



TOMO y SANGRE

Una guía para magos y hechiceros



Bruce R. Cordell y Skip Williams

TOMO Y SANGRE

Una guía para magos y hechiceros

Créditos

Diseño adicional y buenos consejos: Andy Collins, Duane Maxwell y John D. Rateliff

Editora: Jennifer Clarke Wilkes

Director creativo: Ed Stark

Ilustración de cubierta: Todd Lockwood

Ilustraciones interiores: Wayne Reynolds

Cartografía: Dennis Kauth

Tipografía: Angelika Lokotz

Diseño gráfico: Dawn Murin

Directora artística: Dawn Murin

Director de línea: Anthony Valterra

Encargado del proyecto: Justin Ziran

Encargado de producción: Chas DeLong

Agradecimientos especiales: Michael Donais

Las fuentes de esta obra incluyen el nuevo escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS por Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Williams y Rob Heinsoo; La Magia de Faerûn por Angel Leigh McCoy, Sean K Reynolds y Duane Maxwell; PLAYER'S OPTION: Spells & Magic por Richard Baker, y College of Wizardry de Bruce R. Cordell. El magus de sangre ha sido adaptado del "hematomancer" de Jennifer Clarke Wilkes, el hojacantante ha sido adaptado por Andy Collins del Manual de los elfos, y el discípulo del dragón fue sugerido por James Wyatt. Muchos conjuros y objetos mágicos fueron desarrollados a partir de sugerencias de John D. Rateliff y Duane Maxwell.

Créditos de la edición en español

Dirección de la serie: Joaquim Dorca

Traducción: Enrique Villafranca (Bardol)

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño

Contribuciones y consejos suplementarios: el equipo de DnDTrad y, sobre todo, Yaemina

Maquetación: Chema Pamundi y Darío Pérez

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

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, 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 DE D20 SYSTEM 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. QUEDA TERMINantemente PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN O UTILIZACIÓN NO AUTORIZADA DE LOS MATERIALES O ILUSTRACIONES AQUÍ CONTENIDOS SIN EL PERMISO EXPRESO Y POR ESCRITO DE WIZARDS OF THE COAST, INC.

ESTE PRODUCTO ES UNA OBRA DE FICCIÓN. CUALQUIER SEMEJANZA CON SUCEOS, LUGARES, ORGANIZACIONES O PERSONAS REALES SON PURA COINCIDENCIA.

©2001 WIZARDS OF THE COAST, INC. 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 TOME AND BLOOD.



ÍNDICE GENERAL

Introducción	3
Qué es y qué no es este libro.....	3
Cómo usar este libro.....	3
Capítulo 1: saber arcano	4
Cómo crear un lanzador	
de conjuros eficaz	4
Lo básico	4
Selección de dotes	4
Selección de conjuros	5
Selección de objetos mágicos	7
Barra lateral: expandir el alcance de	
un especialista	7
Sólo para magos:	
especializarse en una escuela.....	8
Familiares; amigos de verdad	9
Adquirir un familiar	10
Aptitudes de los familiares	10
Abandonar a un familiar	12
Muerte de un familiar.....	12
Muerte del amo	12
Familiares alternativos por	
tamaño del amo	13
Familiares mejorados	15
Familiares en combate	18
Habilidades a fondo.....	19
¿Qué habilidad usar?.....	19
Conocimiento de conjuros	19
Saber (arcano)	20
Hechiceros, magos, y el mundo	
en el que viven.....	20
Cómo convertirse en mago	20
Cómo convertirse en hechicero.....	20
Barra lateral: nota para el DM:	
recordar la información.....	20
Organizaciones:	
pocas y orgullosas.....	21
La Academia de la desolación	22
Los Cazadores de bestias	23
El Dominio de la reina	23
Los Eruditos de la llama.....	23
Los Escudriñadores	24
Barra lateral: broche de	
escudriñador	24
Las Espadas sortilegas	24
La Liga de los adivinos	25
La Orden arcana	25
Barra lateral: peculiaridades de	
un laboratorio de magia.....	28
La Unión de viajeros.....	28
Las Varitas rotas.....	28
El Hueco: la morada del mágico	29
¿Qué tiene de típico el Hueco?	29
Situación.....	31
Características	31
Barra lateral: peculiaridades del	
dormitorio de un lanzador de	

conjuros arcanos.....	31
El interior del Hueco	32
Benay Ahueco	35
Airees Ahueco	36
Capítulo 2: dotes	37
Adquisición de dotes	37
Dotes virtuales	37
Dotes y armas sortilegas.....	37
Nuevas dotes.....	38
Abstención de materiales.....	38
Aumentar convocación	38
Conjuro adicional.....	38
Conjuros de sanctasanctorum	39
Conjuro innato	39
Conjuro persistente	39
Conjuros cooperativos	39
Conjuros encadenados.....	39
Conjuros penetrantes mayores	40
Conjuros repetido	40
Defensa arcana	40
Dividir rayo	40
Duplicar conjuro	40
Ensachar conjuro.....	40
Esculpir conjuro.....	41
Espacio adicional.....	41
Especialización en conjuros	41
Familiar mejorado.....	41
Mezcla de energías.....	42
Preparación arcana	42
Retardar conjuro	42
Soltura mayor con una	
escuela de magia.....	42
Sustitución de energía.....	42
Sustitución por daño atenuado.....	42
Barra lateral: sustituir y	
mezclar energías.....	42
Capítulo 3:	
clases de prestigio	43
Cómo adquirir una clase	
de prestigio.....	43
Descripciones de las	
clases de prestigio	43
Acólito de la piel	43
Alienista	45
Bribón arcano.....	47
Conjurador de la vela	49
Discípulo del dragón	51
Doblegamientos.....	53
Erudito elemental	55
Espada sortilega.....	57
Guía viajero	59
Hojacantante.....	59
Maestro de la lividez	61
Mágico de la Orden arcana	63
Magus de sangre	66
Nigromante auténtico	68
Tejedor del destino	70

Capítulo 4: las	
herramientas del oficio	72
Objetos mundanos	72
Objetos especiales	72
Objetos mágicos	73
Creación de objetos mágicos	73
Tras el telón: tasar los objetos	74
Nuevos objetos mágicos	76
Cetros	76
Bastones	77
Objetos maravillosos	78
Cómo construir un gólem.....	79

Capítulo 5: conjuros	79
Trucos de magia	79
Armas sortilegas	79
Prestidigitación creativa	80
Tiempos de lanzamiento	81
Investigación de nuevos conjuros	81
¿Es viable un nuevo conjuro?	82
Tras el telón: evaluar conjuros.....	83
Lista de nuevos conjuros.....	83
Permanencia y los nuevos conjuros	85
Descripciones de los conjuros	85

Tablas

1-1: familiares para amos menudos	
o de menor tamaño	13
1-2: familiares para amos enormes	
o de mayor tamaño	14
2-1: dotes	38
2-2: familiares mejorados	41
2-3: familiares mejorados	
alternativos	41
3-1: clases de prestigio	43
3-2: el acólito de la piel	45
3-3: el alienista	45
3-4: el bribón arcano	49
3-5: el conjurador de la vela	51
3-6: el discípulo del dragón	51
3-7: el doblegamientos	55
3-8: el erudito elemental	55
3-9: el espada sortilega	57
3-10: el guía viajero	59
3-11: el hojacantante	60
3-12: el maestro de la lividez	62
3-13: el mágico de la Orden arcana	65
3-14: el magus de sangre	66
3-15: el nigromante auténtico	69
3-16: el tejedor del destino	71
4-1: objetos mundanos	72
4-2: objetos especiales	72
4-3: estimar el valor en piezas de oro	
de los objetos mágicos	74
4-4: objetos mágicos	75
4-5: cetros de dote metamágica	77

Planos

Plano 1: la Orden arcana	26
Plano 2: el Hueco	30

INTRODUCCIÓN

La magia es la savia arcana que da vida a los mundos fantásticos. No existe ingrediente más fundamental para el juego DUNGEONS & DRAGONS. No hay clases tan elegantes (y ninguna tan fascinante) como las de los magos y hechiceros del juego. Estos héroes disponen de un poder cuya auténtica fuente es un misterio. Aunque muchos han intentado dominarlo, al final todos han fracasado, pues la magia es una fuerza que supera toda explicación.

