica a la versión basada en el oído descrita en la introducción del *Manual de Monstruos*. Su alcance aumenta a 10' a nivel 8.º.

Visión de Gruumsh: a nivel 10.º, el ojo de Gruumsh ve el momento de su propia muerte a través de su ojo perdido. Este conocimiento del futuro le da un bonificador +2 de moral en todos los TS desde ese momento (que la visión sea o no precisa es irrelevante, ya que el personaje la considera verdadera).

Organización: los Ojos de Gruumsh

"El ciclo de la gente de mi padre es simple. Matas, te haces mejor matando, y matas de nuevo. Rompe el ciclo y morirás".

—Krusk

Aunque los orcos reverencian a los ojos de Gruumsh por su claridad de visión única, el ojo de Gruumsh medio no está especialmente bien preparado para pensar por toda una tribu (incluso aunque suele asumir el liderazgo de una tribu ya en las primeras etapas de su carrera). Por ello, confía en un clérigo de Gruumsh para recibir sabios consejos. Para evitar cualquier confusión malintencionada entre sus seguidores sobre quién está al mando, tanto el ojo de Gruumsh como el clérigo

alientan la guerra contra otras razas a la menor oportunidad. Como los ojos de Gruumsh buscan vengar el insulto de Corellon Larethian a su dios, la mayoría están tan obsesionados con la destrucción de los elfos que atacan a cualquier comunidad elfa que encuentren. Inspirados por la furia de sus líderes, otros orcos con frecuencia se lanzan irresponsablemente contra hordas de elfos.

Varios ojos de Gruumsh no suelen trabajar bien juntos, debido a que normalmente tienen ideas diferentes sobre qué curso de acción sirve mejor a su dios. No obstante, cada puñado de décadas más o menos, varios ojos de Gruumsh tienen la misma idea a un tiempo: ¡una cruzada! Después de todo, una cruzada sagrada que implique a cientos de tribus bajo las órdenes de docenas de ojos de Gruumsh es lo más adecuado para inspirar a las jóvenes generaciones para que entren al servicio de la deidad. Cuando esto ocurre, los ojos de Gruumsh se encuentran y declaran treguas entre las tribus enfrentadas cerrando sus ojos izquierdos todos a la vez, cegando de ese modo sus propias disputas. Tras ello salen e intentan erradicar a alguna otra especie.



RENUNCIANTE

La magia es malvada. La magia tienta. La magia pervierte. La magia corrompe. Todos los que no pueden abrazar estas verdades no tiene sentido que tomen en consideración el camino del renunciante.

El renunciante se rebela contra la magia del mundo fantástico que le rodea. No es que no crea en ella, sabe perfectamente que la magia es real. Ha sentido demasiado su tangible poder arder sobre su piel o arrebatarle el control de su mente. Mientras otros pueden ignorar los peligros de la magia y sucumbir al canto de sirena de su poder, el renunciante la conoce mejor. Para él, la hechicería no es más que una muleta que mima y debilita a sus usuarios. Dependiendo sólo de sus propios recursos, el renunciante se vuelve más fuerte, más duro, más astuto y más flexible que cualquiera de sus compañeros. Para alcanzar ese fin, recorre un camino solitario, negándose deliberadamente los beneficios de la magia y destruyendo cualquier objeto mágico que encuentra.

Los renunciantes pueden seguir cualquier norma o filosofía, aunque tienen mayor tendencia hacia el caos que hacia la ley. Los renunciantes malignos cazan y matan a los usuarios de la magia más poderosos que pueden encontrar, como intentando demostrar la debilidad esencial de magos y hechiceros. Los renunciantes buenos se asignan la labor de eliminar la hechicería malvada de su mundo, viéndose además como un ejemplo de que la fuerza mundana puede derrotar a los inmundos encantamientos.

Aunque los renunciantes siempre hacen lo posible para resistir todos los conjuros (incluso los beneficiosos) que se lanzan sobre ellos, algunos finalmente llegan a tolerar la magia de sus compañeros. Unos pocos afirman que están predicando con el ejemplo; otros racionalizan que sólo tratando con los villanos menores puede derrotarse a los grandes. Sea cual sea la justificación que usen, la alianza entre un renunciante y un lanzador de conjuros, no importa lo breve o necesaria que sea, pocas veces es pacífica.

Salvo los guerreros enanos y humanos o los bárbaros semiorcos, pocos personajes pueden apreciar el estilo de vida del renunciante. Elfos, semielfos y gnomos están rodeados por los beneficios de la magia desde su nacimiento, por lo que es poco probable que elijan esta senda. Los enanos, por el contrario, son por naturaleza suspicaces hacia la hechicería, y muchos humanos de entornos rurales son igual de desconfiados. Ciertamente, ningún lanzador de conjuros debería considerar esta elección, ya que implica el virtual fin de las ventajas obtenidas de su clase anterior. Incluso los paladines y exploradores deben pensárselo seriamente antes de dejar atrás sus conjuros y aptitudes sortílegas. Los guerreros y pícaros a veces eligen esta clase de prestigio, pero la mayoría de los renunciantes son bárbaros. Algunos dicen que sólo una mente primitiva y simple puede llegar a considerar que renunciar a la magia es bueno.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para estar cualificado para hacerse un renunciante, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Dotes: Gran fortaleza, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos.

Especial: el personaje debe haber sido víctima alguna vez de un ataque mágico que le hiriese de gravedad o amenazase su vida. También debe vender o regalar todos sus objetos mágicos (incluidas armas mágicas, armaduras y pociones) y renunciar al uso de cualquier aptitud para el lanzamiento de conjuros o aptitud sortílega que usara previamente.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase renunciante (y su característica clave) son Arte (cualquiera) (Int), Averiguar intenciones (Sab), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Intuir dirección (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Sab) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

TABLA 5–16: EL RENUNCIANTE

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Bonificador a las características +1, curación rápida 1 (10), renunciar a la magia, RC 11
2.º	+2	+3	+0	+3	Bonificador a las características +1, destrucción de la magia, reducción del daño 3/+1, RC 12
3.º	+3	+3	+1	+3	Armas naturales, bonificador a las características +1, curación rápida 1 (20), defensa dura, RC 13
4.º	+4	+4	+1	+4	Bonificador a las características +1, reducción del daño 5/+2, RC 14
5.º	+5	+4	+1	+4	Bonificador a las características +1, curación rápida 2 (30), RC 15
6.º	+6	+5	+2	+5	Bonificador a las características +1, mente escurridiza, reducción del daño 7/+3, RC 16
7.º	+7	+5	+2	+5	Bonificador a las características +1, curación rápida 2 (40), RC 17
8.º	+8	+6	+2	+6	Bonificador a las características +1, reducción del daño 9/+4, RC 18
9.º	+9	+6	+3	+6	Bonificador a las características +1, curación rápida 3 (50), RC 19
10.º	+10	+7	+3	+7	Bonificador a las características +1, reducción del daño 11/+5, RC 20

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio renunciante.

Competencia con armas y armaduras: los renunciantes no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Bonificador a las características (Ex): comenzando a nivel 1.º, el personaje obtiene un bonificador +1 inherente a cualquier puntuación de característica que desee por cada nivel de renunciante.

Curación rápida (Ex): los renunciantes recuperan puntos de vida a un ritmo excepcionalmente rápido. A 1.er nivel, el personaje recupera 1 punto de golpe por asalto, hasta un máximo de 10 puntos de golpe por día. El número de puntos de golpe por asalto aumenta en +1 por cada cuatro niveles de renunciante, y el máximo recuperable por día aumenta en 10 por cada dos niveles de renunciante. Salvo en lo aquí señalado, esta aptitud funciona exactamente igual que la aptitud de curación rápida descrita en la introducción del *Manual de Monstruos*.

Renunciar a la magia: además de evitar todo uso de aptitudes de lanzamiento de conjuros o sortílegas y objetos mágicos, el renunciante debe también rechazar cualquier beneficio de la magia de otros (incluyendo curación mágica). Por ello, debe realizar un TS contra cualquier conjuro que lo permita. Para la mayoría de los conjuros beneficiosos, como *desplazamiento* o *neutralizar veneno*, una salvación con éxito niega los efectos del conjuro; para un conjuro de *curar*, reduce los beneficios a la mitad. Cualquier renunciante que, sin ser consciente de ello, use un objeto mágico o lance un conjuro (mientras está bajo la influencia de un conjuro de *hechizar persona* o *dominar persona*, por ejemplo) pierde todas las aptitudes especiales de la clase de prestigio durante una semana.

Resistencia a conjuros (Ex): a 1.er nivel, el renunciante obtiene resistencia a conjuros 11. Este valor aumenta en +1 con cada nivel de renunciante que se obtenga, y se apila con cualquier otra resistencia a conjuros aplicable que tenga.

Destrucción de la magia: el renunciante obtiene acceso a su aptitud de reducción del daño (ver a continuación) mediante la destrucción de objetos mágicos. Si pasa más de 24 horas sin destruir objetos mágicos cuyo precio de mercado total sea de al menos 100 po por punto de reducción del daño, pierde esta aptitud hasta que realice la destrucción.

Reducción del daño (Ex): a nivel 2.º, el renunciante obtiene reducción del daño 3/+1. Esta resistencia al daño aumenta en 2/+1 por cada dos niveles de renunciante adicionales que vaya adquiriendo. Esta aptitud permanece en efecto sólo mientras el renunciante destruya el valor requerido de objetos mágicos cada 24 horas (ver Destrucción de la magia, más arriba). Esta reducción no se apila con cualquier otra reducción del daño que ya se posea.

Armas naturales (Ex): comenzando a 3.er nivel, el renunciante puede luchar como si él y sus armas fueran uno. Cualquier arma que utilice funciona como un arma natural a efectos de superar la reducción del daño (ver 'Reducción del daño' en la introducción del *Manual de Monstruos*). Esto quiere decir que si el renunciante tiene una reducción del daño 3/+1, cualquier arma que use funciona como si fuese un arma +1 a efectos de ignorar la reducción del daño de un enemigo.

Defensa dura (Ex): a 3.er nivel, el renunciante obtiene un bonificador a la armadura natural igual a su bonificador de Constitución (si tiene).

Mente escurridiza (Ex): a nivel 6.º, el renunciante puede escaparse de efectos mágicos que normalmente le controlarían o le forzarían. Si falla su TS contra un efecto de encantamiento, puede volver a intentar otro TS un asalto después. Sólo obtiene una oportunidad adicional para tener éxito en su TS.

Ex-renunciantes

Los renunciantes pueden ser multiclase de manera normal, siempre que continúen ateniéndose a las restricciones de la clase de prestigio. Cualquier renunciante que de manera consciente viole estas restricciones usando objetos mágicos o lanzando conjuros pierde todas las aptitudes especiales de la clase de prestigio y no puede seguir progresando como renunciante. Si tras ello permanece puro (no utiliza magia) por un periodo de un año y un día, sus aptitudes son restauradas al nivel previo que tenían y puede continuar progresando en la clase de prestigio.

REY/REINA DE LO SALVAJE

Pocos son lo suficientemente valerosos como para escalar las montañas más altas y recorrer los desiertos más profundos. Allí, en los lugares donde la furia de la naturaleza ha alcanzado su cúspide, encontrarás a los reyes y reinas (*NdC: a partir de aquí usaremos solamente el masculino para evitar reiteraciones; aunque no sea políticamente correcto, sí lo es gramaticalmente*) de lo salvaje, impertérritos frente a los retos que tienen frente a ellos (es decir, si eres lo suficientemente duro como para buscarlos allí).

Cuando se elige esta clase de prestigio, debe especificarse uno de los nueve siguientes tipos de terreno: bosques, cielos, colinas, desiertos, llanuras, mares, montañas, pantanos o subterráneos. Otros tipos de terreno no son lo suficientemente du-

ros como para engendrar este tipo de dedicación a la supervivencia.

Cualquiera con un vínculo con la naturaleza y con la fortaleza suficiente puede convertirse en un rey de lo salvaje. Los exploradores, bárbaros y druidas son los que suelen estar más cómodos en este estilo de vida; no obstante, muchos aventureros se han enfrentado con magos de la nieve y hechiceros del desierto que han aumentado sus poderes adoptando esta clase de prestigio.

Un personaje puede elegir esta clase de prestigio más de una vez, pero debe seleccionar un tipo diferente de terreno y comenzar de nuevo a nivel 1.º cada vez. Los niveles de diferentes clases de rey de lo salvaje no se apilan para determinar rasgos de clase basados en el nivel.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para convertirse en un rey de lo salvaje, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Dotes: Aguante, Rastrear.

Habilidades: Esconderse 4 rangos, Habilidad prerrequisito conforme el terreno (ver más adelante) 4 rangos, Intuir dirección 4 rangos, Supervivencia 8 rangos.

Salvación base de Fortaleza: +4.

Especial: el personaje debe elegir un tipo de terreno (ver más adelante) y vivir en una zona de esas o en sus alrededores.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase rey de lo salvaje (y su característica clave) son Arte (cualquiera) (Int), Avistar (Sab), Equilibrio (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intuir dirección (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.



Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio rey de lo salvaje.

Competencia con armas y armaduras: los reyes de lo salvaje son competentes con las armas simples y las armaduras ligeras.

Bonificador a las habilidades del terreno: a nivel 1.º, un rey de lo salvaje gana un bonificador +2 introspectivo tanto en las pruebas de Supervivencia como en las pruebas realizadas con su habilidad prerrequisito dependiente del terreno, mientras esté en su terreno elegido.

Movimiento en el terreno (Ex): a nivel 2.º, si el terreno elegido es terrestre, el rey de lo salvaje puede moverse por él como si fueran llanuras. Un rey de los mares o de los pantanos puede nadar por la superficie del agua a la mitad de su velocidad terrestre.

Soportar los elementos (Ex): el rey de lo salvaje puede ignorar cierta cantidad de daño del elemento asociado al tipo elegido de terreno (ver 'Rasgos dependientes del terreno', más adelante), como si estuviese bajo un efecto permanente de *soportar los elementos*. A 2.º nivel, el personaje ignora los primeros 5 puntos de daño de ese elemento (el elemento de un terreno corresponde a los cinco tipos de energía: ácido, electricidad, frío, fuego y sónico). Esta cantidad aumenta en +5 puntos adicionales a los niveles 5.º, 8.º y 10.º.

Atacar a las criaturas nativas (Ex): el rey de lo salvaje obtiene un bonificador de competencia en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que tenga el tipo de terreno elegido por el personaje entre los listados en la sección 'Terreno/Clima' de sus estadísticas (en el caso de un rey de los cielos, esto se refiere a cualquier criatura que vuele de forma natural y viva en campo abierto). Una criatura que viva en "cualquier terreno" no activa estos bonificadores. El bonificador es +1 a 3.er nivel, y aumenta en +1 por cada dos niveles de rey de lo salvaje que el personaje vaya ganando posteriormente.

Camuflaje en el terreno (Ex): a 3.er nivel, el rey de lo salvaje puede utilizar las materias primas de su terreno elegido para ocultar su presencia de otros. Esto es una acción de asalto completo que proporciona al personaje un bonificador +10 de competencia en las pruebas de Esconderse en su terreno elegido.

Dote adicional: a 4.º y 8.º nivel, un rey de lo salvaje puede elegir una dote adicional de la lista de su tipo de terreno (ver más adelante). Esto es además de las dotes que un personaje de cualquier clase obtiene de modo normal cada tres niveles. El personaje debe cumplir cualquier prerrequisito para poder adquirir estas dotes adicionales.

***Detectar animales y plantas* (St):** a nivel 6.º, el personaje puede utilizar *detectar animales y plantas* dentro del terreno elegido como un druida de nivel igual al de rey de lo salvaje. Esta aptitud puede utilizarse tres veces por día.

Adaptación (Sb): a nivel 7.º, el personaje puede desenvolverse como si llevase un *collar de adaptación* hasta un total de 30 minutos por día.

Libertad de movimiento (Sb): a nivel 10.º, el rey de lo salvaje puede actuar como si estuviese bajo los efectos de un conjuro de *libertad de movimiento* hasta 30 minutos al día. Esta aptitud puede utilizarse una vez al día.

TABLA 5–17: EL REY/REINA DE LO SALVAJE

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.°	+1	+2	+0	+2	Bonificador a las habilidades del terreno
2.°	+2	+3	+0	+3	Movimiento por el terreno, soportar los elementos 5
3.°	+3	+3	+1	+3	Atacar a las criaturas nativas +1, camuflaje en el terreno
4.°	+4	+4	+1	+4	Dote adicional
5.°	+5	+4	+1	+4	Atacar a las criaturas nativas +2, soportar los elementos 10
6.°	+6	+5	+2	+5	Detectar animales o plantas
7.°	+7	+5	+2	+5	Adaptación, atacar a las criaturas nativas +3
8.°	+8	+6	+2	+6	Dote adicional, soportar los elementos 15
9.°	+9	+6	+3	+6	Atacar a las criaturas nativas +4
10.°	+10	+7	+3	+7	Libertad de movimiento, soportar los elementos 20

Rasgos dependientes del terreno

Cada una de las nueve clases de prestigio derivadas del rey de lo salvaje tienen rasgos diferentes, atendiendo al tipo de terreno que elijan.

Rey de los bosques

Tipo de terreno: bosque.
Habilidad prerrequisito: Trepar.
Elemento del terreno: fuego
Dotes adicionales: Alerta, Braquiacion, Correr, Disparo a bocajarro, Soltura con una habilidad (Trepar).