A pesar del misterio, o a causa de él, la magia es un portal a un reino donde todo es posible. Deja que las clases marciales exploren la mera capacidad física: los lanzadores de conjuros arcanos conocen las claves y los rituales que liberan el poder del propio tejido de la realidad. Atados sólo a su propia conciencia, los lanzadores de conjuros se hacen cada vez más expertos en el saber arcano, y algunos llegan a poseer poderes similares a los de una deidad.

Master que incorporen cualquiera de los elementos de este libro, y éstos también pueden usar las nuevas dotes, conjuros y clases de prestigio para diseñar personajes no jugadores. Usa lo que quieras y cambia o ignora el resto. ¡Cógelo y disfruta!

CÓMO USAR ESTE LIBRO

El principal objetivo de este libro es ayudarte a adaptar tu personaje mago o hechicero, personalizándolo, ampliando el alcance de sus capacidades, y mejorando el papel que desempeña en el grupo aventurero.

La información de este libro es una guía para los jugadores y DMs. Además de ofrecer material completamente nuevo, también orienta y aconseja en temas de constante interés entre los personajes lanzadores de conjuros.



QUÉ ES Y QUÉ NO ES ESTE LIBRO

Este material es completamente nuevo y forma parte de la nueva edición del juego DUNGEONS & DRAGONS. Podrás encontrar nuevas dotes, conjuros y clases de prestigio, así como consejos útiles para sacar el máximo partido a tu lanzador de conjuros.

Este suplemento ha sido diseñado para combinarse con las reglas presentadas 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. Los jugadores pueden pedir a sus Dungeon

El Capítulo 1: saber arcano, da explicaciones, consejos y expansiones sobre asuntos de magia que ya forman parte del juego, como la elección de una especialidad, la obtención de dotes metamágicas o la manutención de familiares.

El Capítulo 2: dotes, ofrece dotes especiales para mejorar tus lanzadores de conjuros, tales como Sustitución de energía y Conjuros de sanctasanctórum.

El Capítulo 3: clases de prestigio, lleva a tu lanzador de conjuros en nuevas direcciones, como las del maestro de la lividez, el erudito elemental y otras clases de prestigio.

El Capítulo 4: las herramientas del oficio, presenta objetos especializados de interés tanto para los personajes lanzadores de conjuros como para los que no lo son.

El Capítulo 5: conjuros, no sólo expande la selección de conjuros arcanos desde el nivel 0 hasta el 9, sino que también da consejos adicionales sobre cómo diseñar nuevos conjuros propios, así como las versiones oficiales y actualizadas de los conjuros polimorfarse y polimorfarse a otro. Las versiones presentadas aquí sustituyen a las del Manual del Jugador.

CAPÍTULO 1: SABER ARCANO

"El talento es un regalo; la práctica es lo que abre el envoltorio."

—Mialee

¿Cuál es el mejor modo de desarrollar los talentos mágicos de tu PJ? ¿Deberías considerar un familiar mejorado? ¿Cuál sería el diseño adecuado para una mansión mágica? Este capítulo aborda éstas y otras cuestiones sobre magos y hechiceros.

CÓMO CREAR UN LANZADOR DE CONJUIROS EFICAZ

La intención de estos consejos es ayudarte a aumentar tus opciones como hechicero o mago. Se basan en la experiencia de los autores pero, como todos los consejos, son subjetivos. Aún así, son un punto de inicio, unas bases sobre las que puedes construir tu propio lanzador de conjuros ideal.

Lo básico

Unos cuantos retoques en tu personaje desde el principio pueden marcar después la diferencia.

Puntuaciones de característica

Un personaje medio de 1.^{er} nivel tiene unas puntuaciones típicas de característica de 15, 14, 13, 12, 10 y 8. Tu primer impulso puede ser poner la puntuación más alta en la característica que rige tu lanzamiento de conjuros (Inteligencia para un mago o Carisma para un hechicero). Ésta es una buena elección por varias razones: comienzas con las mejores CDs de salvación posibles para tus conjuros, y puedes lanzar conjuros adicionales y de nivel superior. Una Inteligencia alta, además, también garantiza más puntos de habilidad.

No obstante, ésta no es la única opción. Puedes poner tu mejor puntuación en una característica que te ayude a mantenerte vivo el tiempo necesario para lanzar todos esos conjuros tan buenos. El truco aquí consiste en equilibrar la perspectiva a largo plazo con la supervivencia a corto plazo. Poner la segunda mejor puntuación en tu característica de lanzamiento de conjuros, y la más alta en otro sitio suele ser una buena solución. Siempre puedes subir la Inteligencia o el Carisma al llegar a 4.^o nivel (y cada cuatro niveles posteriores). Incluso si decides prepararte a largo plazo poniendo tu mejor puntuación en la característica de lanzamiento de conjuros, no es mala idea poner tu segunda mejor tirada en una característica de "supervivencia".

¿Qué características te ayudan a sobrevivir? La Constitución es una buena elección, ya que simultáneamente aumenta tu salvación de Fortaleza, que no es tu mejor categoría (las salvaciones de Voluntad tienen los modificadores más altos para magos y hechiceros) y tus puntos de golpe. ¿Y qué mago no necesita más puntos de golpe al principio?

La Destreza es tan buena como la Constitución, pero requiere un poco más de fe. Mejora tu salvación de Reflejos (que tampoco es la que tienes mejor), ayudándote a evitar

muchos efectos de conjuros y daño de trampas, así como tu CA. Al sufrir menos daño de media, puedes permitirte tener menos puntos de golpe. Además, te ayuda en los ataques a distancia, como los de algunos conjuros. Si tu selección de conjuros incluye muchos que precisen una tirada de ataque a distancia, te vendrá bien una Destreza alta.

Elegir un familiar

Los distintos familiares ofrecen muchos beneficios, así que dedica tiempo a meditar cuál prefieres. Es difícil pasar por alto la utilidad de un familiar volador como un cuervo o un búho, sobre todo cuando son capaces de realizar ataques de toque por ti, pero piensa en un humilde sapo; te da un modificador +2 a la puntuación de Constitución. No sólo puede reforzar tu débil salvación de Fortaleza, sino además añadir unos puntos de golpe muy importantes en cada nivel. Teniendo en cuenta el devenir de la carrera de un aventurero, un sapo puede proporcionar el mayor beneficio en conjunto. La rata y la comadreja también son buenas opciones, pues ambas garantizan un modificador +2 en tus tiros de salvación débiles (Fortaleza y Reflejos, respectivamente).

Equipo

Hoy día, un lanzador de conjuros no queda inutilizado en absoluto cuando se queda sin sortilegios. Ponerte a luchar cuerpo a cuerpo no es tu estilo, pero siempre está bien tener a mano un arma a distancia. Si eres elfo, tu buena Destreza y tu competencia natural con los arcos te hacen un tirador competente con el arco largo. Incluso una ballesta puede ser un arma aceptable, aunque aumente el tiempo de recarga.