Rey de los cielos

Tipo de terreno: aéreo.
Habilidad prerrequisito: Equilibrio.
Elemento del terreno: electricidad.
Dotes adicionales: Ataque en vuelo, Engarro, Flotar, Soltura con una habilidad (Equilibrio), Viraje brusco.

Rey de las colinas

Tipo de terreno: colinas.
Habilidad prerrequisito: Trepar.
Elemento del terreno: frío.
Dotes adicionales: Alerta, Correr, Disparo a larga distancia, Dureza, Soltura con una habilidad (Trepar).

Rey de los desiertos

Tipo de terreno: desierto.
Habilidad prerrequisito: Avistar.
Elemento del terreno: fuego.
Dotes adicionales: Combatir desde una montura, Correr, Dureza, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Avistar).

Rey de las llanuras

Tipo de terreno: llanuras.
Habilidad prerrequisito: Moverse sigilosamente.
Elemento del terreno: electricidad.
Dotes adicionales: Alerta, Correr, Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Soltura con una habilidad (Moverse sigilosamente).

Rey de los mares

Tipo de terreno: acuático.
Habilidad prerrequisito: Nadar.
Elemento del terreno: frío.
Dotes adicionales: Alerta, Competencia con arma exótica (red), Conjurar en silencio, Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Nadar).

Rey de las montañas

Tipo de terreno: montañas.
Habilidad prerrequisito: Trepar.
Elemento del terreno: frío.
Dotes adicionales: Alerta, Dureza, Gran fortaleza, Saltar, Soltura con una habilidad (Trepar).

Rey de los pantanos

Tipo de terreno: pantanos.
Habilidad prerrequisito: Nadar.
Elemento del terreno: ácido.
Dotes adicionales: Alerta, Dureza, Gran fortaleza, Luchar a ciegas, Soltura con una habilidad (Nadar).

Rey de los subterráneos

Tipo de terreno: subterráneo.
Habilidad prerrequisito: Escapismo.
Elemento del terreno: sónico.
Dotes adicionales: Alerta, Dureza, Expulsión incrementada, Gran fortaleza, Lucha a ciegas.

SABUESO

Un rey bandido está asaltando las caravanas del camino. Un ogro está saqueando las granjas del norte. Un hechicero ha secuestrado al hijo del alcalde y lo ha escondido en alguna parte de los pantanos. Y los soldados del rey no parecen capaces de frenar la marea. Los aterrorizados ciudadanos sólo tienen una opción, y no es barata. Deben llamar a un sabueso.

El sabueso encuentra a los malhechores y les lleva ante cualquier tipo de justicia que les aguarde. Los sabuesos de bajo nivel dependen, para cazar a sus blancos, de sus agudos sentidos y un cuidadoso entrenamiento. Conforme ganan experiencia, su obsesiva determinación les proporciona aptitudes sobrenaturales que les hacen prácticamente imparables.

La mayoría de los sabuesos trabajan por dinero (normalmente por mucho dinero), pero algunos aceptan trabajos por justicia, venganza o diversión. Cuando un sabueso acepta un trabajo, considera a su blanco como una presa. Tras ello, no abandona la persecución hasta que termina lo que ocurre o bien cuando la presa es capturada, o bien cuando la presa o el sabueso mueren.

Aunque algunos sabuesos dejan tarjetas de visita o incluso marcas en sus presas, la mayoría no las matan si pueden evitarlo. Prefieren en su lugar reducir a sus objetivos y traerlos de vuelta. Para aquellos de alineamiento bueno, esta práctica satisface una creencia profundamente instaurada en la causa de la justicia. Para los sabuesos neutrales y malignos, simplemente asegura un flujo constante de ganancias por atrapar a las mismas presas una y otra vez cuando se fuguen de la cárcel. Los ex-

ploradores y los bárbaros son los mejores sabuesos, aunque los pícaros, bardos, druidas y guerreros también pueden destacar en este rol. Ocasionalmente algún paladín asume esta responsabilidad, pero nunca por dinero. La mayoría de los sabuesos son humanos, aunque los elfos y semielfos a veces encuentran satisfactorio este estilo de vida. Algunos de los mejores sabuesos son humanoides como gnolls, grandes trasgos y osgos.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para convertirse en un sabueso, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +4

Dotes: Correr, Rastrear.

Habilidades: Moverse sigilosamente 4 rangos, Reunir información 4 rangos, Supervivencia 4 rangos.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de sabueso (y su característica clave) son Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Des), Intimidar (Car), Intuir dirección (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio de sabueso:

Competencia con armas y armaduras: los sabuesos son competentes con las armaduras ligeras, los escudos y tanto las armas simples como las marciales.

Determinación (Ex): a 1.er nivel, el personaje obtiene un bonificador introspectivo igual a su nivel de sabueso en las pruebas de Avistar, Reunir información y Supervivencia realizadas para determinar el paradero de una presa (ver más adelante).

Presa (Ex): a 1.er nivel, el personaje puede designar como objetivo o "presa" a un enemigo humanoide individual. Para hacer esto, el sabueso debe concentrarse en un enemigo que esté presente y visible, o en la representación o descripción de uno que no lo esté, durante 10 minutos. Cualquier interrupción echa a perder el intento y fuerza al sabueso a comenzar el proceso de nuevo. Una vez que el estudio se ha completado, el blanco pasa a ser una presa, y el sabueso recibe una serie de ventajas contra él (ver más adelante). Un sabueso puede tener un máximo de una presa por cada dos niveles de sabueso (redondeando hacia arriba) a la vez, pero sólo si todos ellos están a no más de 30' unos de otros durante el proceso de elección. Por ejemplo, un sabueso de nivel 6.º puede designar como presas a tres osgos en un grupo, pero no a un osgo en una parte del reino y a un troll en el otro extremo. Si un sabueso elige una nueva presa antes de apresar a una existente, la primera deja de considerarse presa, y el sabueso pierde un número de PX igual al que habría obtenido por derrotar a esa criatura. Un sabueso puede designar como presa a un individuo una vez por semana.

Sin penalización por daño atenuado (Ex): también a 1.er nivel, el sabueso puede utilizar un arma de combate cuerpo a cuerpo que cause daño normal para infligir daño atenuado sin sufrir la penalización –4 usual en sus tiradas de ataque.

Listo y esperando (Ex): a nivel 2.º, el sabueso puede, como acción gratuita, designar una acción equivalente a moverse, acción estándar o acción de asalto completo concreta que una presa desprevenida puede intentar realizar. Si la presa finalmente realiza esa acción en los siguientes 10 minutos, el sabueso puede realizar un ataque de oportunidad contra él con un arma que tenga desenvainada, tanto de cuerpo a cuerpo como a distancia. Esto cuenta contra los ataques de oportunidad del sabueso durante ese asalto.

Rastreo veloz: a nivel 2.º, el sabueso ya no sufre la penalización de –5 en las pruebas de Supervivencia para rastrear mientras se mueve a velocidad normal.

Vivo o muerto (Ex): también a nivel 2.º, el sabueso aprende a golpear de modo atenuado en el momento justo para evitar matar a una presa. Inmediatamente después de lanzar un golpe que reduciría a una presa de puntos de golpe positivos a negativos, el sabueso puede convertir el daño normal infligido por ese golpe en daño atenuado antes de que tenga efecto. El sabueso no puede utilizar esta aptitud si está enfurecido o un asalto después de la furia.

Incansable (Ex): cuando el sabueso alcanza nivel 3.º, obtiene reducción del daño 5/– contra el daño atenuado de una marcha forzada mientras esté persiguiendo a una presa.

Mantener el paso (Ex): a nivel 3.º, un sabueso que rastree a una presa puede aumentar su propia velocidad en +5' por nivel de sabueso, hasta un valor máximo igual a la velocidad de la presa.

Daño atenuado mejorado (Ex): a nivel 4.º, el sabueso suma su bonificador de Inteligencia en las tiradas de daño para cualquier ataque que inflija sólo daño atenuado.

Moverse como el viento (Sb): a nivel 4.º, el sabueso ignora el penalizador de armadura a las pruebas de Moverse sigilosamente y Esconderse. Además, ya no sufre la penalización de –5 en esas pruebas cuando se mueve a más de la mitad de su velocidad.

Estallar (Sb): a nivel 5.º, el sabueso puede destruir un objeto que esté entre él y su presa cuando ésta no esté a más de 100'. Esta aptitud funciona como un conjuro de *estallar* lanzado por un hechicero del mismo nivel que el del sabueso.

Rastrear lo irrastreable (Sb): a nivel 5.º, el sabueso puede rastrear a una criatura que esté moviéndose bajo la influencia de *pasar sin dejar rastro* o un efecto similar, aunque sufre un penalizador –10 de circunstancia en sus pruebas de Supervivencia.

TABLA 5–18: EL SABUESO

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Determinación, presa, sin penalización por daño atenuado
2.º	+2	+0	+3	+0	Listo y esperando, rastreo veloz, vivo o muerto
3.º	+3	+1	+3	+1	Incansable, mantener el paso
4.º	+4	+1	+4	+1	Daño atenuado mejorado, moverse como el viento
5.º	+5	+1	+4	+1	Estallar, rastrear lo irrastreable
6.º	+6	+2	+5	+2	Ignorar escudriñamiento, *localizar criatura*
7.º	+7	+2	+5	+2	Fracturar, ver lo invisible
8.º	+8	+2	+6	+2	Resistencia al daño atenuado
9.º	+9	+3	+6	+3	Ignorar barreras mágicas
10.º	+10	+3	+7	+3	*Encontrar la senda*

Ignorar escudriñamiento (Ex): a nivel 6.º, el sabueso obtiene una resistencia a los conjuros igual a 10 + su nivel de sabueso contra conjuros de adivinación. Esto se apila con cualquier otra resistencia a los conjuros que tenga y que incluya conjuros de esa escuela.

***Localizar criatura* (St):** una vez al día, el sabueso puede producir un efecto idéntico a un conjuro de *localizar criatura* lanzado por un hechicero de un nivel igual al de sabueso.

Fractura (Sb): a nivel 7.º, el personaje puede utilizar su aptitud de estallar para destruir porciones de objetos más grandes, como puertas y muros, que tengan un peso equivalente, sin importar su composición.

Ver lo invisible (Sb): esta aptitud, obtenida a nivel 7.º, funciona como un conjuro de *ver lo invisible*, salvo en que está constantemente en efecto y sólo revela a las presas.

Resistencia al daño atenuado: a nivel 8.º, el sabueso obtiene reducción del daño 20/+3 contra daño atenuado.

Ignorar barreras mágicas (Ex): a nivel 9.º, el sabueso obtiene resistencia a los conjuros igual a 15 + su nivel de sabueso contra barreras mágicas (*muro de fuerza, enmarañar, muro prismático*, etc.).

***Encontrar la senda* (St):** a nivel 10.º, el sabueso puede producir un efecto similar al conjuro de *encontrar la senda* lanzado por un druida del nivel de personaje del sabueso. Puede utilizarse tres veces al día.

Organización: los Sabuesos

"Ojos... Vi ojos antes de que se abalanzara sobre mí. Eso fue todo. No tenía cuerpo hasta que estuvo sobre mí. Si hubiese tenido intención de matarme, habría estado tan indefenso como un bebé".

—Tordek, sobre un encuentro con un Sabueso.

La organización conocida como los Sabuesos está dedicada a encontrar gente y llevarla ante la justicia (o cualquiera que sea el destino que les aguarde). Algunos sabuesos se limitan a encontrar a criminales, otros están dispuestos a cazar a cualquiera por quien esté dispuesto a pagar el cliente. Los líderes del grupo no se preocupan de esos asuntos, se limitan a mantener la reputación de la organización como el medio infalible si quieres encontrar a alguien.



Sólo puedes hacerte miembro de los sabuesos por invitación. Los miembros informan de los rastreadores capacitados que encuentran en sus viajes, y de estos informes los líderes de la organización seleccionan a los candidatos para ser miembros. Un miembro de la organización sigue a cada candidato subrepticiamente durante un tiempo. Si el sabueso informa de que el candidato tiene el fervor y talento necesarios, los líderes le ofrecen la posibilidad de hacer una prueba para formar parte. Un candidato que llegue a darse cuenta de que el sabueso le está siguiendo tiene casi garantizada la oferta.

Para ser aceptado como miembro, el candidato debe rastrear a un sabueso considerablemente más experimentado que él mismo. El sabueso hace el trabajo difícil, dejando pistas falsas, contando a los habitantes historias engañosas e incluso contratando a bandoleros para que tiendan emboscadas al candidato a lo largo del camino. El sabueso no puede ayudar al candidato en su prueba, ya que entonces ésta sería inútil. Un candidato que tenga éxito en encontrar al objetivo supera el examen y puede unirse a la organización.

Los sabuesos pueden aceptar cualquier encargo. Algunos vienen directamente de clientes que contactan con sabuesos individuales. Otros llegan a través del boca a oreja (*NdC: también conocido como Radio Macuto*), ya que los miembros de la organización se pasan la información de unos a otros. Todos los sabuesos son enormemente competitivos, y si uno tiene éxito donde otro falló no dudará en regodearse en su victoria. De hecho, los sabuesos con frecuencia se cuentan los unos a los otros las misiones que han cumplido, a todos los efectos retando a sus camaradas a que les superen en sus hazañas. Los miembros pueden trabajar juntos, pero la mayoría lo hacen solos o con otros que no son miembros, para que así se extienda la noticia de su fama personal. Por eso, siempre que varios sabuesos forman un grupo para capturar a un enemigo especialmente difícil, la noticia se extiende a lo largo y ancho.

A pesar de su rivalidad, cuando una presa es demasiado importante como para dejarla libre, un sabueso puede hacer correr la noticia de una recompensa "libre" entre los miembros. Esto quiere decir que cualquier miembro que traiga la presa puede reclamar el premio. Los miembros que anuncian recompensas libres no pierden prestigio en la organización por hacerlo.

A los sabuesos les desagrada la idea de entregar sus ganancias a nadie. Por ello la organización no demanda ni una moneda de los beneficios de sus miembros. No existen casas gremiales ni fortalezas de los sabuesos, porque ningún sabueso que se respete a sí mismo se limitaría a una base de operaciones.

Ya que tantas de las presas de los sabuesos son humanas, los sabuesos exploradores que han elegido a los humanos como enemigo predilecto tienen una ventaja en sus encargos. Debido a esto un gran porcentaje de los miembros no son humanos, y las diferencias en alineamiento raramente son un impedimento para aliarse. De hecho, hay rumores de que un sabueso elfo bueno y un sabueso gnoll maligno trabajan normalmente juntos, ya que entre los dos pueden desenvolverse en cualquier sociedad. El foso que separa sus alineamientos simplemente no es tan ancho como el puente que conduce a sus metas comunes.

SEÑOR DE LOS ANIMALES

Para el señor de los animales, la forma humanoide es simplemente una tara de nacimiento. Su espíritu está con las manadas de lobos salvajes, los rebaños de caballos o los danzantes bancos de peces. Su forma bípeda y casi sin pelo es tan sólo un obstáculo para ser uno

con su verdadera gente, pero un obstáculo que puede superar. Cada señor de los animales forma un lazo con un grupo de animales. Señores de los simios, señores de los osos, señores de las aves, señores de los equinos, señores de los seres marinos, señores de las serpientes, señores de los lobos; todos existen. Los animales de su grupo elegido aceptan al señor animal como un hermano y un líder. Ellos le ofrecen su ayuda, y él cuida de ellos.

Los diferentes señores animales enfocan su vocación de maneras muy diferentes. Algunos son simplemente defensores de su gente, contentos de vivir siendo parte del ciclo natural de depredador y presa. Otros, con la firme creencia de que las criaturas de la naturaleza han sido creadas para proteger su mundo y en última instancia para mejorarlo, usan sus dones para hacer el bien. También hay otros que dirigen a sus hermanos animales por el camino del egoísmo o la venganza.

Debido a que están tan próximos a la naturaleza, los elfos y semielfos son las razas con mayor tendencia a dejar a un lado las cargas de la forma humanoide. Los medianos y gnomos raras veces se convierten en señores de los animales, debido a sus fuertes lazos con la comunidad, y los semiorcos se sienten todavía menos inclinado a este camino, debido a sus típicas actitudes rapaces. Aunque los exploradores, druidas y bárbaros son los personajes que más probablemente adoptarán esta clase, algunos lanzadores de conjuros arcanos (especialmente los bardos) deciden convertirse en señores de los animales en la recta final de sus carreras como aventureros.

Un personaje puede elegir esta clase de prestigio más de una vez, pero debe seleccionar un grupo diferente de animales asociados y comenzar a nivel 1.º cada vez. Los niveles de diferentes clases de señor de los animales no se apilan al determinar los rasgos de clase basados en el nivel.

Aquí se presentan ocho señores de los animales (el DM es libre de crear otros). Los varios tipos de animales del *Manual de Monstruos* con los que están asociados son los siguientes:

Señor de las aves: águila, búho, cuervo, halcón.

Señor de los cánidos: lobo, perro, perro de monta.

Señor de los equinos: burro, caballo ligero, caballo pesado, caballo de guerra ligero, caballo de guerra pesado, mulo, poni, poni de guerra.

Señor de los felinos: gato, guepardo, león, leopardo, tigre.

Señor de los osos: oso negro, oso pardo, oso polar.

Señor de los primates: mandril, mono, simio.

Señor de los ofidios: constrictor, constrictor gigante, víbora (todas).

Señor de los seres marinos: ballena (todas), calamar, calamar gigante, cocodrilo, cocodrilo gigante, marsopa, pulpo, pulpo gigante, tiburón (todos).

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para convertirse en un señor de los animales, un personaje debe cumplir lo siguiente:

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

Dotes: Control animal y la dote apropiada de la siguiente lista: Señor de las aves, Vuelo mejorado; Señor de los equinos, Correr; Señor de los felinos, Sutileza con un arma (cualquiera); Señor de los cánidos, Pericia; Señor de los osos, Ataque poderoso; Señor de las serpientes, Resistir venenos; Señor de los seres marinos, Soltura con una habilidad (Nadar); Señor de los primates, Soltura con una habilidad (Trepar).

Habilidades: Empatía animal 6 rangos, Supervivencia 8 rangos, más 2 rangos en la habilidad apropiada de la siguiente lista: Señor de las aves—Intuir dirección; Señor de los equinos—Saltar; Señor de los felinos—Moverse sigilosamente; Señor de los cánidos—Esconderse; Señor de los osos—Intimidar; Señor de los ofidios—Escapismo; Señor de los seres marinos—Nadar; Señor de los primates—Trepar.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del señor de los animales (y su característica clave) son Avistar (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Empatía animal (Car, habilidad exclusiva), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intuir dirección (Sab), Nadar (Fue)Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue) Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de clase de prestigio señor de los animales:

Competencia con armas y armaduras: los señores de los animales no obtienen competencia con armas ni con armaduras.

Conjuros: un señor de los animales puede lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Sus conjuros están basados en la Sabiduría, por lo que lanzar cualquier conjuro dado requiere una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro. La CD para los TS contra estos conjuros es 10 + nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del señor de los animales. Cuando la tabla indica que el señor de los animales tiene 0 conjuros de un nivel dado (como 0 conjuros de nivel 1.º a 1.º nivel), obtiene sólo los conjuros bonificados que su puntuación de Sabiduría le permita. Un señor de los animales prepara y lanza conjuros de un modo similar a los druidas, pero eligiendo conjuros de la lista que se da más adelante.

TABLA 5–19: EL SEÑOR DE LOS ANIMALES

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+2	+2	+0	Sentir animales, vínculo animal	0	—	—	—
2.º	+1	+3	+3	+0	Habla animal, primer tótem +2	1	—	—	—
3.º	+2	+3	+3	+1	*Forma salvaje menor*	1	0	—	—
4.º	+3	+4	+4	+1	*Convocar animal* (1/día), *Habla animal a distancia*	1	1	—	—
5.º	+3	+4	+4	+1	*Compartir forma menor*, segundo tótem	1	1	0	—
6.º	+4	+5	+5	+2	*Convocar animal* (2/día), *percepción animal*	1	1	1	—
7.º	+5	+5	+5	+2	*Forma salvaje menor* (terrible)	2	1	1	0
8.º	+6	+6	+6	+2	*Convocar animal* (terrible, 2/día), tercer tótem	2	1	1	1
9.º	+6	+6	+6	+3	*Compartir forma mayor*	2	2	1	1
10.º	+7	+7	+7	+3	*Forma salvaje menor* (legendaria)	2	2	2	1



Sentir animales (Sb): a 1.er nivel, un señor de los animales puede detectar la presencia de cualquier animal de su tipo elegido dentro de un radio de millas igual su nivel de señor de los animales al cuadrado. Por ejemplo, un señor de los osos de nivel 6.º puede sentir a los osos pardos, negros y polares en treinta y seis millas a la redonda. Esta aptitud no permite al personaje comunicarse con los animales que detecta.

Vínculo animal: comenzando a 1.er nivel, el señor de los animales desarrolla un lazo con los animales de su grupo seleccionado (ver arriba). Por ejemplo, el señor de los osos tiene un lazo con los osos pardos, osos negros y osos polares, y el señor de los primates con mandriles, monos y simios. El lazo del señor de los seres marinos se extiende a las marsopas, ballenas y otros mamíferos acuáticos, así como a los peces. Debido a este lazo, todos los animales del tipo apropiado automáticamente tienen una actitud amistosa con el señor de los animales.

El vínculo animal también permite al señor de los animales tener uno o más compañeros animales elegidos de entre su grupo seleccionado. Este aspecto del vínculo animal es una aptitud sortílega que funciona como el conjuro de druida *amistad con los animales*, salvo en que el señor de los animales puede adquirir compañeros sólo de entre su grupo seleccionado, y los DG máximos de compañeros animales (vaya o no de aventuras) son el doble de su nivel como señor de los animales. El personaje puede entrenar a estos compañeros animales tal y como hacen los druidas (ver Capítulo 4 para los detalles).

Habla animal (Ex): a 2.º nivel, un señor de los animales puede conversar con cualquier animal de su grupo seleccionado como si un conjuro de *hablar con los animales* estuviese en efecto. Las respuestas de las criaturas, por supuesto, están limitadas por su inteligencia y percepciones.

Primer tótem: a 2.º nivel, el señor de los animales obtiene los beneficios de la lista que se da más adelante unidos a su grupo seleccionado.

Forma salvaje menor **(St):** a nivel 3.º, un señor de los animales puede utilizar *forma salvaje* para adoptar la forma de cualquier tipo de animal natural de su grupo seleccionado. Esta aptitud funciona por lo demás igual que la *forma salvaje* del druida, salvo que el señor de los animales puede utilizarla tantas veces como desee. A nivel 7.º, un señor de los animales puede utilizar esta aptitud para adoptar la forma terrible de un animal de su grupo, y a nivel 10.º puede utilizarla para adoptar la forma legendaria de un animal de su grupo seleccionado.

Habla animal a distancia **(St):** a nivel 4.º, un señor de los animales puede utilizar su aptitud de habla animal para conversar telepáticamente con cualquier animal de su grupo seleccionado al que pueda sentir (ver sentir animal, más arriba).

Convocar animal **(St):** también a nivel 4.º, un señor de los animales puede convocar a 1d3 animales de su grupo seleccionado una vez por día. Esta aptitud funciona como el conjuro de *convocar aliado natural* apropiado, salvo en que la duración es de 1 asalto por nivel del señor de los animales. A nivel 6.º, el señor de los animales puede utilizar esta aptitud dos veces por día, y a nivel 8.º puede utilizarla para convocar a 1d3 animales terribles de su grupo seleccionado.

Compartir forma menor **(St):** comenzando a nivel 5.º, un señor de los animales puede compartir cualquier *forma animal* que esté usando en ese momento con un número de voluntarios igual a su nivel de señor de los animales. Este efecto es idéntico al conjuro de *polimorfar* a otro, salvo en que su duración es de 1 asalto por nivel del señor de los animales.

Segundo tótem: a 5.º nivel, el señor de los animales obtiene los beneficios de la lista que se da más adelante unidos a su grupo seleccionado.

Percepción animal **(St):** a nivel 6.º, un señor de los animales puede compartir la información sensorial de cualquier animal de su grupo seleccionado que esté dentro de su alcance de sentir animales.

Tercer tótem: a 8.º nivel, el señor de los animales obtiene los beneficios de la lista que se da más adelante unidos a su grupo seleccionado.

Compartir forma mayor **(St):** a nivel 9.º, un señor de los animales puede compartir su forma terrible con sus aliados. Esta aptitud es por lo demás idéntica a *compartir forma menor*, explicada antes.

Lista de conjuros del señor de los animales

Los señores de los animales escogen sus conjuros de la siguiente lista:

Nivel 1.º—*alarma, calmar animales, camuflaje*, curar heridas leves, detectar animales o plantas, hablar con los animales, pasar sin dejar rastro, purificar comida y bebida, truco animal**.

Nivel 2.º—*curar heridas moderadas, estallido de adrenalina*, favor de la naturaleza*, inmovilizar animal, invisibilidad ante los animales, reducción animal*, soportar elementos, trance animal.*

Nivel 3.º—*abrazar lo salvaje*, curar heridas graves, neutralizar veneno, protección contra los elementos, quitar enfermedad, restablecimiento menor.*

Nivel 4.º—*dotar de consciencia (sólo animales en el grupo seleccionado), crecimiento animal (sólo animales en el grupo seleccionado), comunión con la naturaleza, curar heridas críticas, libertad de movimiento.*

*Nuevos conjuros descritos en el Capítulo 6 de este libro.

Tótems

Cada señor de los animales gana aptitudes especiales de acuerdo con el tipo de animal seleccionado, conforme va subiendo de nivel.

Señor de las aves

Primer tótem: el señor de las aves gana un bonificador +2 inherente a la Destreza.

Segundo tótem: el señor de las aves gana un bonificador +8 condicional en las pruebas de Avistar hechas a la luz del día.

Tercer tótem: el señor de las aves gana Crítico mejorado (garra) como dote adicional.

Señor de los equinos

Primer tótem: el señor de los equinos gana un bonificador de +10' a su velocidad.

Segundo tótem: el señor de los equinos gana un bonificador +2 inherente a Constitución.

Tercer tótem: el señor de los equinos gana Pisotear como una dote adicional.

Señor de los felinos

Primer tótem: el señor de los felinos gana Soltura con una habilidad (Moverse sigilosamente) como dote adicional.

Segundo tótem: una vez por hora, el señor de los felinos puede usar la aptitud extraordinaria de esprintar para moverse a diez veces su velocidad normal en una acción de cargar.

Tercer tótem: el señor de los felinos gana un bonificador +2 inherente a Destreza.

Señor de los cánidos

Primer tótem: el señor de los cánidos gana Olfato (ver Capítulo 2) como dote adicional.

Segundo tótem: el señor de los cánidos gana un bonificador +4 de circunstancia a las pruebas de Supervivencia realizadas para rastrear. Este bonificador se apila con cualquier modificador proporcionado por Olfato.

Tercer tótem: el señor de los cánidos gana un bonificador +2 inherente a Constitución.

Señor de los osos

Primer tótem: el señor de los osos gana un bonificador +2 inherente a la Fuerza.

Segundo tótem: el señor de los osos gana Gran fortaleza como dote adicional.

Tercer tótem: el señor de los osos gana reducción al daño 2/–. Si ya tenía reducción de daño, los efectos no se apilan.

Señor de los ofidios

Primer tótem: el señor de los ofidios gana Lucha astuta (ver Capítulo 2) como dote adicional.

Segundo tótem: el señor de los ofidios gana la aptitud extraordinaria de producir veneno una vez al día (TS Fort CD 10 + nivel de clase; daño inicial y secundario de 2d6 Constitución temporal). Puede producir sólo una dosis de veneno por día. El señor de los ofidios es competente en el uso del veneno y nunca corre el riesgo de envenenarse accidentalmente cuando al aplicar el veneno a un arma.

Tercer tótem: el señor de los ofidios gana un bonificador +2 inherente al Carisma.

Señor de los seres marinos

Primer tótem: el señor de los seres marinos obtiene la aptitud extraordinaria de respiración acuática en su forma normal (no puede, sin embargo, respirar aire en una forma que pueda sólo respirar agua).

Segundo tótem: el señor de los seres marinos obtiene Natación mejorada (ver Capítulo 2) como dote adicional.

Tercer tótem: el señor de los seres marinos gana un bonificador +2 inherente a la Sabiduría.

Señor de los primates

Primer tótem: el señor de los primates gana Braquiación como dote adicional.

Segundo tótem: el señor de los primates gana un bonificador +2 inherente a Inteligencia.

Tercer tótem: el señor de los primates gana la aptitud sortílega de espantar mediante aullidos, silbidos y golpes en el pecho. La CD de la salvación de Voluntad contra esta aptitud es de 10 + el nivel de la clase de señor de los primates + su modificador de carisma. En todo lo demás, este efecto es idéntico al conjuro de *espantar*.

SEÑOR DEL CIENO

Filtrándose por cada fisura y grieta en el dungeon hay una repugnante sustancia monocromática que los aventureros desearían que no estuviese allí. Justo cuando logran rodear el moho amarillo, un cieno verde gotea desde el techo. Con mucha frecuencia, este tipo de abominaciones surgen de manera natural, pero a veces han sido colocadas por una mano deliberada: la del señor del cieno.

El señor del cieno no es una clase para individuos estables, ya que implica tratar cara a cara con cosas que no se parecen a nada conocido. A diferencia del tipo de criaturas con las que tratan los señores de los animales, los seres con los que se relaciona el señor del cieno no tienen nada que decir. Nadie ha desarrollado todavía un conjuro de hablar con los cienos (y si alguien lo ha hecho, los cienos no le han respondido). Dado que los señores del cieno exudan cualquier cosa menos confianza, la mayoría de ellos tiene pocos amigos inteligentes y todavía menos invitados. Por ello, tienden a balbucear y a hablar mucho consigo mismos.

Personajes de cualquier clase lanzadora de conjuros pueden convertirse en señores del cieno, aunque las clases que se sienten más atraídas son los druidas, magos y (extrañamente) los bardos, aunque estos suelen acabar tomando otra dirección antes de que la cosa se ponga demasiado asquerosa. Los asesinos,

maestros con los venenos por méritos propios, encuentran los beneficios de esta clase de prestigio altamente compatibles con su línea de trabajo. Los clérigos, sin embargo, harían mejor en pensar sobre lo que pueden decir sus seguidores antes de elegir esta senda. Los seguidores de un clérigo de Vecna pueden alabar su astucia por convertirse en un señor del cieno, mientras que los seguidores de un clérigo de Pelor probablemente buscarán un nuevo líder espiritual. Racialmente, los semiorcos y los gnomos son los más adecuados para esta clase que los elfos y los semielfos, la mayoría de los cuales se consideran demasiado refinados para esta abyecta clase de prestigio. Los drow, por supuesto, son la excepción, ya que fueron los primeros en crear esta clase. Ciertamente, el primer señor del cieno fue un elfo oscuro, aunque cómo abandonó las profundidades subterráneas esta magia es un misterio que es mejor dejar sin explicar.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para estar cualificado para hacerse un señor del cieno, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Dotes: Gran fortaleza.

Habilidades: Alquimia 4 rangos, Nadar 4 rangos.

Lanzamiento de conjuros: capaz de lanzar conjuros de 3.er nivel, arcanos o divinos.



Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase señor del cieno (y su característica clave) son Alquimia (Int), Arte (cualquiera) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Disfrazarse (Car), Nadar (Fue), Oficio (cualquiera) (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab) y Supervivencia (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio señor del cieno:

Competencia con armas y armaduras: los señores del cieno no obtienen competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: a 2.º nivel y en cada nivel par posterior de señor del cieno, el personaje gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. No obstante, no gana ninguno de los otros beneficios que un personaje de esa clase habría obtenido (opciones adicionales de *forma salvaje*, dotes metamágicas o de creación de objetos o demás). Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en un señor del cieno, el jugador debe decidir a qué clase va a añadir cada uno de los niveles para determinar los conjuros diarios y conjuros conocidos.

Toque cenagoso menor (Sb): a 1.er nivel, las manos del señor del cieno pueden segregar un tipo específico de cieno. Elige un tipo de toque cenagoso de la tabla de abajo. El personaje puede, como acción de ataque completo, realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo que tenga el efecto listado en la tabla para el tipo de cieno correspondiente. El señor del cieno puede utilizar esta aptitud con tanta frecuencia como desee. A 3.er nivel, puede elegir un tipo adicional de toque cenagoso menor.

TABLA 5–20: EL SEÑOR DEL CIENO

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/ Conjuros conocidos
1.º	+0	+2	+0	+0	Toque cenagoso menor 1	
2.º	+1	+3	+0	+0	Penalización –1 a Carisma, *plasta cenagosa* 1/día, rostro deslizante	+1 nivel a la clase existente
3.º	+2	+3	+1	+1	Toque cenagoso menor 2	
4.º	+3	+4	+1	+1	Maleabilidad, penalización –2 a Carisma, *plasta cenagosa* 2/día	+1 nivel a la clase existente
5.º	+3	+4	+1	+1	Toque cenagoso mayor 1	
6.º	+4	+5	+2	+2	Anatomía indiscernible, penalización –3 a Carisma, *plasta cenagosa* 3/día	+1 nivel a la clase existente
7.º	+5	+5	+2	+2	Toque cenagoso mayor 2	
8.º	+6	+6	+2	+2	*Ola de limo*, penalización –4 a Carisma, *plasta cenagosa* 4/día	+1 nivel a la clase existente
9.º	+6	+6	+3	+3	Toque cenagoso mayor 3	
10.º	+7	+7	+3	+3	Penalización –4 a Carisma, *plasta cenagosa* 5/día, uno con el cieno	+1 nivel a la clase existente

Además, el señor del cieno es inmune a los efectos de este tipo de cieno en particular, incluso cuando sea a través de ataques de toque cenagoso de otros señores del cieno. Así, un señor del cieno con toque cenagoso de moho marrón es inmune a los efectos de todos los mohos marrones. Esta aptitud no confiere una resistencia especial a efectos similares que no emanen del tipo de cieno seleccionado por el personaje, por lo que el señor del cieno antes mencionado sigue estando sujeto al daño atenuado por frío de otras fuentes (como un clima frío).