Cuando reúnas un poco de dinero, compensa invertirlo en algunas "deflagradores": frascos de ácido, fuego de alquimista o agua bendita. Cualquiera de ellos sirve para atacar a distancia en un apuro (sobre todo si tienes buena Destreza). Los objetos disruptores y retrasadores como las piedras de trueno, las pellas fulgurantes o las bolsas de maraña también pueden salvarte el pellejo cuando no te queden conjuros.

Una cesta para familiar (ver el Capítulo 4: las herramientas del oficio) es un objeto casi indispensable para mantener a salvo a ese preciado compañero.

Selección de dotes

Todas las dotes tienen su utilidad, pero suele ser tan importante cuándo las consigues como cuáles coges. Una mala elección al principio puede obstaculizar toda tu carrera.

Lo primero es lo primero

Los magos obtienen gratis Inscribir rollo de pergamino, así que prepara siempre rollos de pergamino si tienes tiempo y dinero. Resulta barato crear pergaminos de conjuros de nivel bajo, y constituyen una buena reserva, permitiéndote lanzar más conjuros al día de los que sería posible de otro modo. Los hechiceros no comienzan con una dote gratuita, y puesto que ya pueden lanzar conjuros varias veces al día, Inscribir rollo de pergamino quizás no sea la mejor opción. Se benefician más de las dotes que mejoran la eficacia del lanzamiento como Soltura con una escuela de magia.

El mejor modo de usar las dotes adicionales es mejorando tus conjuros. Las dotes metamágicas hacen exactamente eso,

pero la mayoría elevan el nivel de conjuro mucho más de lo que resulta práctico cuando se está empezando. Por tanto piensa en coger antes algunas dotes generales.

Una dote excelente para magos y hechiceros es Soltura con una escuela de magia, que aumenta las CDs de las salvaciones de los conjuros que lances de una escuela en particular. Esta dote además prepara el terreno para Soltura mayor con una escuela de magia (ver el Capítulo 2: dotes): cuanto mayor sea la CD de la salvación, más posibilidades tendrás de afectar a los enemigos con tus conjuros. Soltura con una escuela de magia suele ser más útil que Conjuros penetrantes, que sólo sirve contra criaturas con resistencia a los conjuros, así que tiene sentido coger aquella primero (sobre todo si eres mago especialista). No obstante, considera Conjuros penetrantes para más adelante, ya que con el tiempo deberás enfrentarte a oponentes con resistencia a los conjuros.

Por otro lado, cuando lanzas conjuros que se resuelven con ataques de toque a distancia, las CDs de las salvaciones son menos importantes que lo bien que pueda acertarles. Un lanzador de conjuros en esta situación probablemente tenga una Destreza alta y pueda beneficiarse mucho de Disparo a bocajarro y Disparo preciso. Como los conjuros de toque a distancia funcionan igual que las armas a distancia, ambas dotes también los mejoran (ver las armas sortilegas en el Capítulo 5: conjuros). Lo mejor es que estas dotes son útiles asimismo con tu arco o ballesta.

El siguiente paso

Cuando subas unos cuantos niveles, será el momento de adquirir otra dote general. Es difícil decir no a Elaborar poción, sobre todo si eres un mago. Crear un objeto mágico consumible que pueda usar cualquiera, a la mitad del precio de mercado es una gran ventaja (como cualquier otra dote de creación de objetos). Fabricar varita es también muy útil, y está disponible a partir del 5.º nivel (cuando un mago recibe su primera dote adicional). Para los magos es vital, y los hechiceros deberían pensar seriamente en cogerla. Muchas veces una varita creada por uno mismo puede ser la salvación cuando los sortilegios personales escaseen.

Magos

Los magos tienen una gran ventaja en sus dotes adicionales (metamágicas, de creación de objetos, y de maestría en conjuros). Las dotes metamágicas son tus mejores aliadas, pero piensa bien con cuáles empezar. Tus primeras elecciones no deberían aumentar el espacio de conjuro más de uno o dos niveles, para poder aprovecharlas de inmediato con los conjuros de bajo nivel. Mas adelante ya podrás ir a por dotes metamágicas más jugosas, como Apresurar conjuro o Maximizar conjuro. ¿Cuál es mejor? Maximizar conjuro sólo incrementa tres niveles el espacio de conjuro, y puedes sacar mucho partido a un *proyector mágico* maximizado. Aún así, Apresurar conjuro es tu as en la manga: un *trepador arácnido* apresurado te permitirá retirarte en una situación comprometida. En niveles elevados, una *puerta dimensional* o *volar apresurado* siempre son una buena reserva.

Hechiceros

Las dotes generales suelen ser la mejor opción para los hechiceros. Ya que estás lanzando los mismos conjuros una y otra

vez, Soltura con una escuela de magia sigue siendo una buena elección. Aplicando esta misma filosofía, podrías adquirir Soltura con una escuela de magia en otras escuelas, y Soltura mayor en una escuela de magia para una o más de ellas, tal vez con Conjuros penetrantes y dotes que mejoren tus ataques a distancia. Entre las dotes de este tipo destaca Especialización en conjuros (ver el Capítulo 2: dotes), que junto con Disparo a bocajarro, te permite infligir +3 puntos de daño con tus sortilegios de ataque a distancia.

Los hechiceros deberían tener cuidado con las dotes metamágicas. Cuando usas una de ellas, lanzar un conjuro es una acción de asalto completo (ver 'Tiempos de lanzamiento' en el Capítulo 5: conjuros). No puedes realizar una acción de movimiento ese asalto, lo cual puede ser peligroso en un combate. Para estos personajes, Apresurar conjuro no vale la pena. Maximizar conjuro sigue siendo una buena opción, pero no puedes usarla con eficacia hasta llegar a nivel 8.º (cuando al fin puedes lanzar conjuros de 4.º nivel). Por otra parte, con una selección tan limitada de conjuros, las dotes metamágicas te dan una flexibilidad muy necesaria, sobre todo en conjuros de ataque. Por ejemplo, a nivel 8.º puedes lanzar un conjuro de 4.º nivel tres veces al día como mínimo, pero sólo conoces uno. Si consigues un conjuro útil como *polimorfarse*, *invisibilidad mejorada*, o *puerta dimensional*, tienes que renunciar a buenos sortilegios ofensivos de 4.º nivel como *tormenta de hielo*. Pero un *proyector mágico* maximizado, una *flecha ácida* de Melf potenciada, o una *bola de fuego* agrandada o intensificada te ayudan a compensarlo.

Selección de conjuros

Los conjuros hacen al mago. Aunque la diversidad y cantidad de conjuros arcanos te permite desempeñar gran variedad de papeles, es probable que tus compañeros recurran a ti por tu poder ofensivo, y para resolver problemas mágicamente. Muchas veces, serás el único miembro del grupo capaz de dañar o destruir a varios oponentes al mismo tiempo (sin sacrificar potenciales conjuros curativos, como ocurre a los clérigos). Otras veces, el conjuro correcto puede resolver un problema difícil o hasta convertir una derrota en un triunfo.

Conjuros de nivel bajo

Algunos se resisten, pero al final, todo hechicero y mago coge *proyector mágico*. ¿Y por qué no hacerlo?, es un conjuro ofensivo de 1.º nivel que no necesita tirada de ataque ni permite tiro de salvación. Otro conjuro vital, sobre todo para un mago, es *armadura de mago*. Un hechicero puede esperar un poco para cogerlo, puesto que lanzarlo repetidamente no sirve de nada. Sin embargo, si hay un monje en el grupo, probablemente se convertirá en tu mejor amigo cuando lances sobre él *armadura de mago* antes de cada aventura, pues todos los tipos de bonificadores a la CA del monje se apilan.