Opciones de toque cenagoso menor

Tipo	Daño/Efecto
Cieno gris	1d6 + nivel del señor del cieno puntos de daño por ácido a la carne, metal o madera.
Gelatina ocre	1d4 puntos de daño atenuado y 1d4 + nivel del señor del cieno puntos de daño por ácido sólo a la carne.
Hongo fosforescente	La zona tocada emite una suave luz violeta similar a un conjuro de luz hasta que el hongo es eliminado.
Moho marrón	1d6 + nivel del señor del cieno puntos de daño atenuado por frío a la carne.

Plasta cenagosa **(St)**: el señor del cieno puede lanzar una plasta del mismo material que cualquier toque cenagoso que haya ganado en un nivel anterior, con un incremento de distancia de 10'. Es considerada como un arma deflagradora. Puede lanzarse una *plasta cenagosa* por asalto (un personaje ataca con un arma deflagradora mediante un ataque de toque a distancia. Los impactos directos causan daño directo, como el señalado en la tabla anterior. Todas las criaturas en un radio de 5' sufren 1 punto del daño de salpicadura apropiado. Ver 'Ataques con armas deflagradoras' en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador para* más detalles). Esta aptitud puede utilizarse una vez por día a 2.º nivel. El señor del cieno obtiene un uso adicional por día por cada dos niveles de señor del cieno que adquiera.

Rostro deslizante (Sb): a 2.º nivel, el señor del cieno aprende a manipular sus rasgos faciales, obteniendo un bonificador de competencia igual a su nivel de señor del cieno en las pruebas de Disfrazarse.

Maleabilidad (Sb): a 4.º nivel, el señor del cieno puede comprimir su cuerpo lo suficiente como para deslizarse por grietas de 1" de ancho. No puede expandirse dentro de un espacio que ofrezca resistencia, como una armadura ocupada.

Toque cenagoso mayor (Sb): a 5.º, 7.º y 9.º nivel, el señor del cieno elige un tipo de toque cenagoso mayor de la tabla a continuación, o una de las posibilidades de la tabla de 'Opciones de toque cenagoso menor' listadas antes. Esta aptitud es por lo demás idéntica al toque cenagoso menor.

Opciones de toque cenagoso mayor

Tipo	Daño/Efecto
Cubo gelatinoso	TS Fort (CD 15) o paralizado por un número de asaltos igual a 1d6 + nivel del señor del cieno
Limo verde	1d6 puntos temporales de daño de Constitución a la carne y 1d6 + nivel del señor del cieno puntos de daño por ácido a madera o metal
Moho amarillo	2d4 puntos de daño temporal de Constitución a la carne (TS Fort CD 14 para medio daño)
Pudin negro	2d6 + nivel del señor del cieno puntos de daño por ácido a carne, metal, madera o roca

Anatomía indiscernible (Sb): a nivel 6.º, la anatomía del señor del cieno se vuelve muy difícil de discernir. Trata todos los golpes críticos y ataques furtivos contra él como si llevara una armadura con el poder fortificante leve.

Ola de limo **(St)**: a 8.º nivel, el señor del cieno puede utilizar *ola de limo* (ver el Capítulo 6) una vez al día como si el conjuro hubiese silo lanzado por un druida de nivel 13.º.

Uno con el cieno: a 10.º nivel, el señor del cieno es tan viscoso como las criaturas con las que trata. Su tipo cambia a cieno para determinar qué efectos y objetos pueden afectarle. Obtiene la dote Vista ciega (basada en el oído, ver Capítulo 2) y se vuelve inmune al flanqueo, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento y los efectos que influyen en la mente (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). Además, es inmune a *polimorfar a otro*, pero mantiene cualquier aptitud para cambiar de forma que tuviese previamente.

TEMPESTAD

La tempestad es el punto de calma en el interior de una barrera relampagueante de cuchillas mortales. Los poetas usan los coloridos términos de la danza para describir los movimientos de una tempestad y sus dos espadas, pero la maestría en este estilo de lucha no tiene nada que ver con bailar. Tampoco trata de impresionar a nadie (y menos a los poetas). La tempestad se centra en aprender los secretos definitivos del combate con dos armas con un único propósito: la destrucción de sus enemigos.

Normalmente individualista acérrimo, una tempestad raramente aprende sus habilidades mediante algún tipo de entrenamiento. En su lugar, llega a la cúspide de su arte a través de una constante aplicación de su disciplina y la experimentación contra sus enemigos. De un modo similar, no importa lo famosa que llegue a ser una tempestad, es raro que acepte estudiantes. Su arte, dicen, es uno que puede ser aprendido, pero nunca enseñado.

Esta clase de prestigio está abierta a todas las clases y razas. Aunque las tempestades son raras, cada raza humanoide puede presumir al menos de algunas. Los elfos dan tempestades ágiles y astutas, que utilizan su destreza para obtener ventaja. Los enanos, quizás debido a que prefieren las armaduras pesadas y las armas pesadas, son los personajes con menor tendencia a convertirse en tempestades. Incluso los miembros de las razas más pequeñas pueden encontrar la senda de la tempestad atractiva

(*NdC: aunque para el nombre de la clase de prestigio hemos utilizado el femenino, pueden unirse a esta clase de prestigio tanto hombres como mujeres*).

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para estar cualificado para convertirse en una tempestad, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +9.

Dotes: Ambidextrismo, Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, Combate con dos armas y Sutileza con un arma (cualquiera) o Soltura con un arma (cualquiera).

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase tempestad (y su característica clave) son Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio tempestad:

Competencia con armas y armaduras: la tempestad no obtiene competencia con armas ni armaduras.

Combate con dos armas mejorado: comenzando a 1.er nivel, una tempestad puede luchar con dos armas como si poseyese la dote Combate con dos armas mejorado mientras lleve armadura ligera o ninguna. Pierde esta aptitud cuando lucha con armadura intermedia o pesada, o cuando utiliza un arma doble (como una espada de dos hojas).

Parada con la mano torpe: a 2.º nivel, la tempestad obtiene Parada con la mano torpe como dote adicional. Conforme va ganando niveles de tempestad, su bonificador a la CA por esta dote se incrementa, aumentando a +4 a 4.º nivel y a +6 a 7.º nivel.

Combate con dos armas mayor: a 5.º nivel, una tempestad puede luchar con dos armas como si tuviese la dote de Combate con dos armas mayor cuando lleve armadura ligera o ninguna armadura. Pierde esta aptitud cuando lucha con armadura intermedia o pesada, o cuando utiliza un arma doble (como una espada de dos hojas).

Ambidextrismo absoluto: comenzando a nivel 8.º, las penalizaciones de la tempestad por luchar con dos armas se reducen en 2 cuando lleve armadura ligera o no lleve armadura. Así, si lucha con un arma ligera en su mano torpe, no sufre penalizaciones en sus tiradas de ataque por combatir con dos armas (si el arma de la mano torpe no es ligera, sufre una penalización de –2 en las tiradas de ataque tanto con su mano hábil como con su mano torpe).

Combate con dos armas supremo: a 10.º nivel, una tempestad obtiene un ataque adicional con su mano torpe cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura. Además de los tres ataques con los que ya contaba cada asalto con su mano torpe (por Combate con dos armas mejorado y Combate con dos armas mayor) con penalizaciones respectivamente de 0, –5 y –10, se le concede también un cuarto ataque con un –15 (ver la Tabla 8–2: penalizadores de combate con dos armas en el *Manual del Jugador*). Pierde esta aptitud especial cuando lucha con armadura intermedia o pesada o cuando utiliza un arma doble (como una espada de dos hojas).

TIRADOR DE LA ESPESURA

Una flecha vuela desde una aguilera en una alta montaña, golpeando con certeza inaudita a la montura de un paladín. Esperando tan sólo una herida, el paladín queda conmocionado al ver como su compañero de tantas aventuras se derrumba en el suelo. Este desafortunado caballero ha traspasado las fronteras del territorio del tirador de la espesura, y probablemente no salga de él con vida.

Un tirador de la espesura es paciente, cuidadoso, silencioso y mortalmente preciso. Es un depredador sigiloso que hace volar certeramente sus flechas desde una distancia mucho mayor que el resto de los arqueros. Además, cuenta con aptitudes mágicas que le ayudan a que sus saetas vuelen de forma certera.

TABLA 5–21: LA TEMPESTAD

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Combate con dos armas mejorado
2.º	+2	+3	+0	+0	Parada con la mano torpe +2
3.º	+3	+3	+1	+1	
4.º	+4	+4	+1	+1	Parada con la mano torpe +4
5.º	+5	+4	+1	+1	Combate con dos armas mayor
6.º	+6	+5	+2	+2	
7.º	+7	+5	+2	+2	Parada con la mano torpe +6
8.º	+8	+6	+2	+2	Ambidextrismo absoluto
9.º	+9	+6	+3	+3	
10.º	+10	+7	+3	+3	Combate con dos armas supremo



Debido a su atención, destreza, paciencia y afinidad con los arcos, los elfos de prácticamente cualquier clase de personaje se convierten en excelentes tiradores de la espesura. Durante mucho tiempo, los elfos entrenaron sólo a los de su raza en estas técnicas, pero más recientemente algunos semielfos, medianos y humanos se han unido a las filas de los tiradores de la espesura.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para estar cualificado como tirador de la espesura, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +5.

Dotes: Disparo a larga distancia, Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (cualquier arco o ballesta).

Habilidades: Avistar 4 rangos, Esconderse 4 rangos, Moverse sigilosamente 4 rangos.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase tirador de la espesura (y su característica clave) son Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Arte (fabricación de arcos), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab) Intuir di-

rección (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Los rasgos de la clase de prestigio tirador de la espesura son:.

Competencia con armas y armaduras: los tiradores de la espesura no obtienen competencia con armas o armaduras. Todas las aptitudes relacionadas con armas de esta clase de prestigio se aplican sólo a armas de proyectiles a distancia con las que el personaje sea competente.

Bonificador de aumento de alcance (Ex): con cada nivel que obtenga el tirador de la espesura, el incremento de distancia de sus armas de proyectiles aumenta en +10' (añadidos después de cualquier multiplicador). Así, un tirador de la espesura de nivel 10.º que tenga la dote de Disparo a larga distancia tendrá un incremento de distancia de 280' con una ballesta pesada (120'×1.5 + 100').

Flechas afiladas (Ex): a 1.º nivel, todos los proyectiles que un tirador de la espesura dispara funcionan como si fuesen armas afiladas, además de cualquier otra propiedad que pudieran tener. Así, una flecha normal disparada por un tirador de la espesura tiene un rango de amenaza de 19-20 en lugar de 20. Este efecto no se apila con cualquier otro efecto de afiladura.

Reducción de la ocultación (Ex): cuando el tirador de la espesura alcanza nivel 2.º, su posibilidad de fallo por ocultación del oponente desciende en un 10%. Así, tendrá una posibilidad de fallo del 10% en lugar del 20% contra un oponente con media cobertura. Su posibilidad de fallo desciende en un 10% adicional por cada cuatro niveles de tirador de la espesura que vaya obteniendo, pero esta aptitud nunca reduce su posibilidad de fallo contra ningún oponente por debajo de 0%.

***Arma mágica* (St):** a 2.º nivel, el personaje puede producir un efecto idéntico a de un conjuro de *arma mágica* lanzado por un clérigo del mismo nivel que el suyo de tirador de la espesura. Esta aptitud puede utilizarse una vez al día solamente sobre un arma de proyectiles.

Crítico mejorado con proyectiles (Ex): cuando el tirador de la espesura alcanza nivel 2.º, el multiplicador de daño por crítico de todas sus armas de proyectiles aumenta en +1. Así, una flecha que normalmente infligiría daño ×3 con un golpe crítico, causará daño ×4 en sus manos. Cuando alcanza el nivel 7.º, estos multiplicadores de crítico aumentan en un +1 adicional.

Empleo seguro de venenos (Ex): a nivel 3.º, un tirador de la espesura puede utilizar venenos sin que haya posibilidades de que se envenene a sí mismo (ver 'Peligros de usar venenos' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).



Apuntar (Ex): un tirador de la espesura de nivel 4.º puede obtener un bonificador +2 en sus tiradas de ataque contra un blanco estático apuntando cuidadosamente. Apuntar es una acción de asalto completo, y si el blanco se mueve más de 5' durante ese periodo, el bonificador se pierde. No hay beneficios adicionales por pasar más de 1 asalto apuntando. Este bonificador aumenta a +4 a nivel 8.º.

Puntería constante (Sb): una vez al día, un tirador de la espesura de 5.º nivel puede repetir una tirada de ataque que acabe de realizar con un arma de proyectiles. Debe quedarse con el nuevo resultado, incluso si es peor que la tirada original. A nivel 7.º puede utilizar esta aptitud dos veces al día, y tres veces a nivel 10.º, aunque cada uso debe aplicarse a una tirada de ataque diferente.

***Impacto verdadero* (St):** a nivel 10.º, el tirador de la espesura puede producir un efecto idéntico al de un conjuro de *impacto verdadero* lanzado por un clérigo de nivel igual al suyo de tirador de la espesura. Esta aptitud puede utilizarse una vez al día sólo con armas de proyectiles.

TABLA 5–22: EL TIRADOR DE LA ESPESURA

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Bonificador de aumento de alcance +10'/nivel, flechas afiladas,
2.º	+2	+0	+3	+0	*arma mágica*, crítico mejorado con proyectiles +1, reducción de la ocultación 10%,
3.º	+3	+1	+3	+1	Empleo seguro de venenos
4.º	+4	+1	+4	+1	Apuntar +2
5.º	+5	+1	+4	+1	Puntería constante 1/día
6.º	+6	+2	+5	+2	Reducción de la ocultación 20%, [*keen edge*]
7.º	+7	+2	+5	+2	Crítico mejorado con proyectiles +2, puntería constante 2/día
8.º	+8	+2	+6	+2	Apuntar +4
9.º	+9	+3	+6	+3	Puntería constante 3/día
10.º	+10	+3	+7	+3	*Impacto verdadero*, reducción de la ocultación 30%

CAPÍTULO 6: CONJUROS

"¿Qué es la magia natural? ¿Qué hace que los druidas estén por encima de aquellos que están envueltos en una civilizada adoración de baratijas? Es cierto que la magia de la naturaleza es la capacidad de hacer que el universo se doblegue para servir a tu voluntad, pero incluso un albañil puede forzar a la piedra para que sirva a sus necesidades. Es cierto que la magia de la naturaleza es el poder de hacer lo que otros no pueden, pero cualquier aristócrata te dirá que él puede hacer lo que los demás hombres no pueden. No, la magia de la naturaleza es más que todo esto. Es el dominio sobre lo inefable, sobre la tierra, sobre el espíritu y sobre los elementos... El dominio sobre todo esto mediante una mente y un alma concentrados."

—Vadania

Un druida es un sanador con dominio sobre el clima, las plantas y los animales. El agua que bebes, la comida de tu mesa, incluso el aire que respiras, todos están sometidos al poder del druida. Un druida neófito puede encontrar los miembros perdidos de un rebaño (*detectar animales o plantas*), reparar vasijas y ropas rotas (*remendar*) y tranquilizar a un animal salvaje (*calmar animales*). A pesar de ello, a diferencia del típico clérigo bueno, es mucho más que un funcionario. Antes de mucho tiempo, puede rechazar a sus enemigos con conjuros como *calentar metal, flamear* o *convocar aliado natural*.

Conforme un druida va aumentando su poder, su dominio del mundo natural va creciendo. Puede hablar (y controlar al poco tiempo) a animales e incluso a plantas. Los enemigos lo suficientemente estúpidos como para cruzarse en su camino pueden acabar envenenados, enfermos o rodeados por una plaga de enjambres de insectos. Mientras, él puede caminar con valentía a través del entorno más inhóspito y resistir fácilmente los ataques mágicos de frío y fuego. Y a nivel 7.º, el druida obtiene algo que el clérigo nunca tendrá. Con *reencarnar*, el druida puede ofrecer a cualquiera una nueva esperanza en la vida. Incluso los ancianos pueden volver a nacer en un cuerpo joven a través de su poder.

Un druida en la cima de su carrera conoce pocas limitaciones. Puede curar cualquier enfermedad (*sanar*), alterar el clima (*controlar el clima*) y eliminar a los enemigos que se crucen en su camino simplemente apuntándoles (*dedo de la muerte*). La propia tierra tiembla bajo sus pies (*terremoto*). En este punto, sus conjuros divinos son la manifestación concreta del poder de la naturaleza en el mundo.

Este capítulo incluye más de cincuenta nuevos conjuros que pueden lanzar druidas y exploradores. Unos pocos de ellos también están disponibles para otros lanzadores de conjuros.

NUEVOS CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de clérigo de 1.er nivel

Regenerar heridas leves. El objetivo cura 1 pg/asalto.

Conjuros de clérigo de 3.er nivel

Regenerar heridas moderadas. El blanco cura 2 pg/asalto.

Conjuros de clérigo de 5.º nivel

Asolar. Causa 1d6/nivel a criaturas planta, o asola una extensión de 100'.

Regenerar heridas graves. El blanco cura 3 pg/asalto.

Conjuros de clérigo de 6.º nivel

Regenerar heridas críticas. El blanco cura 4 pg/asalto.

Conjuros de clérigo de 7.º nivel

Ola de limo. Crea una ola de limo verde de 15' de ancho.

NUEVOS CONJUROS DE DRUIDA

Conjuros de druida de nivel 0

Atontar animal. Un animal pierde una acción.
Aurora. Despierta a criaturas durmientes.
Espantapájaros. Un animal resulta estremecido.
Ojos ígneos. Ves a través del fuego, el humo y la niebla naturales.
Semilla oscura. Mata lentamente a las plantas.
Truco animal. Un compañero animal realiza un truco.

Conjuros de druida de 1.er nivel

Camuflaje. Proporciona +10 a las pruebas de Esconderse.
Chorro de arena. Crea una breve tormenta de arena en una zona en arco.
Ojo de halcón. Aumenta los incrementos de distancia.
Regenerar heridas leves. El objetivo se cura 1 pg/asalto.
Visión del poder. Determina los DG o nivel de una criatura.
Wose de madera. Convoca a un espíritu menor de la naturaleza.

Conjuros de druida de 2.º nivel

Bloqueo verde. Crea un muro de materia vegetal.
Cuerpo solar. Fuego y luz se extienden 5' desde el cuerpo del lanzador.
Descomposición. Las criaturas heridas sufren 1 pg/asalto adicional.
Estallido de adrenalina. Proporciona a cada una de tus criaturas convocadas +4 a la Fue.
Frío creciente. Causa daño progresivo por frío (+1d6/asalto).
Fuerza del roble. Proporciona +4 Fue, -2 Des.
Persistencia de las olas. Proporciona +4 Con, –2 Fue.
Rapidez del viento. Proporciona +4 Des, -2 Con.
Red de brezo. Como *enmarañar*, pero con espinas que causan daño cada asalto.
Reducción animal. Un animal encoge su tamaño.
Regenerar heridas moderadas. El blanco se cura 2 pg/asalto.

Conjuros de druida de 3.er nivel

Abrazar lo salvaje. El lanzador obtiene los sentidos y habilidades de un animal.
Botella de humo. Crea un corcel hecho de humo.
Contrarrestar a la luna. Detiene el cambio de forma por licantropía durante 12 horas.
Falsa bravuconada. Causa una furia bárbara falsa.
Favor de la naturaleza. Un objetivo animal obtiene un bonificador de +1/dos niveles al ataque y el daño.
Ola constante. Transporta a través del agua.
Anillo de regeneración. Una criatura/dos niveles se cura 1 pg/asalto.

Conjuros de druida de 4.º nivel

Asolar. Causa 1d6/nivel a criaturas planta, o asola una extensión de 100'.
Bola de agua. Salpicadura que causa daño atenuado.

Calmar en masa. Como calmar animales, pero afecta a cualquier número de objetivos.
Engendrar bogun. Crea un homúnculo natural.
Languidez. Causa pérdida de Fuerza y ralentiza durante un corto período.
Mezclarse con los árboles. Proporciona +20 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.
Miasma. Una nube de gas ahoga al blanco.
Plumas. Polimorfa a criaturas voluntarias en pájaros.
Regenerar heridas graves. El blanco se cura 3 pg/asalto.
Último aliento. Una criatura muerta en el último asalto retorna a 0 pg.

Conjuros de druida de 5.º nivel

Arboleda druídica. Los árboles guardan conjuros durante 24 horas.
Beso mortal. Crea veneno reutilizable, que se aplica mediante un ataque de toque.
Cielo repleto. Espíritus del aire causan miedo.
Manto marino. Confiere *contorno borroso, libertad de movimiento* y *respiración acuática* en el agua.
Regenerar heridas críticas. El blanco se cura 4 pg/asalto.
Trance en masa. Como *trance animal*, pero afecta a cualquier número de objetivos.

Conjuros de druida de 6.º nivel

Llamar al relámpago mayor. Como *llamar al relámpago*, pero produce el doble de rayos.
Mandrágora. Ensordece a aquellos que fallen su salvación de Voluntad, proporciona *visión verdadera* a los otros.
Protección contra todos los elementos. Reduce los efectos de todos los conjuros elementales.
Círculo de regeneración. Una criatura/dos niveles se cura 3 pg/asalto.
toque contagioso. Infecta a una criatura tocada/asalto con una enfermedad elegida.

Conjuros de druida de 7.º nivel

Frío creciente mayor. Como *frío creciente*, pero con mayor capacidad de daño.
Ola de limo. Crea una ola de limo verde de 15' de ancho.
Sendero de nubes. Las nubes soportan a criaturas, permitiendo el vuelo.

Conjuros de druida de 8.º nivel

Dotar de consciencia en masa. Un animal o árbol/tres niveles obtienen intelecto humano.
Hablar con cualquier cosa. Permite la conversación con cualquier criatura u objeto.

Conjuros de druida de 9.º nivel

Avatar de la naturaleza. Un objetivo animal obtiene un bonificador +10 a ataque y daño, acelerar y 1d8 puntos de golpe temporales/nivel.
Epidemia. Infecta al objetivo con una enfermedad elegida, y el sujeto puede infectar a otros.
Estanque de visiones. Conecta dos superficies reflectantes para clarividencia o transporte.
Invulnerabilidad a los elementos. Proporciona inmunidad al daño por energía.
Reencarnar verdadero. Como *reencarnar*, pero no son necesarios los restos y hay cierta elección de la forma.
Tromba de truenos. Causa 16d8 puntos de daño de relámpagos.

NUEVOS CONJUROS DE EXPLORADOR

Conjuros de explorador de 1.er nivel

Aurora. Despierta a criaturas durmientes.
Camuflaje. Proporciona +10 a las pruebas de Esconderse.
Ojo de halcón. Aumenta los incrementos de distancia.
Sabueso. Otorga pruebas adicionales al rastrear.
Truco animal. Un compañero animal realiza un truco.

Conjuros de explorador de 2.º nivel

Botella de humo. Crea un corcel hecho de humo.
Favor de la naturaleza. Un objetivo animal obtiene un bonificador de +1/dos niveles al ataque y el daño.
Red de brezo. Como *enmarañar*, pero con espinas que causan daño cada asalto.

Conjuros de explorador de 3.er nivel

Abrazar lo salvaje. El lanzador obtiene los sentidos y habilidades de un animal.
Detectar enemigo predilecto. Descubre a los enemigos predilectos.
Mezclarse con los árboles. Proporciona +20 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.
Reducción animal. Un animal encoge su tamaño.

NUEVOS CONJUROS DE HECHICERO/MAGO

Conjuros de hechicero/mago de 2.º nivel

Cuerpo solar. Fuego y luz se extienden 5' desde el cuerpo del lanzador.
Estallido de adrenalina. Proporciona a cada una de tus criaturas convocadas +4 a la Fue.

Conjuros de hechicero/mago de 5.º nivel

Manto marino. Confiere *invisibilidad, libertad de movimiento* y *respiración acuática* en el agua.

Más conjuros para adeptos

El adepto, tal y como es presentado en la *Guía del* DUNGEON MASTER, es principalmente un lanzador de conjuros para las sociedades tribales, especialmente los humanoides bestiales como los orcos y los gnolls, y las especies gigantes como los ogros. Varios de los conjuros presentados en este libro y en otros accesorios son apropiados también para los adeptos. Si lo deseas, puedes añadir los siguientes conjuros a la lista de conjuros del adepto. Los conjuros marcados con un asterisco (*) pertenecen a *Defensores de la Fe*, y los señalados con una daga (†) son de *Tomo y Sangre*. Los demás conjuros pertenecen a este capítulo.

Nivel 0—*aurora*
1.er nivel—*espantajo, ojo de halcón, orbe menor de frío*†
2.º nivel—*descomposición, estrangular, sabiduría del búho*†
3.er nivel— *abrazar lo salvaje, máscara de la bestia, mejorar familiar*†
4.º nivel—*falsa bravuconada, languidez, ojo del clima*
5.º nivel—*cielo repleto, forma fantasmal*†

NUEVOS CONJUROS

"Zyok estaba acercándose a la pequeña niña trasgo cuando ella arrancó un talismán de su colgante. Lo siguiente que vi fue como la piel de Zyok se perlaba de cristales de hielo. Sus pinturas de guerra se movieron y giraron bajo la capa de hielo que continuaba destrozándole al ir creciendo... creciendo y destrozando. Pero Zyok continuó luchando. ¡Oh, esa trasgo realmente iba a pagar por ello! O al menos lo habría ello, si la piel de Zyok no hubiese empezado a sangrar... y sangrar, hasta que no podía ver dónde terminaba la sangre y dónde comenzaba el hielo. Fue entonces cuando Zyok calló y la trasgo ganó el Desafío. ¡Un trasgo ganando un Desafío! ¡Bah!

—Un recuerdo de la infancia de Krusk, recordando los efectos de *frío creciente*

Abrazar lo salvaje

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 3
Componentes: V, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro te permite adoptar la naturaleza y algunas aptitudes de un animal salvaje. Conservas tu propia forma, pero durante la duración del conjuro ganas los sentidos naturales y extraordinarios de la criatura que elijas, así como sus rangos en habilidades (aunque estos no se apilan con los rangos que pudieras tener en las mismas habilidades). Así, dependiendo del animal que elijas, puedes obtener vista ciega, olfato y rangos en Avistar, Escuchar u otras habilidades. *Abrazar lo salvaje* no te proporciona los ataques naturales del animal, métodos de locomoción, dotes ni aptitudes extraordinarias no sensoriales, como pisotear o agarrón mejorado.

Foco: pelaje, piel o plumas del animal seleccionado, o un objeto o componte de su guarida. Debes haber obtenido el foco del animal por ti mismo.

Anillo de regeneración

Conjuración (Curación)
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 20'
Objetivo: una criatura/dos niveles, sin que puedan estar dos de ellas separadas más de 30'
Duración: 10 asaltos + 1 asalto/2 niveles
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Invocas energía curativa sobre un grupo de criaturas, proporcionando a cada una la aptitud de curación rápida durante la duración del conjuro. Esta curación se aplica sólo al daño recibido durante la duración del conjuro, no a las heridas previas. El objetivo cura 1 punto de golpe por asalto de este tipo de daño hasta que el conjuro acabe, y es estabilizado automáticamente si comienza a estar moribundo por pérdida de puntos de golpe durante este tiempo. *Anillo de regeneración* no restaura puntos de golpe perdidos por el hambre, la sed o la asfixia, ni permite a una criatura hacer crecer de nuevo o unir partes perdidas del cuerpo.

Los efectos de múltiples conjuros de *regenerar* no se apilan; sólo se aplica el efecto de mayor nivel. Aplicar un segundo conjuro de *regenerar* del mismo nivel extiende la duración del primer conjuro por el tiempo total de duración del segundo conjuro.

Arboleda druídica

Transmutación
Nivel: Drd 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: al menos 10 minutos (ver texto)
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: uno o más árboles
Duración: 1 día/nivel o hasta que sea descargado
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no

Al lanzar *arboleda druídica*, reformas un árbol vivo para que pueda contener un conjuro. Tras ello, puedes acceder a este conjuro guardado en cualquier momento, como si el árbol fuese un gigantesco e inmóvil rollo de pergamino.

En conjunción con *arboleda druídica* puedes lanzar conjuros de druida que en total no superen un tercio de tu nivel de lanzador (redondeando hacia abajo, máximo 6.º). En lugar de desencadenar su efecto, estos conjuros son conservados en los árboles de la zona. Cada árbol puede contener un único conjuro. *Arboleda druídica* y todos los conjuros que la acompañen deben ser lanzados durante el mismo ritual ininterrumpidamente. El tiempo de lanzamiento de 10 minutos señalado arriba es el mínimo para el ritual completo; si cualquiera de los conjuros de acompañamiento requiere más de 10 minutos para ser lanzado, usa ese tiempo total de lanzamiento en su lugar.

Tocando el árbol que contenga uno de los conjuros de acompañamiento (una acción estándar), puedes activar ese conjuro instantáneamente. Debes tomar cualquier decisión sobre su efecto (como objetivo o dirección) en el momento de tocar el árbol.

Sólo puedes tener una *arboleda druídica* activa a la vez. Si lanzas una segunda *arboleda druídica* antes de que la primera expire o haya sido descargada completamente, la primera resulta disipada.

Un árbol afectado por la *arboleda druídica* se detecta como mágico, pero el proceso de detección no daña al árbol de ningún modo.

Asolar

Nigromancia
Nivel: Clr 5, Drd 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: ver texto
Área u Objetivo: ver texto
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro tiene dos versiones. Para lanzar cualquiera de las dos, debes tocar una planta y exhalar tu aliento sobre ella.

Asolar un área: cuando centras este conjuro en una sola planta normal, todas las plantas normales en un radio de 100' (incluyendo aquella en la que estaba centrado el conjuro) mueren inmediatamente. Las flores se ponen mustias, las hojas caen al suelo y el follaje se marchita. Este conjuro no tiene efectos sobre el suelo, por lo que el crecimiento nuevo puede reemplazar a las plantas muertas. Este efecto no permite TS.

Asolar a una criatura tipo planta: cuando el blanco es una única planta móvil o inteligente, como una broza movediza o un ent, este conjuro causa 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador, hasta un máximo de 15d6. La planta dispone de una salvación de Fortaleza para medio daño.

Atontar animal

Encantamiento [compulsión, enajenador]
Nivel: Drd 0
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un animal Mediano o más pequeño con menos de 5 DG
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este encantamiento nubla la mente de un objetivo animal. El objetivo no está aturdido, por lo que los atacantes no obtienen ventajas especiales contra él, pero no puede moverse ni atacar.

Aurora

Abjuración
Nivel: Drd 0, Exp 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: todas las criaturas en un estallido de 15' de radio centrado en ti.
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Todas las criaturas durmientes en la zona se despiertan. Aquellos que estén inconscientes debido al daño atenuado se despiertan y están grogui (ver 'Daño atenuado' en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Este conjuro no afecta a criaturas moribundas.

Avatar de la naturaleza

Evocación
Nivel: Drd 9
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: animal tocado
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Infundes al objetivo con el espíritu de la naturaleza. La criatura afectada obtiene un bonificador +10 de moral a las tiradas de ataque y daño y 1d8 puntos de golpe temporales por nivel de lanzador, además de los efectos de acelerar.

Beso mortal

Nigromancia
Nivel: Drd 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (ver texto)

Tus dientes y tu lengua se cubren de un veneno virulento y de rápida actuación. Cada asalto puedes realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo para transmitir el veneno mediante un beso. El veneno causa inmediatamente 1d10 puntos temporales de daño de Constitución y otros 1d10 puntos temporales de daño de Constitución 1 minuto después. Cada posibilidad de daño puede ser negada por una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad del nivel del lanzador + el modificador de Sabiduría del lanzador). Si el lanzador no logra superar la resistencia a conjuros de una criatura, tanto el daño principal como el secundario son negados, pero sólo para este ataque. Si utilizas de nuevo este ataque contra la criatura mientras el conjuro está activo, puedes intentar superar de nuevo su resistencia a conjuros.

Bloqueo verde

Conjuración (Creación)
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: muro de vegetación de 20' de largo y 1' de espesor
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: ninguna

Alzas ante ti una barrera de vida vegetal. Cualquier criatura que intente pasar a través de este bloqueo debe superar una prueba de Fuerza (CD 15) para lograrlo; si tiene éxito termine su movimiento al otro lado del muro. El fuego quema el bloqueo en un asalto, y criaturas con las herramientas apropiadas pueden cortarlo en 1 minuto.

Bola de agua

Evocación
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivo: expansión de 20' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Una *bola de agua* es un estallido de agua que parece una bola de fuego azul. Como con la *bola de fuego*, apuntas con tu dedo y determinas el alcance (distancia y altitud) a la que quieres que explote la *bola de agua*. Una pequeña cuenta azul del tamaño de un guisante surge de la punta del dedo y, salvo que impacte contra un cuerpo material o una barrera sólida antes de alcanzar el alcance prescrito, estalla en una *bola de agua* en ese punto (un impacto anterior provoca una detonación prematura). Si intentas enviar la cuenta a través de un lugar estrecho, como una saetera, debes "golpear" la abertura con un ataque de toque a distancia, o impactarás en la barrera y provocarás una detonación prematura (ver la descripción del conjuro *bola de fuego* en el *Manual del Jugador* para los detalles de la forma de explosión).

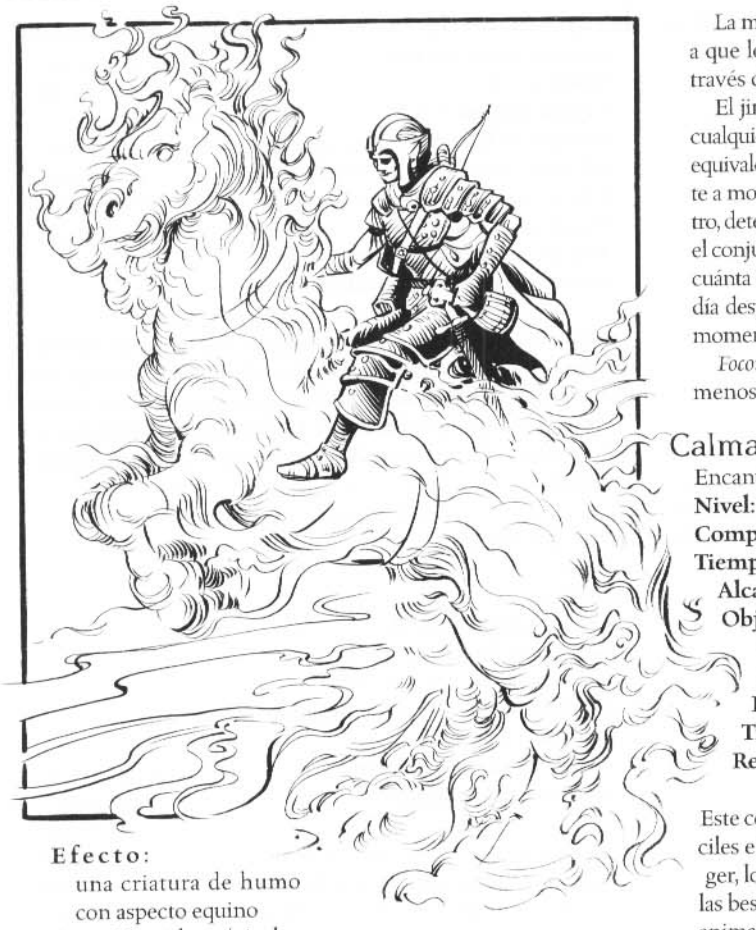
Cuando detona, la *bola de agua* causa 1d6 puntos de daño atenuado por nivel del lanzador (máximo 10d6). Una criatura afectada puede realizar una salvación de Reflejos para medio daño. Ya que el daño es atenuado en lugar de energía, esta sujeto a la resistencia al daño.