Cuando adquieras más conjuros de 1.º nivel, considera los que resuelven un encuentro sin rayos ni explosiones, como *hechizar persona* (convierte a un oponente hostil en amistoso, al menos un rato) y *cambio de aspecto* (un disfraz práctico). El conjuro *dormir* puede tener efectos espectaculares contra grandes grupos de adversarios débiles. *Rociada de color* es casi igual de eficaz contra rivales débiles, e incluso tiene alguna utilidad contra criaturas a las que no afecta *dormir*.

En cuanto tu lanzador de conjuros pueda lanzar sortilegios de 2.º nivel, elige los que mejoren características. Ahora más que nunca, tus puntuaciones de característica determinan lo bien que soportas o infliges daño de todo tipo. Como *gracia felina* y *aguante* sirven para cualquier personaje, un hechicero puede decidir coger primero uno de ellos, debido a su limitada selección de conjuros. *Fuerza de toro* es menos útil para un lanzador de conjuros, pero si los combatientes de tu grupo pueden contar contigo para mejorar sus puntuaciones de Fuerza, tú puedes contar con ellos para que te protejan con eficacia en un combate.

Entre los conjuros de 2.º nivel, *invisibilidad* es muy útil, sobre todo si hay un pícaro en el grupo. Los magos también se benefician al aprender *ver lo invisible*, pero la selección limitada del hechicero probablemente hará que sea un conjuro que éste prefiera dejar para más adelante. A medida que aumente tu lista de conjuros de 2.º nivel, considera *pauta hipnótica* (útil para echar a los oponentes de una lucha o para distraerlos sin causarles daño) y *levitar*.

Ningún lanzador de conjuros puede serlo sin *disipar magia*, y sin duda debería ser uno de tus sortilegios de 3.º nivel. Un hechicero puede preferir *bola de fuego*, *rayo relampagueante* o *volar* como primera elección, pero éste conjuro merece ser la siguiente. Sus usos son innumerables: puedes rebajar un poco a los enemigos que usan conjuros, erradicando sus mejoras de característica, protecciones mágicas, e incluso sus conjuros antimagia con una buena tirada. Otros conjuros de 3.º nivel buenos para resolver problemas son *sugestión*, *esfera de invisibilidad*, y *don de lenguas*. También tienes a tu disposición algunos conjuros excelentes para apoyar al grupo, como el increíble *acelerar*.

Conjuros de nivel superior

Una vez que has conseguido un repertorio de conjuros del 1.º al 3.º nivel, deberías tener una idea bastante aproximada del tipo de personaje que estás interpretando. Al continuar en esa línea es sencillo coger conjuros de niveles superiores, aunque siempre puedes cambiar tu enfoque.

Magos

Si eres de los que disfrutan gusta machacando a los oponentes con conjuros ofensivos, tienes mucho donde elegir. Conjuros como *tormenta de hielo*, *muro de fuego*, *nube aniquiladora*, *cono de frío*, *relámpago zigzagante*, *bola de fuego de explosión retardada*, *rociada prismática*, *horrible marchitamiento*, *nube incendiaria* o *tromba de meteoritos* (el conjuro de ataque más potente y rápido del juego) te permiten infligir daño a mansalva.

Puede que también quieras considerar medios alternativos de atacar a tus oponentes. A veces, por ejemplo, es mejor derrotar rápidamente a un enemigo poderoso que dañar a varios a la vez. Conjuros como *polimorfarse a otro*, *asesino fantasmal*, *exorcismo*, *desintegrar* y los distintos sortilegios de *palabra de poder* están diseñados para este cometido.

Si ya tienes los conjuros de ataque básicos de nivel bajo (*proyector mágico*, *bola de fuego* y *rayo relampagueante*) éstos seguirán resultándote útiles. Si no sólo estás interesado en el combate, puedes considerar conjuros que te den flexibilidad y te permitan llevar a cabo tareas que nadie más puede hacer. Entre estos sortilegios están *polimorfarse*, *puerta dimensional*, *pasamiento*, *transmigración*, *puerta en fase*, los distintos conjuros



de *mano de Bigby*, y los sortilegios que dan los resultados más flexibles del juego, *deseo limitado* y *deseo*.

Los que prefieran un planteamiento más defensivo para ir de aventuras, también tienen multitud de conjuros de nivel superior a su disposición. *Piel pétrea* es una buena defensa contra lo que sea, sobre todo cuando se usa junto a un sortilegio de *escudo* y unos cuantos buenos objetos defensivos. *Muro de fuerza* es la defensa física definitiva y *campo antimagia* es igual de eficaz contra amenazas mágicas. No pases tampoco por alto *contingencia*, *retorno de conjuros* y *mente en blanco*.

Si te gusta la sutileza al encarar los encuentros, las mejores opciones son *hechizar monstruo*, *inmovilizar monstruo*, *dominar persona*, *rechazo* y *dominar monstruo*. Los conjuros para recopilar información, como *escudriñamiento*, *ojo arcano*, *analizar esencia mágica*, *conocimiento de leyendas*, *escudriñamiento mayor* o *visión* te ayudan a prepararte para lo que ha de venir.

Hechiceros

La selección de conjuros del hechicero es mucho más importante que la que realiza un mago. No hay espacio para lujos caprichosos, cada conjuro que coges significa que renuncias a otro que podrías haber aprendido. Tus elecciones te acompañan durante el resto de tu trayectoria, para bien o para mal. Medita detenidamente cada una de ellas.

Tu auténtico poder es la aptitud de lanzar el mismo conjuro una y otra vez, y el truco consiste en tener el sortilegio apropiado a mano. Por tanto, ¿qué tipo de hechicero eres?

¿Te sientes cómodo en una posición de apoyo? Si es así, considera conjuros que puedan transportar al grupo, como *trepas cual arácnido*, *levitar*, *volar*, *puerta dimensional* y *teleportar*. Una elección de sortilegios como ésta resulta útil, pero no suele ser muy satisfactoria al jugar. Un rayo relampagueante chisporroteando entre tus dedos es algo muchísimo más divertido, aunque no resulte tan versátil. Los hechiceros pueden convertirse en plataformas móviles de artillería muy buenas. Quizás prefieras aprovisionarte de conjuros de ataque al principio, y añadir los de apoyo más adelante.

A medida que ganas niveles y completas tu planteamiento básico, busca sortilegios que te den la máxima flexibilidad. Cuando tienes pocos conjuros, debes sacarle el máximo partido a cada uno de ellos. Los sortilegios de la escuela de Ilusión, por ejemplo, te permiten crear cualquier efecto que desees; en particular esto es aplicable a conjuros con el descriptor de sombra. Los distintos conjuros de "muro" son útiles tanto para ataque como para defensa. Cualquier conjuro de *convocar monstruo* es bueno para el combate, pero si también tienes el conjuro *don de lenguas* o hablas los idiomas apropiados, puedes usar a los monstruos convocados para otras tareas (desde echar puertas abajo hasta disparar trampas). Es buena idea coger *polimorfarse* a la primera oportunidad que tengas: este conjuro te da libertad de movimientos, defensa, y no impide que ataques en tu nueva forma.

Cuidado con los conjuros similares que van en serie. Los magos pueden permitirse aprender todos los conjuros de *convocar monstruo*, por ejemplo, pero tú no. Hay poca diferencia entre los que tienen nivel similar (*convocar monstruo I* y *convocar monstruo II*, por ejemplo), así que si aprendes más de uno, asegúrate de que cada vez obtienes una mejora significativa. De igual modo, no necesitas *cambio de aspecto* y *alterar el propio aspecto* a la vez. Cuando llegues a niveles superiores, deberás elegir entre conjuros equivalentes como *sugestión* y *hechizar monstruo*, *puerta dimensional* y *teleportar*, *inmovilizar persona* e *inmovilizar monstruo*, o *sugestión de masas* y *hechizar a las masas*. Vale la pena echar un vistazo al siguiente nivel y decidir qué opciones quieres ya y cuáles pueden esperar.