Los objetos no reciben daño salvo que tengan dureza 0, en cuyo caso sufren daño completo. Si el daño causado a una barrera interpuesta la hace estallar o se abre paso a través de ella, la bola de agua puede continuar más allá de la misma si el área lo permite; en los demás casos termina en la barrera como cualquier otro efecto de conjuro.

Componente material: un pellejo de agua lleno que debes hacer estallar al lanzar el conjuro.

Botella de humo

Conjuración (Creación)
Nivel: Drd 4, Exp 3
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque



Efecto: una criatura de humo con aspecto equino
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no

Utiliza una fuente de fuego para crear una columna de humo, que queda apresada en una botella especial que debes estar sosteniendo. Si la botella es posteriormente abierta antes de que se agote la duración del conjuro, el humo emerge para formar una criatura vagamente equina hecha de volutas de humo. No realiza ningún sonido, y cualquier cosa que la toque simplemente pasa a través de ella.

Para montar en este caballo de humo, el futuro jinete debe realizar una prueba de Montar (CD 10) con éxito mientras sujeta la botella en una mano. Cualquiera que intente montarse sin la botella se limita a pasar través de la forma del caballo. Soltar la botella después de montarse hace que el jinete se caiga a través de la forma de humo del caballo, tras lo cual no puede volver a montar si no tiene la botella intacta en la mano. Si la botella es rota, el conjuro concluye inmediatamente, y el jinete (si estaba montado) cae al suelo.

El caballo de humo tiene una velocidad de 20' por nivel del lanzador, hasta un máximo de 240'. Puede expulsar tras de sí una nube de humo a voluntad del jinete, dejando detrás un banco de humo de 5' de ancho y 20' de altura conforme se mueve. Un viento que se considere al menos fuerte (31 mph), o un viento mágico de cualquier tipo dispersan al caballo (y cualquier humo que haya producido) instantáneamente. De cualquier otro modo, el banco de humo dura 10 minutos, comenzando en el asalto en que fue creado. Comenzar o terminar el rastro de humo es una acción gratuita. La montura y el rastro de humo que produce proporcionan ocultación media (20% de posibilidades de fallo) a cualquiera tras él.

La montura es inmune a todo el daño y otros ataques, debido a que los objetos materiales y los conjuros se limitan a pasar a través de ella. No puede atacar.

El jinete puede hacer volver el caballo de humo a la botella en cualquier momento simplemente abriendo la botella (una acción equivalente a moverse) y volviéndola a sellar (otra acción equivalente a moverse) en el siguiente asalto una vez que el caballo esté dentro, deteniendo con ello el conjuro. Si la botella es abierta más tarde, el conjuro se reactiva con su duración restante intacta. Sin importar cuánta duración queda sin utilizar, el conjuro deja de funcionar un día después de que haya sido lanzado. Si es disipado en cualquier momento en que la botella esté sellada, el conjuro termina.

Foco: una botella ornamentada y con corcho de un valor de al menos 50 po.

Calmar en masa

Encantamiento [Compulsión, Enajenador]
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: cualquier número de animales, bestias y bestias mágicas con Inteligencia 1 o 2, de las cuales ninguna esté a más de 30' de otra.
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro calma y tranquiliza a los objetivos, volviéndolos dóciles e inofensivos. Los animales entrenados para atacar o proteger, los animales legendarios, los animales terribles, las bestias y las bestias mágicas tienen derecho a un TS contra este efecto; los animales normales no (un druida puede calmar a un oso o un lobo normales sin apenas problemas, pero es más difícil afectar a un lobo invernal, un terrarón o un perro guardián entrenado).

Los objetivos permanecen en el mismo sitio y no atacan ni huyen. No están indefensos, por lo que se defenderán de modo normal si son atacados. Cualquier amenaza (fuego, un depredador hambriento o un ataque inminente, por ejemplo) rompe el conjuro en las criaturas amenazadas.

Camuflaje

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel

Cambias tu color para encajar en tu entorno, obteniendo un bonificador +10 de competencia a las pruebas de Esconderse.

Componente material: barro extendido en tu cara.

Chorro de arena

Evocación
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10'
Área: estallido semicircular de arena de 10' de largo, centrado en tus manos.

Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Proyectas una descarga de arena caliente desde tus dedos, causando 1d6 puntos de daño atenuado a las criaturas en el arco (ver la ilustración de la descripción del conjuro de *manos ardientes* en el *Manual del Jugador* para detalles sobre el arco). Cualquier criatura que falle la salvación de Reflejos resulta también aturdida durante 1 asalto.

Cielo repleto

Encantamiento (compulsión) [miedo, enajenador]
Nivel: Drd 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30'
Área: tú y todos los aliados y enemigos en una emanación de 30' de radio centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea la sensación de que el cielo está lleno de espíritus invisibles de la naturaleza y voces susurrantes. Este efecto es una ayuda para ti y tus aliados y una maldición para tus enemigos. Obtienes un bonificador +2 de moral a las tiradas de ataque y un bonificador +4 de moral a los tiros de salvación contra efectos de miedo durante la duración del conjuro, y lo mismo les sucede a tus aliados dentro del área. Cada uno de tus enemigos dentro del área que falle una salvación de Voluntad se comporta como si hubiese sido afectado por un conjuro de miedo. Cada asalto, todos los enemigos afectados pueden realizar una nueva salvación de Voluntad para superar los efectos del conjuro. Un enemigo que realiza una salvación con éxito no necesita realizar ningún TS más durante la duración del conjuro. Las criaturas inmunes al miedo son inmunes a ambos aspectos de este conjuro.

Círculo de regeneración

Conjuración (Curación)
Nivel: Drd 6

Este conjuro es igual a *anillo de regeneración*, salvo en que proporciona curación rápida a un ritmo de 3 puntos de golpe por asalto.

Contrarrestar a la luna

Abjuración
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un licántropo
Duración: 12 horas
Tiro de salvación: Voluntad niega (D)
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro detiene el cambio de forma de un licántropo, impidiendo tanto el cambio de forma voluntario por la aptitud de forma alternativa como el cambio de forma involuntario debido a la licantropía. El objetivo retiene la forma que tenga cuando el conjuro fuese lanzado durante toda la duración de éste; incluso la muerte no causa la reversión a la forma normal hasta que el conjuro termine. Los licántropos naturales obtienen un bonificador +4 de competencia al TS contra este conjuro.

Componente material: pelo, escama o ropa desechada de la criatura a afectar.

Cuerpo solar

Transmutación [Fuego]
Nivel: Drd 2, Hch/Mag 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 5'
Área: emanación de 5' de radio centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel

Extrayendo la energía del sol, puedes hacer que de tu cuerpo emane fuego. Este fuego se extiende 5' en todas las direcciones desde tu cuerpo, iluminando la zona y causando 1d4+1 puntos de daño por fuego (TS Ref para medio daño) a cualquier criatura que lo toque, salvo a ti.

Descomposición

Nigromancia
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 50'
Área: todos los enemigos en una emanación de 50' de radio centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: sí

Siempre que un enemigo en el área sufra daño normal (no atenuado), esa herida comenzará a supurar, causando 1 punto de daño adicional por asalto posterior durante la duración del conjuro. Una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de cualquier conjuro de curar u otra magia de curación (*sanar, círculo curativo* y demás) detendrá la supuración. Sólo una herida supura a la vez; heridas adicionales sufridas mientras la primera esté supurando no están sometidas a este efecto. Una vez que la supuración se ha detenido, no obstante, cualquier nueva herida sufrida mientras el objetivo está dentro del área (antes de que el conjuro expire) comienza de nuevo el proceso.

Por ejemplo, un objetivo que reciba 6 puntos de daño de un ataque mientras está en el área de un conjuro de *descomposición* sufre 1 punto de daño de supuración el siguiente asalto, y otro punto el asalto siguiente. En el siguiente asalto, el objetivo sufre 4 puntos de curación de un conjuro de *curar heridas leves*, por lo que la supuración termina y el objetivo no recibe más daño ese asalto. El siguiente asalto, el objetivo permanece dentro de la emanación y recibe otros 3 puntos de daño en batalla. La supuración comienza de nuevo, infligiendo 1 punto de daño de supuración en el siguiente asalto.

Detectar enemigo predilecto

Adivinación
Nivel: Exp 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: emanación en cuarto de círculo desde ti hasta el límite del alcance

Duración: concentración, hasta 10 minutos/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no

Puedes sentir la presencia de un enemigo predilecto. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo dediques a estudiar una zona determinada.

1.er *asalto:* presencia o ausencia de un enemigo predilecto en el área.

2.º *asalto:* tipos de enemigo predilecto en el área y el número de cada tipo.

3.er *asalto:* la localización y DG de cada individuo presente, como si hubiera sido revelado por un efecto de *visión del poder.*

Nota: cada asalto puedes girarte para detectar en una nueva zona. El conjuro puede penetrar barreras, pero 1' de roca, 1" de un metal común, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquean.

Dotar de consciencia en masa

Transmutación
Nivel: Drd 8
Componentes: V, S, F, PX
Tiempo de lanzamiento: un día
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: un animal o árbol/tres niveles, no pudiendo estar dos de ellos a más de 30' de distancia
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Dotas de consciencia y sentimientos humanos a uno o más árboles o animales. Todas las criaturas *dotadas de consciencia* deben ser del mismo tipo. Para tener éxito, debes realizar con éxito una salvación de Voluntad (CD 10 + los DG del objetivo con más DG, o los DG que vaya a tener el árbol objetivo más grande una vez sea *dotado de consciencia*, lo que sea mayor). El fallo indica que el conjuro no funciona para ningún objetivo.

El animal o árbol *dotado de consciencia* es amistoso contigo. No tienes ninguna empatía o conexión especial con él, pero te servirá en tareas o encargos específicos si le comunicas tus deseos.

Una árbol *dotado de consciencia* tiene las mismas características que un objeto animado (ver el *Manual de Monstruos*), salvo en que sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma son todas de 3d6. Las plantas dotadas de consciencia obtienen la aptitud para mover sus ramas, raíces, sarmientos, enredaderas y demás, y tienen sentidos similares a los de un humano. Un animal *dotado de consciencia* tiene una Inteligencia de 2d6, un bonificador de +1d3 a Carisma y +2 DG.

Un árbol o animal *dotado de consciencia* puede hablar un lenguaje que sepas, además de un lenguaje adicional que tú también conozcas por bonificador de Inteligencia (si tiene).

Coste de PX: 250 PX por criatura dotada de consciencia.

Engendrar bogun

Conjuración (creación)
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Efecto: constructo menudo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Engendrar bogun te permite infundir magia viviente en un pequeño maniquí que hayas creado de materia vegetal. Este es el conjuro final del proceso de creación de un bogun. Ver la descripción del bogun para los detalles adicionales.

Componente material: el maniquí a partir del cual se creará el bogun.

Coste en PX: 25 PX.

BOGUN

Constructo Menudo
Dados de golpe: 2d10 (11 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20', Vl 50' (buena)
CA: 15 (+3 Des,+2 tamaño)
Ataques: ortigas, +1 c.c.
Daño: ortigas 1d4-2 y veneno
Frente/Alcance: 2 1/2' × 2 1/2' / 0'
Ataques especiales: veneno
Capacidades especiales: rasgos de constructo
Salvaciones: Fort +0. Ref +3, Vol +1
Características: Fue 7, Des 16, Con —, Int 8, Sab 13, Car 10

Terreno/Clima: cualquiera (normalmente bosques)
Organización: solitario
Valor de Desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento : cualquiera neutral (siempre el mismo que el del creador).
Avance: 2-6 DG (Menudo)

Un bogun es un pequeño sirviente natural creado por un druida. Como un homúnculo, es una extensión de su creador, compartiendo el mismo alineamiento y conexión con la naturaleza. Un bogun no combate especialmente bien, pero puede realizar cualquier acción simple, como atacar, llevar un mensaje o abrir una puerta o ventana. Durante la mayor parte del tiempo, un bogun se limita a llevar a cabo las instrucciones de su creador. No obstante, debido a que es consciente de sí mismo y dotado de cierta voluntad, su comportamiento no es completamente predecible. En raras ocasiones (el 5% de las veces), el bogun puede negarse a realizar una tarea determinada. En ese caso, el creador debe realizar una prueba de Diplomacia (CD 11) para convencer a la criatura de que debe cooperar. El éxito implica que el bogun realiza la tarea tal y como se le ha pedido; el fallo indica que o bien hace exactamente lo contrario de lo que se le ha pedido o que se niega a hacer absolutamente nada durante un día entero (decisión del DM).

Un bogun no puede hablar, pero el proceso de su creación le vincula telepáticamente con su creador. Sabe lo que sabe su creador, y puede transmitirle lo que ve y oye hasta un alcance máximo de 500 yardas. Un bogun nunca viaja más allá de esta distancia voluntariamente, aunque puede ser alejado por la fuerza. En ese caso, hace todo lo que le sea posible para volver a entrar en contacto con su creador. Un ataque que destruya a un bogun también inflige a su creador 2d10 puntos de daño. Si el creador es muerto, el bogun también muere, y su cuerpo se deshace en un montón de vegetación podrida.

Un bogun tiene el aspecto de un montón de abono vagamente humanoide. El creador determina los rasgos precisos,

pero el bogun típico mide 18' de alto y tiene una envergadura de alas de unos 2'. Su piel está cubierta con ortigas y ramas.

COMBATE

Un bogun ataca restregándose contra sus oponentes con ortigas duras que transmiten un veneno irritante.

Veneno (Ex): ortigas, TS Fort (CD 11); daño inicial y secundario de 1d6 puntos de Destreza temporales. El creador de un bogun es inmune a su veneno.

Rasgos de constructo: inmune a los efectos enajenadores, el veneno, la enfermedad y demás efectos similares. No es afectado por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni la muerte por daño masivo. Aunque está hecho de materia vegetal, un bogun no es una planta, y por lo tanto no es susceptible a los conjuros que afectan sólo a las plantas.

CONSTRUCCIÓN

A diferencia de un homúnculo, un bogun se crea a partir de materiales naturales disponibles en cualquier bosque. Por ello, no hay un coste en piezas de oro por su creación. Todos los materiales utilizados se convierten en partes permanentes del bogun.

El creador debe ser de al menos 7.º nivel y poseer la dote de Fabricar objeto maravilloso para construir un bogun. Antes de lanzar cualquier conjuro, una forma física debe ser entretejida con materia vegetal viva (o que hubiera estado viva) para contener la energía mágica. Un pedazo del cuerpo del creador, como unas hebras de pelo o una gota de sangre, debe también ser incorporado a este basto maniquí. El creador puede construir el cuerpo personalmente o contratar a algún otro para que lo haga. Crear el maniquí requiere una prueba de Arte (cestería o costura) (CD 12).

Una vez que el cuerpo está terminado, el creador debe animarlo mediante un prolongado ritual mágico que requiere una semana para ser completado. El creador debe trabajar al menos 8 horas cada día en completa soledad en una arboleda de un bosque; cualquier interrupción de otra criatura inteligente deshace la magia. Si el creador está entretejiendo personalmente el cuerpo de la criatura, este proceso y el ritual pueden realizarse juntos.



Cuando no esté trabajando activamente en el ritual, el creador debe descansar y no realizar otras actividades más allá de comer, dormir o hablar. Perder incluso un sólo día hace que el proceso falle. En ese punto, el ritual debe ser comenzado de nuevo desde el principio, aunque el cuerpo construido previamente y la arboleda pueden reutilizarse.

En el último día del ritual, el creador debe lanzar personalmente *controlar plantas*, *transformar madera* y *engendrar bogun*. Estos conjuros pueden venir de fuentes externas, como pergaminos, en lugar de estar preparados, si el creador lo prefiere.

Epidemia

Nigromancia
Nivel: Drd 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega.
Resistencia a conjuros: sí

Tras lanzar este conjuro, debes elegir una enfermedad de esta lista: ascua mental, dolor carmesí, fiebre hilarante, fiebre de la mugre, mal de ceguera, la muerte viscosa o el temblequeo (ver 'Enfermedad' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER para su descripción). La criatura tocada contrae la enfermedad que hayas seleccionado de manera inmediata (sin periodo de incubación) si no supera una salvación de Fortaleza.