Selección de objetos mágicos

No tengas miedo de usar objetos mágicos. Acumularlos sirve de poco si como resultado de ello terminas muerto. Construir o comprar objetos mágicos no permanentes como pociones, rollos de pergamino, varitas y similares aumenta radicalmente la efectividad tanto de tu lanzador de conjuros como de todo tu grupo.

Si eliges cualquier dote de creación de objetos, úsala. Crear rollos de pergamino a 1.º y 2.º nivel, pociones a 3.º y 4.º, y (lo más valioso) varitas a 5.º nivel, aumenta tus probabilidades de supervivencia y las de tu grupo, gastando mucho menos que si hubiérais comprado esos objetos. Por ejemplo, un PJ típico de nivel 5.º podría tener objetos y tesoro por valor de 9.000 po. Construir una varita de un conjuro de 3.º nivel cuesta 5.625 po; la mitad de su precio de compra.

Considera el construir o comprar rollos de pergamino de *acelerar*, *invisibilidad* y *piel pétrea*. Estos tres conjuros, junto con

los de tu propia selección, pueden hacerte imparable (aunque es posible que tus enemigos hagan lo mismo, y por ello deberías tener siempre a mano un *disipar magia*). Otro gran uso para los pergaminos, sobre todo si puedes inscribirlos tú mismo, es llevar conjuros para los que no sueles usar un espacio, pero que puedas necesitar desesperadamente en alguna ocasión, como *ancla dimensional*, *apertura*, *arma mágica*, *cerradura arcana*, *corcel fantasmal*, *de la piedra a la carne*, *disipación mayor*, *localizar objeto*, *mano del mago*, *muro de fuerza*, *quitar maldición*, *truco de la cuerda*, o *visión en la oscuridad*.

Si puedes permitirte construir una varita, *flecha ácida de Melf* es una buena opción de ataque, pero puede ser mejor dar apoyo al grupo. Tus compañeros aventureros estarán más dispuestos a prestarte el dinero para construir una varita de *resistencia*, *fuerza de toro* o *gracia felina* que ellos puedan usar. Y por supuesto, cuanto más poderoso sea el grupo en conjunto, más posibilidades tendrás tú de sobrevivir.

Otros objetos que pueden salvarte la vida son las pociones de *curar*. Considera también una poción de *aguante*, y no te preocupes en malgastarla. Los puntos de golpe adicionales siempre son valiosos. Otros objetos útiles y de precio razonable son *botas de velocidad*, *broche de escudo*, *guantes de Destreza*, las distintas *piedras ioun*, y la *presea contra venenos*.

A medida que obtengas experiencia y fondos, te podrás permitir algunos objetos permanentes, como el conjunto defensivo formado por *brazales de armadura*, *anillo de protección*, *amuleto de armadura natural* y *capa de resistencia*. Consigue los objetos más poderosos que puedas pagar, pero intenta antes combinar entre sí objetos que sean débiles individualmente, pero cuyos efectos se apilen bien. Esto es más barato y menos frágil que confiar en un par de objetos poderosos (ya que, si pierdes un objeto, tu protección no se reducirá tanto).

Una vez cubiertas tus necesidades defensivas básicas, tu mejor apuesta es aumentar tu característica de lanzamiento de conjuros lo antes posible, con una *diadema del intelecto* o una *capa de Carisma* (en este caso deberás sustituir la *capa de resistencia* por un *atuendo de resistencia*, pues sólo puedes llevar una capa a la vez). Los beneficios que obtienes son más conjuros y mayores CDs de salvación. Presta atención también a otros objetos que mejoren tu lanzamiento de conjuros, como *anillos de hechicería* y *perlas de poder*.

En general puedes seleccionar objetos mágicos de coste alto tal como harías con los conjuros, pero como existe un límite al número de objetos que puedes usar a la vez, céntrate en los que te den posibilidades que no te proporcionen tus conjuros. Los bastones, por ejemplo, te darán acceso a una selección de conjuros rápidamente reutilizables, a menudo más poderosos que los que hay en una varita. Un *bastón de fuego* y *escarcha* contiene un buen poder ofensivo. Un *bastón de tierra* y *piedra* mejorará tu movilidad, y un *bastón hechizador* sirve para reducir a los oponentes sigilosamente y sin lucha. Mantén tus expectativas dentro de lo razonable: un *bastón de paso* o uno de *poder* es a la vez potente y versátil, pero su coste es prohibitivo, y no es probable que te topes con uno.

Los *ojos hechizadores*, de la *fatalidad* o *petrificantes* te permiten hacer ataques de mirada, lo que puede ser muy eficaz contra oponentes que se acerquen demasiado. Si tu selección de conjuros ya te da un gran poder ofensivo, puedes buscar objetos más versátiles como la *túnica de camuflaje*, la *túnica de colores hipnóticos*, los *ojos de águila* o las *gafas de visión minuciosa*.

Si no tienes muchos conjuros de Adivinación, una *bola de cristal* es un artefacto práctico para reunir información (sobre todo si tienes buena puntuación en la habilidad Escudriñar), así como un *yelmo de telepatía* o un *medallón de los pensamientos*, aunque tendrás que quitarte tu *amuleto de armadura natural* para usar este último. Las distintas *figuritas de poder maravilloso* pueden proporcionarte transporte, aliados en la lucha, o ambas cosas. Para conseguir movilidad completa, es difícil encontrar algo mejor que una *alfombra o escoba voladora*.

Expandir el alcance de un especialista

He aquí un modo sutil de forzar el límite de los objetos mágicos que puede utilizar un especialista: coge al menos un nivel de hechicero. Los PJ de esta clase tienen acceso a todas las escuelas de magia, y aunque sigues sin ser capaz de preparar y lanzar conjuros de tu escuela o escuelas prohibidas por ser mago, puedes usar objetos de preparación o desencadenantes de conjuros para cualquier sortilegio arcano por ser hechicero.

Por supuesto, un planteamiento como éste tiene sus propios costes. Cada nivel de hechicero que cojas es un nivel de mago que desperdicias, por lo que retrasas el acceso a los conjuros de nivel más alto.

Sólo para magos: especializarse en una escuela

La especialización permite a un mago preparar cada día un conjuro adicional de la escuela seleccionada por nivel de conjuro, y obtener un modificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros para los sortilegios de dicha escuela. Este beneficio resulta muy útil al aprender conjuros nuevos (ver 'Añadir conjuros al libro de conjuros de un mago' en la página 155 del *Manual del Jugador*). Cuanto mayor sea la selección de conjuros que puedas preparar y lanzar cada día, mejor mago serás. No obstante, muy a menudo, las pruebas de Conocimiento de conjuros entran en juego cuando intentas utilizar *detectar magia* para identificar un aura mágica, cuando intentas realizar un contraconjuro, o cuando lees por primera vez sortilegios en un pergamino.

No obstante, la especialización tiene un precio. Para dominar tu escuela escogida, debes renunciar a todos los conjuros de al menos otra escuela. No puedes añadirlos a tu libro, prepararlos para

alguien más, ni siquiera lanzarlos mediante objetos mágicos que utilicen activación por finalización de conjuro (rollos de pergamino) o por disparador de conjuro (varitas y bastones). Además, sufres un penalizador -5 en las pruebas de Conocimiento de conjuros que tengan que ver con cualquier sortilegio o efecto de una escuela prohibida.

Por último, debes decidir si te especializas cuando tu personaje empieza a jugar, y estarás condicionado por esa elección. No puedes tener más de una especialidad, incluso aunque seas multiclase, pues sigues siendo un mago, no importa la especialidad que elijas. Por ejemplo, si eres un evocador de 3.º nivel y ganas un nivel, no puedes convertirte en un evocador de 3.º nivel / ilusionista de 1.º nivel.

Si decides especializarte, deberías coger en cuanto puedas la dote Soltura con una escuela de magia, con la escuela en la que te has especializado. Vas a lanzar muchos conjuros de esa escuela, así que también puedes hacer que las CDs de las salvaciones de esos conjuros sean lo más altas posible.

Pros y contras de cada escuela

Seguidamente veremos cómo te afecta cada una de las posibilidades de cada escuela especializada (ver Especialización en una escuela en la página 45 del *Manual del Jugador*).

Abjuración

Si te gusta defenderte con fuerza, la Abjuración es una buena especialidad. Esta escuela también posee algunos conjuros

ofensivos poderosos, aunque limitados. Si quieres ser cazador de demonios, por ejemplo, *destierro* es un arma excelente.

Para hacerte un abjurador, debes seleccionar tu escuela o escuelas prohibidas entre las siguientes: (1) una de entre Conjuración, Encantamiento, Evocación, Ilusión o Transmutación; o (2) tanto Adivinación como Nigromancia. Resulta tentador elegir Adivinación y Nigromancia, pues los conjuros de esas escuelas no son muy poderosos en niveles bajos. Por otra parte, Adivinación tiene conjuros bastante útiles, incluso llamativos, y Nigromancia posee todos los conjuros que causan miedo (piensa en ellos como "destierros menores"). Tal vez sea mejor que elijas una sola escuela prohibida. Conjunción es la elección más natural, pues es lo opuesto de lo que tú haces (traer objetos y criaturas hasta ti en vez de enviarlos a otro sitio). Ilusión, que se ocupa principalmente de lo irreal, es otra opción razonable, pero renunciarás al valioso conjuro *invisibilidad*. Perder Transmutación no es una buena idea, puesto que tiene muchos conjuros valiosos, entre ellos los que aumentan características. Igualmente, es imprudente privarse de los poderosos conjuros de Evocación; algunos de ellos, en concreto *muro de fuego*, *muro de hielo* y *muro de fuerza*, crean barreras que complementan muy bien los efectos que puedes crear con tu escuela elegida.

Adivinación

La mayoría de conjuros de la escuela de Adivinación resultan prácticos, pero no suelen ser tan emocionantes de utilizar. Sin embargo, si te encanta ser el que tiene todas las respuestas, esta especialidad es la tuya.

Para convertirte en Adivino, debes seleccionar cualquier otra escuela como tu escuela prohibida. Este puede que sea el mayor beneficio de especializarte en Adivinación: tienes que renunciar a muy poco para conseguirlo. Puedes apanarte fácilmente sin Nigromancia: siendo adivino posiblemente no merezca la pena renunciar a ninguna otra escuela.

Conjuración

Esta escuela ofrece una buena mezcla de ataque y defensa. Es una opción especialmente atractiva si quieres un sabor exótico o misterioso, sobre todo en los niveles elevados en los que puedes conjurar criaturas extraplanarias y pedirles favores (incluso exigirselos).

Para hacerte Conjurador, debes seleccionar tu escuela o escuelas prohibidas de entre las siguientes opciones: (1) Evocación; (2) dos cualesquiera entre Abjuración, Encantamiento e Ilusión; (3) Transmutación; o (4) tres escuelas cualesquiera. Evocación posee varios conjuros de combate poderosos, y puede que estés poco dispuesto a renunciar a ellos, pero recuerda que en el tema de la ofensiva no eres precisamente un principiante. Aunque Abjuración es la antítesis de tu especialidad, renunciar a los conjuros de esa escuela no es una gran idea, pues perderías el acceso a imprescindible *disipar magia*, y no tendrías los sortilegios que necesitas para deshacerte de cualquier cosa que se escape de tu control después de que lo conjures. Es mejor que renuncies a Encantamiento e Ilusión. Transmutación es una escuela grande y útil, que sólo merece que la sacrifiques si crees que debes tener acceso a Evocación. Si decides renunciar a tres escuelas, las mejores opciones son Adivinación, Nigromancia, o bien Ilusión o bien Encantamiento.

Encantamiento

Esta sutil especialidad es muy poderosa si se juega correctamente, ya que puedes derrotar a tus oponentes y escapar sin que nadie se de cuenta. Por desgracia, hay situaciones en las que los conjuros de Encantamiento no sirven, como al enfrentarte a muertos vivientes, constructos o sabandijas.

Para convertirte en encantador, debes seleccionar tu escuela o escuelas prohibidas de una de las siguientes opciones: (1) una de entre Abjuración, Conjunción, Evocación, Ilusión o Transmutación; o (2) tanto Adivinación como Nigromancia. Evocación y Transmutación contienen conjuros poderosos, y renunciar a ellos supondría pagar un precio excesivo. Aún así, si te has convertido en encantador porque te atrae un estilo sutil o discreto, posiblemente Evocación no sea de tu agrado. Elegir Abjuración te priva del imprescindible *disipar magia*, y no es una buena idea. Si crees que necesitarás algún sortilegio ofensivo y puedes permitirte prescindir de magia para obtener información, renunciar a Adivinación y Nigromancia no es mala idea.

Evocación

La escuela de Evocación posee los conjuros ofensivos más potentes del juego. Esta la especialidad más obvia si quieres hacer que las cosas vuelen por los aires, pero el precio a pagar es considerable.

Para convertirte en evocador, debes seleccionar tu escuela o escuelas prohibidas de entre las siguientes opciones: (1) Conjunción; (2) dos cualesquiera entre Abjuración, Encantamiento e Ilusión; (3) Transmutación; o (4) tres escuelas cualesquiera. Puedes permitirte perder Conjunción, puesto que no necesitas sortilegios defensivos si tienes *bola de fuego*, *tormenta de hielo*, y *rayo relampagueante*. Es una mala idea renunciar a Abjuración con su imprescindible *disipar magia*. Si te has hecho evocador por el puro placer de hacer estallar cosas, entonces Encantamiento e Ilusión son opciones lógicas, ya que probablemente no te interesen sus sutilezas. Por otra parte, Evocación e Ilusión pueden ser una combinación potente. Si alternas el lanzamiento de conjuros de ambas escuelas, tus oponentes lo tendrán difícil para saber qué efectos son reales y cuáles ilusorios. En este caso, tal vez renuncies a Conjunción o a tres escuelas: las mejores son Adivinación, Nigromancia y Encantamiento.

Ilusión

Esta escuela es flexible, y posee sortilegios que pueden dañar (o matar), ocultar, engañar, e incluso crear cosas. El inconveniente es que, como los encantadores, los ilusionistas no se la apañan bien contra enemigos sin mente. Además, muchos conjuros de Ilusión no afectan directamente a los oponentes, sino que debes ser lo bastante listo para engañarles.

Para convertirte en ilusionista, debes seleccionar tu escuela o escuelas prohibidas de entre las siguientes: (1) una de entre Abjuración, Conjunción, Encantamiento, Evocación, o Transmutación; o (2) Adivinación y Nigromancia. Adivinación, que revela información, es la antítesis de Ilusión, por lo que renunciar a ella es una elección natural. No obstante, ya que las ilusiones no funcionan contra muertos vivientes, tal vez quieras algo de Nigromancia en tu repertorio, y no puedes elegir una sin la otra. Renunciar a Adivinación te podría convertir en presa fácil para otros ilusionistas, lo cual puede

resultar embarazoso por no decir otra cosa. Conjunción, Encantamiento, Evocación o Transmutación son sin duda alternativas mejores. La que elijas depende de tu estilo: Conjunción y Evocación, que están relacionadas con efectos reales (y mortales), representan todo lo contrario al estilo de Ilusión, pero puedes conseguir buenos resultados al mezclar conjuros de ambas escuelas. Algunos ilusionistas consideran que Encantamiento es irrelevante, pues ya poseen conjuros que confunden y desconciertan, pero otros piensan que ambas escuelas son complementarias. Si tu ilusionista es un personaje llamativo y extravagante, descarta Encantamiento. Si prefieres un planteamiento más sutil, renuncia a Conjunción o Evocación.