A diferencia de una criatura afectada por *contagio*, el objetivo de un conjuro de epidemia se convierte en un poderoso vector de expansión de la enfermedad. Mientras el objetivo esté infectado con la enfermedad, cualquier criatura viva (salvo el lanzador) a 30' de él debe realizar una salvación de Fortaleza o contraerá inmediatamente la enfermedad, sin importar su período de incubación o su método de transmisión. Cualquiera infectado de esta manera se convierte a su vez en un vector para que la enfermedad pueda seguir extendiéndose del mismo modo.

La CD del TS desciende en 1 cada día tras el lanzamiento del conjuro, sin que importe cuándo contrajo una criatura determinada la enfermedad. Una criatura que realice con éxito una salvación de Fortaleza contra esta *epidemia* particular no puede contraer la enfermedad por ningún medio durante ese día. Tras ello, situarse a menos de 30' de una criatura infectada requiere otra salvación, con las consecuencias antes descritas tanto para el éxito como para el fracaso.

El lanzador es inmune a cualquier infección que se origine por un lanzamiento propio.

Espantapájaros

Nigromancia [Miedo, enajenador]
Nivel: Drd 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un animal

Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

El objetivo queda estremecido, sufriendo una penalización –2 de moral a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas durante la duración del conjuro.

Estallido de adrenalina

Transmutación
Nivel: Drd 2, Hch/Mag 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: tus criaturas convocadas dentro de una emanación esférica con un radio igual al alcance, centrado en ti.
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Cada una de tus criaturas convocadas dentro del área un bonificador +4 de mejora a la Fuerza. Este efecto dura que el conjuro termine o las criaturas dejen el área.

Estanque de visiones

Transmutación
Nivel: Drd 9
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: intermedio (100' + 10'nivel)
Objetivo: una superficie reflectante al menos tan grande como una criatura de tamaño Mediano
Duración: 1 día/nivel
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, creas un extremo de un sendero entre dos superficies reflectantes naturales, como estanques de agua o lagos transparentes. Si lanzas un segundo conjuro de *estanque de visiones* en una superficie similar antes de que la duración del primero termine, puedes mirar a través de él como si estuvieses utilizando *clarividencia*. Durante 1 minuto/nivel tras el lanzamiento del segundo *estanque de visiones*, tú y hasta 1 criatura/nivel podéis pasar a través de él como si estuviéseis bajo un efecto de *teleportar sin error*. Este conjuro no proporciona ninguna aptitud para sobrevivir en la localización de ninguno de los *estanques de visiones*, por lo que si lanzas el primer conjuro en un lago, es mejor que tus aliados sean capaces de nadar. SI la duración del primer conjuro de *estanque de visiones* concluye antes de que hayas podido completar el sendero con un segundo lanzamiento, el primer conjuro es inútil.

Falsa bravuconada

Encantamiento (Compulsión) [Enajenador]
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un humanoide
Duración: 3 asaltos + el modificador de Constitución del objetivo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Falsa bravuconada hace que el objetivo se inunde de un exceso de confianza, creyendo que ha ganado todos los efectos de la furia del bárbaro (bonificadores a Constitución y Fuerza, así como una salvación de Voluntad mejorada). De hecho, la criatura afectada incurre en todas las penalizaciones de la furia bárbara pero sin embargo no obtiene ninguna de sus ventajas. El objetivo sufre una penalización –2 a la CA y no puede utilizar habilidades ni aptitudes que requieran paciencia o concentración, como moverse sigilosamente o lanzar conjuros. Al final de la duración del conjuro, la criatura queda fatigada (penalización –2 a Fuerza y Destreza, incapaz de cargar o correr) durante el resto del encuentro.

Foco: un pequeño espejo con un símbolo de bravura pintado sobre él, con un valor de al menos 25 po.

Favor de la naturaleza

Evocación
Nivel: Drd 3, Exp 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: animal tocado
Duración: 5 asaltos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Invocando el poder de la naturaleza, proporcionas a un objetivo animal un bonificador +1 de suerte a las tiradas de ataque y daño por cada dos niveles de lanzador que poseas.

Frío creciente

Transmutación [Frío]
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: 3 asaltos
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí

Transformas el sudor del objetivo en hielo, creando ampollas conforme el hielo se forma sobre la piel y en el interior de la misma. El conjuro inflige 1d6 puntos de daño acumulativos por asalto que esté en efecto (esto es, 1d6 el 1.er asalto, 2d6 el 2.º y 3d6 en el 3.er). Sólo se permite una salvación contra el conjuro; si tiene éxito, reduce a la mitad el daño de cada asalto.

Foco: un pequeño vaso o recipiente de cerámica con un valor de al menos 25 po lleno de hielo, nieve o agua.

Frío creciente mayor

Transmutación [Frío]
Nivel: Drd 7
Duración: ver texto

Este conjuro es similar a *frío creciente*, pero añade un cuarto asalto a la duración, en el cual inflige 4d6 puntos de daño. Si el lanzador es de al menos nivel 15.º, añade un quinto asalto para 5d6 puntos de daño. Si el lanzador es de al menos nivel 20.º, añade un sexto asalto para 6d6 puntos de daño.

Fuerza del roble

Transmutación

Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: una criatura viva
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro proporciona la calmada fuerza del inmenso roble. El objetivo obtiene un bonificador +4 de mejora a la Fuerza y sufre un penalizador –2 de mejora a la Destreza.

Hablar con cualquier cosa

Adivinación
Nivel: Drd 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro te proporciona los efectos de *hablar con los animales, hablar con las plantas* y *don de lenguas*, permitiéndote comunicarte con cualquier criatura viva, incluyendo aquellas no inteligentes, como las plantas normales. Puedes realizar preguntas y recibir respuestas de cualquier criatura, aunque el conjuro no las hace más amistosas o cooperativas de lo que lo son normalmente. Puedes hacerte comprender hasta la distancia que alcance tu voz.

También obtienes la aptitud de hablar con la roca, el metal, la tierra, el agua o cualquier otro objeto sólido o semisólido o rasgo del terreno, como si estuviese bajo la influencia de *piedra parlante*. Cualquiera de estos objetos o rasgos del terreno puede contar quién o qué lo ha tocado, así como qué lo ha cubierto o se ha ocultado tras o bajo él, proporcionando descripciones completas si se le pide. No obstante, la perspectiva, percepción y conocimiento de un objeto puede impedir que te proporcione los detalles que estás buscando (a discreción del DM).

Este conjuro no incluye el efecto de *hablar con los muertos*, por lo que no puedes acceder a las memorias del pasado de las criaturas muertas.

Aunque entiendes a todas las criaturas y objetos, puedes hablar un solo lenguaje (o equivalente aproximado) a la vez.

Invulnerabilidad a los elementos

Abjuración
Nivel: Drd 9
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: sí

Como protección contra todos los elementos, pero la criatura objetivo se vuelve inmune al daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sonido mientras el conjuro esté en efecto.

Languidez

Transmutación
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rato
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que una criatura en la que impacte se vuelva débil y lenta. Un objetivo que falle una salvación de Voluntad queda *ralentizado*, como el conjuro, y sufre una penalización acumulativa a la Fuerza igual a 1d6–1 por cada dos niveles de lanzador (penalización adicional mínima de 0 y máxima de–10) cada asalto. Si la Fuerza del objetivo cae por debajo de 1, está indefenso. Este conjuro no anula un conjuro de acelerar, ni es anulado por él, aunque una criatura acelerada puede ser devuelta a la velocidad normal por *languidez*, y una criatura afectada por *languidez* puede ser devuelta a la velocidad normal por *acelerar*.

Llamar al relámpago mayor

Evocación [Electricidad]
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos +1 acción por relámpago llamado
Alcance: largo (400'+40'/nivel)
Efecto: ver texto
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro es similar al de llamar al relámpago salvo en que puedes llamarlos cada 5 minutos. Para lanzar *llamar al relámpago mayor* debes estar en una zona tormentosa: una lluvia fuerte, un tornado (incluyendo el torbellino formado por un djinn o un elemental de aire de 7 o más DG), nubes y viento o incluso unas condiciones calientes y nubosas servirán. Mientras estés en una zona de ese tipo, puedes hacer descender un relámpago cada 5 minutos. No tienes por qué hacerlo inmediatamente después del lanzamiento (puedes realizar otras acciones, incluido el lanzamiento de conjuros, en cualquier momento durante la duración del conjuro). No obstante, debes utilizar una acción estándar para concentrarte en el conjuro cuando quieras llamar a cada relámpago.

Cada relámpago desciende en un impacto vertical, golpeando a cualquier punto que designes como objetivo dentro del alcance (medido desde tu posición en ese momento). Sigue el camino más corto posible y no obstruido entre una nube próxima y el punto objetivo. Cualquier criatura en un radio de 10' del camino del relámpago o del punto de impacto resulta afectada. Cada uno de ellos causa 1d10 puntos de daño por electricidad por nivel del lanzador (máximo 15d10).

Llamar al relámpago mayor puede utilizarse sólo en el exterior, no funciona en el interior, bajo tierra o bajo el agua. El conjuro termina si el lanzador abandona la zona tormentosa.

Mandrágora

Encantamiento (Compulsión) [Enajenador]
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 15'

Efecto: todas las criaturas en un radio de 15'
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, puedes activar la perspicaz y siniestra magia de la raíz de mandrágora. Cuando es extraída de su oscuro envoltorio, tú y todas las criaturas a menos de 15' debéis realizar una salvación de Voluntad contra su grito. Aquellos que tengan éxito obtienen un efecto de *visión verdadera*; los que fallen se comportan como si estuviesen afectados por *confusión*. Ambos efectos duran hasta que el conjuro concluye.

Componente material: una raíz de mandrágora que valga al menos 100 po en un contenedor seguro con el mismo valor.

Manto marino

Transmutación
Nivel: Drd 5, Hch/Mag 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada que esté en contacto con agua
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El objetivo retiene su propia forma, pero parece estar compuesto por agua. Mientras permanezca bajo el agua, funciona como si estuviese bajo los efectos de *contorno borroso*, *libertad de movimiento* y *respiración acuática*, y no sufre daño atenuado por la presión del agua o la hipotermia durante la duración del conjuro. Fuera (incluso parcialmente) del agua, el objetivo no obtiene ninguna de estas ventajas, salvo *respiración acuática*. Puede entrar y salir del agua sin terminar el conjuro.

Mezclarse con los bosques

Transmutación
Nivel: Drd 4, Exp 3

Este conjuro te proporciona un bonificador +20 de competencia a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Por lo demás es idéntico a *camuflaje*.

Miasma

Evocación
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 5 asaltos/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Llenando la boca y la garganta del objetivo con un gas irrespirable, haces que tan solo pueda toser y escupir. El objetivo puede aguantar la respiración durante 2 asaltos por punto de Constitución, pero si falla el TS debe realizar una prueba de Constitución (CD 10 +1 por éxito previo) cada asalto posterior para continuar resistiendo. El fallo en esta tirada (o la reanudación voluntaria de la respiración) hace que el sujeto caiga inconsciente (0 pg). En el siguiente asalto, el objetivo se pone a –1 puntos de golpe y está moribundo; en el tercer asalto, se asfixia (ver 'Reglas de ahogarse' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Ojo de halcón

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro te confiere la aptitud para ver con precisión a larga distancia. Tu incremento de distancia para armas de proyectiles aumenta en un 50%, y ganas un bonificador +5 de competencia a todas las pruebas de Avistar.

Ojos ígneos

Transmutación
Nivel: Drd 0
Componentes: V, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Ojos ígneos proporciona al objetivo la aptitud para ver a través del humo, el fuego y la niebla normales, como si no estuviesen allí. Mientras el conjuro funcione, otras criaturas no ganan ocultación de estos efectos con respecto al objetivo. Este conjuro no permite al sujeto ver a través de la niebla mágica, como niebla de *oscurecimiento* o *nube brumosa*.

Ola constante

Transmutación
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: olas bajo una criatura u objeto dentro del alcance
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

Diriges las aguas para que eleven a una criatura u objeto y lo empujen. Un objeto propulsado de ese modo puede contener criaturas u otros objetos. El límite de lo que puede transportar la ola depende de tu nivel de lanzador.

Nivel de lanzador	Tamaño de la criatura u objeto
5.º	Hasta tamaño mediano
7.º	Grande
9.º	Enorme
11.º	Gargantuesco
13.º	Colosal

Ola constante mueve a la criatura u objeto elevados en línea recta a una velocidad de 60' sobre el agua. El conjuro se disipa cuando la ola alcanza tierra, haciendo descender a su carga sin daño alguno en la orilla.

Ola de limo

Conjuración (Invocación)
Nivel: Clr 7, Drd 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: expansión de 15' de radio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: no

Creas una ola de limo verde que comienza al alcance que elijas y se extiende violentamente hasta el límite del área. La ola salpica a su paso, por lo que algo de limo se pega al techo y las paredes. Cada criatura en el área que falle su salvación de Reflejos queda cubierta por una plasta de limo verde por cada 5' de frente.

El limo verde devora la carne y los materiales orgánicos con los que entra en contacto, e incluso disuelve el metal. Una plasta de limo verde causa 1d6 puntos de daño de Constitución temporal por asalto en el que esté devorando la carne. Contra madera o metal, el limo verde causa 2d6 puntos de daño por asalto, ignorando la dureza del metal pero no la de la madera. No daña a la piedra.

Durante el primer asalto de contacto, el limo puede ser retirado raspando a la criatura (y probablemente destruyendo el instrumento utilizado para raspar en el proceso), pero después debe ser congelado, quemado o cortado (aplicando el daño a la víctima también). El frío o el calor extremo, la luz del sol o un conjuro de quitar enfermedad destruyen al limo verde. A diferencia del limo verde normal, el limo creado por el conjuro se evapora gradualmente, desapareciendo al final de la duración del conjuro.

Componente material: unas gotas de agua estancada de una laguna.

Persistencia de las olas

Transmutación
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 10 minutos/nivel



Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro concede la suavidad indomable de las olas rompiendo en la orilla. El objetivo obtiene un bonificador +4 de mejora a Constitución y sufre un penalizador –2 de mejora a la Fuerza.

Plumas

Transmutación
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura voluntaria/nivel
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguna (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro funciona como *polimorfar a otro*, salvo que con él *polimorfas* a cada objetivo en un animal con plumas de tamaño Pequeño o menor (tú eliges la especie, pero todos los objetivos adoptan la misma forma). Cualquier objetivo puede decidir volver a su forma normal (como una acción de asalto completo), lo cual termina el conjuro sólo para ese individuo. De cualquier otro modo, todos los objetivos permanecen en su forma de pájaro hasta que el conjuro expira o el lanzador lo concluye, restaurando a todas las criaturas afectadas a su forma normal.

Protección contra todos los elementos

Abjuración
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel o hasta ser descargado
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: sí

El objetivo se vuelve invulnerable al daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sonido. El conjuro absorbe el daño que el objetivo hubiese recibido de todos los tipos de energía anteriores, sin importar que la fuente de daño sea natural o mágica. Esta protección también se extiende al equipo del objetivo. Cuando el conjuro ha absorbido un total de 12 puntos de daño por nivel del lanzador, causados por cualquier combinación de los tipos de energía anteriores, se descarga.

Protección contra todos los elementos solamente absorbe daño. El objetivo puede seguir sufriendo los desafortunados efectos colaterales, como ahogarse en ácido (ya que el daño por ahogarse proviene de la falta de oxígeno) o quedar atrapado en hielo.

Los efectos de este conjuro no se apilan con los de *protección contra los elementos, soportar los elementos* o *resistencia a los elementos*. Si una criatura está defendida por *protección contra todos los elementos* y cualquiera de esos otros conjuros, *protección contra todos los elementos* absorbe daño hasta que sea descargado.

Rapidez del viento

Transmutación
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, proporcionas la efímera velocidad de una brisa súbita. EL objetivo obtiene un bonificador +4 de mejora a la Destreza y un penalizador –2 de mejora a la Constitución.

Red de brezo

Transmutación
Nivel: Drd 2, Exp 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: plantas en una zona de 40' de radio
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que a las hierbas, matojos, arbustos e incluso árboles les crezcan espinas y se enrollen, retuerzan y entrelacen sobre las criaturas en el área, apresándolas rápidamente. Las criaturas que permanezcan quietas están enmarañadas, pero no experimentan otros efectos y no sufren daño. Una criatura que intente una acción (atacar, lanzar un conjuro con un componente somático, moverse o algo similar) recibe daño de las espinas por 1d4 puntos +1 punto adicional por nivel del lanzador, y debe superar una salvación de Reflejos o quedar enmarañado (penalizador –2 a las tiradas de ataque, penalizador –4 a la Destreza efectiva e incapaz de moverse). Cualquiera que intente lanzar un conjuro en el área debe también realizar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro + daño recibido) o perder el conjuro.

Una criatura enmarañada puede intentar liberarse y moverse a la mitad de su velocidad normal utilizando una acción de asalto completo para realizar una prueba de Fuerza o de Escapismo (CD 20). Una criatura que no esté enmarañada puede moverse por el área a la mitad de su velocidad, sufriendo daño tal y como se describe arriba. Cada asalto que las criaturas no enmarañadas permanezcan en la zona, las plantas intentarán enmarañarlas.

Las plantas proporcionan un cuarto de cobertura por cada 5' de sustancia entre una criatura en el área y su oponente (media cobertura si hay 10' de red de brezo, tres cuartos si hay 15', y cobertura total a partir de los 20').