Nigromancia

Esta escuela no es muy buena para derrotar con rapidez a gran cantidad de enemigos, pero puede resultar devastadora contra grupos pequeños de oponentes vivos. Especializarse en Nigromancia resulta apropiado para los que ansían jugar con un personaje un poco siniestro.

Para convertirte en nigromante, debes seleccionar cualquier otra escuela como escuela prohibida. Al igual que Adivinación, Nigromancia es una especialidad poco costosa. Tu mejor apuesta es descartar Adivinación, Ilusión o Encantamiento. Elige una de las dos últimas si supones que te enfrentarás a muertos vivientes a menudo.

Transmutación

Existen más sortilegios en la escuela de Transmutación que en cualquier otra escuela, por lo que esta especialidad te da acceso a gran cantidad de efectos diferentes. Algunos de ellos (como *acelerar* y *teleportar*) son el pan y la sal del mago aventurero. Es una buena opción si quieres unos cuantos conjuros adicionales, o si pretendes ser un mago arquetípico.

Para convertirte en transmutador, debes seleccionar tu escuela o escuelas prohibidas de una de las siguientes opciones: (1) Conjunción; (2) Evocación; (3) dos cualesquiera entre Abjuración, Encantamiento e Ilusión; o (4) tres escuelas cualesquiera. Conjunción y Evocación tienen sortilegios ofensivos poderosos, pero la amplitud y profundidad de Transmutación compensa con creces su ausencia, así que podrías renunciar a una de esas dos escuelas. Por otra parte, ambas complementan muy bien tu especialidad. De nuevo, depende de tu estilo personal. Transmutación te da mucha movilidad, así que renuncia a Conjunción si quieres lanzarte sobre el campo de batalla para cargarte enemigos. Pero si has elegido Transmutación por su flexibilidad, conserva Conjunción antes que Evocación. Tampoco deberías renunciar a Abjuración, pero sí puedes desprenderte de Encantamiento e Ilusión. Otra opción es renunciar a tres escuelas: Ilusión, Nigromancia y Adivinación es la mejor combinación.

FAMILIARES: AMIGOS DE VERDAD

Pocas inversiones reportan mayores beneficios a un lanzador de conjuros que el tiempo y el dinero empleados en adquirir un familiar. Compañero para toda la vida, guardia, espía y sirviente, es el mejor amigo de cualquier mago o hechicero, y su confidente más fiable. Los familiares pueden desempeñar

funciones útiles para las que su amo, en otras circunstancias, quizás debería gastar un conjuro, como ir a buscar objetos pequeños, asomarse por las esquinas, escuchar a escondidas, o montar guardia mientras el lanzador de conjuros duerme. Además, los familiares otorgan aptitudes adicionales, como extender el alcance de los conjuros de toque transmitidos por su amo, según su naturaleza y el nivel de su amo.

Una vez adquirido un familiar, merece la pena protegerlo, pues no sólo es muy valioso, sino que además, en caso de que muera el amo deberá afrontar un montón de inconvenientes (ver la página 42 del *Manual del Jugador*).

Adquirir un familiar

Para conseguir un familiar, primero debes localizar el tipo de criatura deseada. Puedes utilizar para ello el método que creas conveniente, excepto que no puedes conjurarla. En las ciudades, a menudo es suficiente con visitar una tienda y comprar el animal adecuado. Si tienes la dote Familiar mejorado (ver el Capítulo 2: dotes), puedes adquirir como familiar a una criatura más poderosa, pero debes tener en cuenta que localizarla requerirá más esfuerzo.

Tras encontrar a un posible familiar, debes mantenerlo al alcance de tu mano mientras transcurre un ritual para uniros a los dos que dura un día completo. Si tienes suerte, encontrarás una criatura que sea amistosa y se quede quieta, pero a veces hay que inmovilizar o encerrar al candidato para impedir que se aleje. El ritual fallará si el familiar deseado siente hostilidad o antipatía por su futuro amo. Una criatura con una puntuación de Inteligencia de 3 o menos (antes de cualquier incremento por convertirse en familiar) se comportará en principio amistosamente contigo. El ritual tampoco tendrá éxito si el familiar deseado está bajo el efecto de un hechizo o una compulsión. Tienes libertad para intentar cualquier método no mágico que altere una actitud inapropiada u hostil por parte de la criatura, por ejemplo pruebas de Carisma o sobornos.

Un familiar sólo puede tener un amo a la vez, y viceversa. Una criatura que ya sea familiar de otro personaje no puede tomar un nuevo amo.

Aptitudes de los familiares

Un familiar tiene todas las aptitudes especiales de su clase, así como las distintas aptitudes de los familiares que aparecen en la página 42 del *Manual del Jugador*. El familiar conserva sus aptitudes mientras ambos sigáis vivos, a menos que decidas abandonarle.

Si el familiar tiene una esperanza de vida más corta que el amo, deja de envejecer a su ritmo normal, y lo hará al ritmo de su amo. Si le abandonan, recupera su ritmo de envejecimiento normal pero no sufre ningún efecto negativo inmediato. Si el familiar tiene una esperanza de vida mayor que el amo, continúa envejeciendo a su ritmo normal.

A pesar de su intelecto y aptitudes, un familiar sigue siendo una extensión de su amo y realmente no tiene entidad propia, por lo que no puede convertirse en miembro de una clase de personaje ni desarrollar ninguna aptitud o habilidad de forma independiente.

El nivel del amo

Tu nivel determinará qué aptitudes obtiene tu familiar; en este caso, hablamos de tu nivel en la clase que te permite tener un familiar. Si tienes niveles en las dos clases, súmalos. Por ejemplo, un mago de 10.º nivel/guerrero de 5.º nivel tiene un nivel efectivo de 10.º para determinar las aptitudes del familiar, pues los guerreros no pueden obtener familiares. Un mago de 5.º nivel/hechicero de 5.º nivel también se considera de nivel 10.º, ya que ambas clases pueden tener familiares. Algunas clases de prestigio otorgan conjuros adicionales, o niveles efectivos adicionales de lanzamiento de conjuros, pero eso no aumenta las aptitudes del familiar.

Cualquier nivel negativo que obtengas no tiene efectos en tu familiar. No obstante, si realmente pierdes un nivel las aptitudes del familiar disminuirán como corresponda. Si posees un familiar mejorado y tu nivel desciende por debajo del requisito mínimo, no pierdes al familiar, pero sigues sufriendo los efectos de la pérdida del nivel. Si es el familiar quien obtiene un nivel negativo, sufrirá los penalizadores adecuados (ver la página 73 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Si realmente pierde un nivel, se le tratará como un familiar de un personaje de nivel inferior. Por ejemplo, Mialec es maga de 9.º nivel, pero su familiar falla una salvación de Fortaleza y pierde un nivel por consunción de energía. Por lo tanto, se le tratará como un familiar de un amo de 8.º nivel y continuará funcionando un nivel por debajo del de Mialec hasta que recupere el nivel perdido.

Dados de golpe: para ver los efectos que dependen de los Dados de Golpe (como el conjuro *dormir*) usa tu nivel o el total normal de tu familiar, lo que sea mayor.

Puntos de golpe: los puntos de golpe de un familiar son iguales a la mitad de tu total normal, redondeado hacia abajo. Si el familiar normalmente tiene más puntos de golpe que esos, puede usar el número mayor.