El DM puede alterar los efectos del conjuro del modo que considere adecuado, basándose en la naturaleza de las plantas disponibles.

Reducción animal

Transmutación
Nivel: Drd 2, Exp 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: un animal voluntario de tamaño Pequeño, Mediano, Grande o Enorme.
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Reduces el tamaño del cuerpo del animal en una categoría. Por ejemplo, un tigre Grande afectado por este conjuro se transforma en un tigre Mediano. Esta disminución del tamaño permite al animal desenvolverse mejor en espacios estrechos, como la típica habitación de dungeon o pasaje subterráneo. El cambio de tamaño también tiene otra serie de efectos, como se explica en el *Manual de Monstruos* y se resume a continuación. Si este conjuro tuviese como efecto que cualquier característica cayese a 0 o inferior, esta puntuación se quedará en su lugar en 1, mientras que todos los demás efectos se aplican de manera normal.

De Enorme a Grande: el objetivo pierde 8 puntos de Fuerza, 4 puntos de Constitución y 3 puntos de armadura natural; obtiene 2 puntos de Destreza, un bonificador +1 a la CA y un bonificador +1 a las tiradas de ataque. Globalmente, estos cambios dan como resultado un penalizador –3 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, un bonificador +2 a las tiradas de ataque a distancia, un penalizador -4 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo, un penalizador –1 a la CA, y –2 puntos de golpe por Dado de golpe. El frente/alcance del objetivo pasa a ser 5' × 10' / 5'.

De Grande a Mediano: el objetivo pierde 8 puntos de Fuerza, 4 puntos de Constitución y 2 puntos de armadura natural; obtiene 2 puntos de Destreza, un bonificador +1 a la CA y un bonificador +1 a las tiradas de ataque. Globalmente, estos cambios dan como resultado un penalizador –3 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, un bonificador +2 a las tiradas de ataque a distancia, un penalizador –4 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo, ningún cambio en la CA, y –2 puntos de golpe por Dado de golpe. El frente/alcance del objetivo pasa a ser 5' × 5' / 5'.

De Mediano a Pequeño: el objetivo pierde 4 puntos de Fuerza y 2 puntos de Constitución, mientras que gana 2 puntos de Destreza, un bonificador +1 a la CA y un bonificador +1 a las tiradas de ataque. Globalmente, estos cambios dan como resultado un penalizador –1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, un bonificador +2 a las tiradas de ataque a distancia, un penalizador –2 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo, un bonificador +2 a la CA, y –1 puntos de golpe por Dado de golpe. El frente/alcance del objetivo pasa a ser 5' × 5' / 5'.

De Pequeño a Menudo: el objetivo pierde 4 puntos de Fuerza mientras que gana 2 puntos de Destreza, un bonificador +1 a la CA y un bonificador +1 a las tiradas de ataque. Globalmente, estos cambios dan como resultado un penalizador –1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, un bonificador +2 a las tiradas de ataque a distancia, un penalizador –2 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo, un bonificador +2 a la CA, y ningún cambio a los puntos de golpe. El frente/alcance del objetivo pasa a ser 2 1/2' × 2 1/2' / 0'.

Reencarnar verdadero

Transmutación
Nivel: Drd 9
Componentes: V, S, FD, PX
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: criatura muerta tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguna (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro es similar a *reencarnar*, salvo en que el druida puede reencarnar a una criatura que haya estado muerta hasta 10 años por nivel del lanzador. *Reencarnar verdadero* puede incluso traer de vuelta a un objetivo cuyo cuerpo haya sido completa-

mente destruido, siempre que puedas identificar sin ninguna duda a la criatura de algún modo (recitando el sitio y lugar de nacimiento o muerte es el método más común).

Inmediatamente tras completar el conjuro, el objetivo recibe un nuevo cuerpo, y todas sus enfermedades y aflicciones físicas son reparadas. Acude a la descripción y la tabla del conjuro *reencarnar* (en el *Manual del Jugador*) para determinar la nueva encarnación del objetivo. Cuando tires para determinar la nueva forma, tira dos veces; la criatura que retorna puede elegir cualquiera de las dos formas indicadas.

El objetivo no sufre pérdida de nivel (o punto de Constitución) ni pierde ningún conjuro preparado o espacio de conjuros.

Puedes reencarnar a alguien que haya muerto por un efecto de muerte o a alguien que haya sido convertido en muerto viviente y después destruido, así como a alguien muerto por pérdida de puntos de golpe.

Coste de PX: 1.000 PX.

Regenerar heridas críticas

Conjuración (Curación)
Nivel: Clr 6, Drd 5

Este conjuro es similar a *regenerar heridas leves*, salvo en que proporciona curación rápida a un índice de 4 puntos de golpe por asalto.

Regenerar heridas leves

Conjuración (Curación)
Nivel: Clr 1, Drd 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Con un toque de la mano, aumentas la energía vital del objetivo, proporcionándole la aptitud de curación rápida durante la duración del conjuro. Esta curación se aplica sólo a daño recibido durante la duración del conjuro, no a las heridas previas. El objetivo cura 1 punto de golpe por asalto de este tipo de daño hasta que el conjuro acabe, y es estabilizado automáticamente si comienza a estar moribundo por pérdida de puntos de golpe durante este tiempo. *Regenerar heridas leves* no restaura puntos de golpe perdidos por el hambre, la sed o la asfixia, ni permite a una criatura hacer crecer de nuevo o unir partes perdidas del cuerpo.

Los efectos de múltiples conjuros de *regenerar* no se apilan; sólo se aplica el efecto de mayor nivel. Aplicar un segundo conjuro de *regenerar* del mismo nivel extiende la duración del primer conjuro por el tiempo total de duración del segundo conjuro.

Regenerar heridas graves

Conjuración (Curación)
Nivel: Clr 5, Drd 4

Este conjuro es similar a *regenerar heridas leves*, salvo en que proporciona curación rápida a un índice de 3 puntos de golpe por asalto.

Regenerar heridas moderadas

Conjuración (Curación)
Nivel: Clr 3, Drd 2

Este conjuro es similar a *regenerar heridas leves*, salvo en que proporciona curación rápida a un índice de 2 puntos de golpe por asalto.

Sabueso

Adivinación
Nivel: Exp 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 hora/nivel

Si fallas una prueba de Supervivencia para rastrear a una criatura mientras el conjuro está en funcionamiento, puedes intentar inmediatamente otra tirada contra la misma CD para descubrir el rastro. Si la segunda tirada falla, debes buscar el rastro durante 30 minutos (si estás en campo abierto) o 5 minutos (si estás en el interior) antes de intentarlo de nuevo.

Semilla oscura

Transmutación
Nivel: Drd 0
Componentes: V, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una planta normal o criatura tipo planta
Duración: 1 día
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

Si el objetivo falla su salvación de Reflejos, sufre 1 punto de daño cuando el conjuro es lanzado y otro cada hora mientras esté en efecto. La dureza se ignora con respecto al daño de *semilla oscura*. Puede llevar semanas matar a un árbol grande con aplicaciones sucesivas de este conjuro, pero una planta pequeña morirá en cuestión de horas. *Semilla oscura* no afecta a criaturas tipo planta con puntuaciones de Sabiduría y Carisma.

Sendero de nubes

Transmutación
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel, no pudiendo estar dos de ellas separadas por más de 30'
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Creas almohadillas gaseosas de substancia nubosa en los pies de los objetivos, permitiéndoles así caminar por las nubes. Estas almohadillas permiten a cada objetivo moverse hacia arriba o hacia abajo a una velocidad de vuelo de 30', o lateralmente con una velocidad de vuelo de 60' (perfecta), a voluntad (el movimiento lateral sólo es posible para un objetivo que se encuentre a al menos 90' por encima del suelo). Para tocar de

nuevo la tierra, debe utilizarse una acción estándar para disipar la materia nubosa, lo cual concluye el conjuro para esa criatura. El lanzador puede disipar el conjuro, pero sólo para todos los objetivos a la vez (lo cual puede tener consecuencias significativas para los que estén todavía en el aire).

Toque contagioso

Nigromancia
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Tras lanzar este conjuro, debes elegir una enfermedad de esta lista: ascua mental, dolor carmesí, fiebre hilarante, fiebre de la mugre, mal de ceguera, la muerte viscosa o el temblequeo (ver 'Enfermedad' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER para su descripción). Cualquier criatura viviente a la que golpees con un ataque de toque cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro resulta afectada por un efecto similar al del conjuro *contagio*, contrayendo inmediatamente la enfermedad que hayas seleccionado si no supera su salvación de Fortaleza. No puedes infectar a más de una criatura por asalto.

Trance en masa

Encantamiento [Compulsión, enajenador]
Nivel: Drd 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: cualquier número de animales, bestias y bestias mágicas con Inteligencia 1 o 2, de las cuales ninguna esté a más de 30' de otra.
Duración: concentración
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Mediante movimientos rítmicos y música (o canto, o salmodia) compeles a los objetivos a que no hagan otra cosa que observarte. Los animales entrenados para atacar o proteger, los animales legendarios, los animales terribles, las bestias y las bestias mágicas tienen derecho a un TS; los animales normales no. Una criatura afectada puede ser golpeada (con un bonificador +2 a la tirada de ataque, como si estuviese aturdida), pero la acción rompe el conjuro sobre esa criatura.

Tromba de truenos

Evocación [Electricidad]
Nivel: Drd 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: largo (400' + 40+/nivel)
Área: combinación de expansiones parecidas a bolas de fuego (ver texto)
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguna o Reflejos mitad (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Como el conjuro arcano de *tromba de meteoritos, tromba de truenos* evoca estallidos similares a los de un conjuro de *bola de fuego*, salvo en que este conjuro crea bolas de relámpagos. Cuando lo lanzas, puedes producir o bien cuatro esferas grandes (2' de diámetro) u ocho esferas pequeñas (1' de diámetro) que surgen de tu mano abierta e impactan en línea recta en el punto que designes. Cada esfera deja un rastro de chispas tras de sí.
Cualquier criatura en el camino de las esferas es golpeada por cada una de ellas para un total de 16d6 puntos de daño por electricidad (sin salvación). Las esferas se disipan después de causar este daño.



Si las esferas alcanzan su destino, cada una estalla formando una expansión igual a una *bola de fuego* eléctrica. La forma de detonación y el daño causado a las criaturas en el área dependen del tamaño de las esferas, como se describe a continuación (ver la descripción del conjuro *tromba de meteoritos* en el *Manual del Jugador* para las diferentes formas).
Esferas grandes: cada esfera grande tiene una expansión de 15' y causa 4d6 puntos de daño por electricidad. Las cuatro esferas explotan en sus puntos de impacto con una forma, o bien de diamante grande, o bien de recuadro grande (a tu elección) en torno al punto central del conjuro. Las explosiones empiezan a 29' de distancia de los bordes de la forma, creando zonas en las que se solapan los efectos del conjuro, y exponiendo el centro a las cuatro explosiones.
Esferas pequeñas: cada esfera pequeña tiene un radio de expansión de 7 1/2' y causa 2d6 puntos de daño por electricidad. Estas esferas explotan con sus puntos de impacto formando, o bien un recuadro dentro de un diamante, o un diamante dentro de un recuadro, en torno al punto central de impacto. Cada uno de los lados externos de la forma mide 20'. Las cuatro áreas se solapan en el centro del esquema, y dos o tres áreas se solapan en varias secciones de la periferia.
Una criatura atrapada en uno de los estallidos puede intentar una salvación de Reflejos para mitad del daño. Las criaturas golpeadas por varias explosiones deben realizar salvaciones contra cada estallido de forma separada. Cualquier criatura que falle una salvación está aturdida durante 1d4 asaltos, además de recibir el daño completo.

Truco animal

Transmutación
Nivel: Drd 0, Exp 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un compañero animal vinculado a ti mediante un efecto de amistad con los animales
Duración: instantáneo



Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Tu compañero animal realiza un truco de tu elección que no conocía hasta ese momento. Este truco puede ser cualquiera de los listados en la barra lateral de 'Compañeros animales' en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER o en el Capítulo 2 de este libro. El animal no retiene ningún conocimiento del truco después de realizarlo.

Último aliento

Nigromancia
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura muerta tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Con este conjuro, puedes hacer que una criatura muerta vuelva a 0 puntos de golpe, siempre que muriese en el asalto inmediatamente anterior. Sufres 1d4 puntos de daño por Dado de Golpe de la criatura afectada, y tu resistencia a conjuros no puede evitar este daño.

El alma del objetivo debe estar libre y dispuesta a retornar (ver 'Devolver la vida a los muertos' en el Capítulo 10 del *Manual del Jugador*). Si el objetivo no desea volver, el conjuro no funciona; por ello, un sujeto que desee retornar no tiene TS.

Último aliento cura suficiente daño para devolver los puntos de golpe actuales del objetivo a 0. Cualquier puntuación de característica que se encontrase a 0 o por debajo sube a 1. Los venenos y las enfermedades normales son curados, pero las enfermedades mágicas y las maldiciones no se deshacen. El conjuro cierra las heridas mortales y repara el daño letal de casi todos los tipos, pero las partes del cuerpo perdidas siguen tal cual cuando la criatura vuelve a la vida. Ninguna de las posesiones ni equipo de la criatura muerta resultan afectados en modo alguno por este conjuro.

Regresar de la muerte es una experiencia terrible. El objetivo pierde un nivel cuando vuelve a la vida, como si hubiese sufrido un ataque de una criatura consumidora de energía. Este nivel perdido no puede ser devuelto por ningún conjuro. Un objetivo que previamente fuese de 1.er nivel pierde en su lugar 1 punto de Constitución. Un personaje que muriese con conjuros preparados tiene un 50% de posibilidades de haber perdido cada uno de los conjuros en el momento de ser revivido, además de los conjuros perdidos por haber perdido un nivel. Una criatura lanzadora de conjuros que no los prepare (como un hechicero) tiene un 50% de posibilidades de haber perdido cada uno de los espacios de conjuros, como si los hubiese utilizado para lanzar un conjuro, además de perder espacios de conjuros por perder un nivel.

Último aliento no tiene efecto sobre una criatura que haya estado muerta más de un asalto. Una criatura que muriese por un efecto de muerte no puede ser revivida por este conjuro, como tampoco pueden ser revividos ajenos, constructos, elementales ni muertos vivientes. *Último aliento* no puede traer de vuelta a criaturas que murieran a causa de la edad.

Visión del poder

Adivinación
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo o Área: una criatura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Determinas el número de DG (incluyendo los de niveles en una clase) que tiene actualmente una criatura. Si la criatura tiene tantos DG de monstruo como niveles de clase, *visión del poder* solamente revela el total. No puedes determinar cuántos niveles en clases tiene la criatura, y los niveles negativos no se contabilizan respecto a los DG. Por ejemplo, tanto una criatura de 10 DG como un personaje de 10.º nivel con 4 niveles negativos aparecen como criaturas de 10 DG.

Wose de la madera

Conjuración (Creación)
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: un sirviente de la naturaleza
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no

Un *wose de la madera* es un espíritu de la naturaleza verdoso pero translúcido al que puedes ordenar que realice tareas naturales simples. Puede construir un fuego de campamento, recoger hierbas, dar de comer a un compañero animal, atrapar un pez o realizar cualquier otra tarea simple que no implique un conocimiento de la tecnología. No puede, por ejemplo, abrir un cofre cerrado con pestillo, ya que no sabe cómo funciona un pestillo.

El wose puede realizar sólo una actividad al tiempo, pero repetirá la misma actividad si se le pide. Por ello, si le ordenas recoger hojas, continuará haciéndolo mientras centras tu atención en otra parte, siempre que permanezcas dentro del alcance.

El wose tiene una puntuación efectiva de Fuerza de 2, por lo que puede levantar 20 libras y arrastras 100 libras. Puede activar trampas, pero la fuerza de 20 libras que puede ejercer no suele ser suficiente para activar la mayoría de los sensores de presión. Su velocidad es de 15' en cualquier dirección, incluso hacia arriba.

Un *wose de la madera* no puede atacar de ningún modo; nunca se le permite una tirada de ataque o un TS. No puede resultar muerto, pero se disipa si recibe 6 puntos de daño de un ataque de área. Si intentas enviar al wose más allá del alcance del conjuro (medido desde tu posición actual), deja de existir.

Señores de lo salvaje

Una guía para bárbaros, druidas y exploradores

Estas fuerzas de la naturaleza pueden capear cualquier temporal

Los bárbaros, druidas y exploradores son los campeones, nobles e inquebrantables, de las tierras vírgenes. Este libro está repleto de nuevos modos de personalizar incluso a los personajes más veteranos, incluyendo:

- **Nuevas dotes, armas, conjuros y objetos mágicos.**
- **Reglas mejoradas y más detalladas de la aptitud *forma salvaje*.**
- **Nuevas clases de prestigio como el berserker frenético, el cabalgavientos o el señor del cieno.**
- **Un nuevo tipo de objeto mágico: la infusión.**



Los Dungeon Masters y los jugadores que deseen añadir una nueva dimensión a sus bárbaros, druidas y exploradores descubrirán en estas páginas un tesoro de material indispensable.

Para utilizar este accesorio, un Dungeon Master necesita también el *Manual del Jugador*, la *Guía del* DUNGEON MASTER y el *Manual de Monstruos*. Un jugador sólo necesita el *Manual del Jugador*.

ISBN 84-95712-17-2

9 788495 712172

DD1015

Impreso en España–Printed in Spain