Cualquier incremento permanente en tus puntos de golpe (por ejemplo, al subir de nivel, o en un aumento permanente de Constitución) también incrementa los puntos de golpe del familiar. Sin embargo, éste no gana puntos de vida adicionales por ningún incremento temporal que obtengas, como conjuros de *auxilio divino*, incrementos temporales de Constitución (furia bárbara, un conjuro de *aguante* o una *piedra ioun* rosa romboide), o Dados de Golpe temporales (como los de la aptitud de bardo inspirar grandeza). Cualquier disminución permanente del total de tus puntos de golpe, como una pérdida de nivel o una consunción de Constitución, reduce como consecuencia los puntos de golpe del familiar.

Si la puntuación de Constitución del familiar cambia, eso afectará a sus puntos de golpe normales como criatura de su tipo, pero en general no a su total real (normalmente, la mitad del total de puntos de vida del amo). Sin embargo, el familiar usará la puntuación modificada de Constitución en las salvaciones de Fortaleza (ver 'Tiros de salvación', más adelante). Un familiar puede recibir puntos de golpe adicionales por conjuros y otros efectos. Por ejemplo, un bardo puede utilizar inspirar grandeza para concederle 2d10 puntos de golpe temporales (entre otros beneficios).

Ataques: el familiar usa tu ataque base o el suyo propio (el que sea mayor) más su modificador de Destreza o Fuerza (el que sea mejor). Cuando realice ataques a distancia (si es que puede hacerlo), usará su modificador de Destreza.

El familiar tiene las mismas armas naturales que una criatura normal de su especie, e inflige el mismo daño.

Tiros de salvación: el familiar utiliza tus tiros de salvación base si son mejores que los suyos, pero usa sus propios modificadores de puntuación de característica.

Habilidades: el familiar puede utilizar sus propias habilidades, y también las tuyas si es físicamente capaz de hacerlo (un gato o una serpiente probablemente no puedan usar Arte). Para calcular la puntuación del familiar cuando utiliza una de tus habilidades, usa tus rangos de habilidad y el modificador de característica correspondiente del familiar. Si los dos tenéis dicha habilidad y la puntuación del familiar es mayor que la tuya, puede usar su propia puntuación.

Aptitudes especiales

Casi todas las aptitudes de un familiar dependen del nivel de su amo (ver la Tabla 3-15 del *Manual del Jugador*). Esta sección desarrolla un poco esa información básica.

Armadura natural: los familiares son más resistentes y obtienen armadura natural, que aumenta dependiendo de su nivel. Esto no es un modificador de mejora para la armadura natural que tenga, sino que el familiar simplemente consigue más protección a medida que aumenta tu nivel.

Inteligencia: la Inteligencia del familiar aumenta de acuerdo a tu nivel, pero utilizará la suya propia si es mayor.

Alerta: obtienes Alerta mientras el familiar esté a menos de 5' y exista una línea de efecto sin obstáculos entre vosotros.

Evasión mejorada: funciona igual que para un monje y es una aptitud extraordinaria. El familiar puede emplear esta aptitud incluso cuando está desprevenido o cuando pierde su bonificador de Destreza (aunque en este último caso es poco probable que supere con éxito la salvación).

Compartir conjuros: puedes hacer que cualquier conjuro que lances sobre tí mismo afecte también a tu familiar. Para compartirlo, el objetivo del sortilegio debes ser tú; los conjuros de área o de efecto no pueden compartirse, ni tampoco los conjuros con alcance de toque, a no ser que el objetivo del toque seas tú.

Tu familiar y tú podéis incluso compartir conjuros que normalmente no afecten a criaturas de su tipo (que suele ser el de bestia mágica). No hace falta que el conjuro sea arcano; cualquier sortilegio que lances sobre tí mismo puede afectar también a tu familiar. Asimismo, puedes compartir aptitudes sobrenaturales y sortilegas, siempre que puedas hacer que su objetivo seas tú. También puedes compartir los efectos de los objetos mágicos, pero sólo con los conjuros o aptitudes sortilegas que puedas dirigir hacia ti. Por ejemplo, Hennes y su familiar pueden compartir un conjuro de *armadura de mago* lanzado por una varita, pero no pueden compartir el bonificador a la CA de unos *brazales de armadura*.

Para compartir un sortilegio, el familiar debe estar a menos de 5' de ti, y debe haber una línea de efecto sin obstáculos entre vosotros. Si el conjuro tiene una duración distinta de instantánea, el familiar debe permanecer dentro de dicha distancia y mantener la línea de efecto sin obstáculos o perderá los beneficios del sortilegio. Una vez que el familiar pierda los beneficios de un lanzamiento en particular de un conjuro, no podrá recuperarlos para ese lanzamiento.

Un familiar y un amo que compartan un sortilegio funcionan como un solo ser a efectos del conjuro: Por ejemplo, si

Hennes decide *teleportarse* con su familiar, éste no cuenta para el límite de peso del sortilegio. Igualmente, si comparten un conjuro de *respiración acuática*, ambos disfrutan de la duración máxima, pues el familiar no cuenta como otra criatura tocada. Un *imagen duplicada* compartido crea duplicados tanto del amo como del familiar, y un ataque con éxito contra la imagen de cualquiera de ellos elimina a un duplicado de cada uno. Compartir *protección contra los elementos* escuda tanto al amo como al familiar, y todo el daño elemental que sufra cualquiera de los dos se resta de la cantidad total de energía que puede absorber dicho conjuro.

A pesar de lo dicho anteriormente, algunos aspectos del amo y del familiar siempre permanecen diferenciados. Los dos poseen reservas separadas de puntos de golpe, así que si lanzas un conjuro de *curar heridas*, todos los puntos de vida que otorga deben ir a uno o al otro. No obstante, si el conjuro proporciona más puntos de los necesarios para curar por completo al receptor elegido, ese exceso va a la otra reserva. De manera similar, el amo y el familiar tienen ambos sus propias puntuaciones de característica, y la magia que mejora una de dichas puntuaciones debe ir toda a uno o al otro.

En algunos casos, un conjuro otorga algunos beneficios que pueden compartirse completamente y otros que deben ir a un solo receptor. Por ejemplo, un conjuro de *auxilio divino* concede 1d8 puntos de golpe temporales y da un modificador de moral +1 en las tiradas de ataque y salvaciones contra efectos producidos por el miedo. Si tu familiar y tú compartís el conjuro, sólo uno de vosotros obtiene los puntos de golpe temporales, pero ambos recibís el bonificador de moral.

También tienes la opción de lanzar sobre el familiar cualquier conjuro cuyo objetivo seas "tú", como puede ser uno con alcance de toque. En tal caso no compartís el efecto, pero tu familiar conserva los beneficios mientras dure el sortilegio, sin importar a dónde se mueva a continuación.

Vínculo de empatía: tu familiar y tú podéis comunicaros telepáticamente hasta a una distancia de una milla. Esta es una aptitud sobrenatural, así que si cualquiera de los dos estáis en un campo antimagia, la comunicación telepática entre vosotros no es posible. Tu familiar y tú no compartís los sentidos; sólo podéis comunicaros. La telepatía es igual de fácil que hablar, pero no requiere palabras o un idioma común.

Las puntuaciones de Sabiduría e Inteligencia del familiar, junto con su tamaño y su especie, influyen en lo que te transmite. Todos los familiares son tan listos como las personas, pero no suelen serlo tanto como una persona inteligente. Todos tienen sentido del pasado, presente y futuro; pueden contar al menos hasta 100, y reconocen criaturas, objetos y actividades corrientes. Los familiares animales, sobre todo si tienen Inteligencia 9 o inferior, pueden distraerse al ver comida, otros animales, o criaturas grandes y poderosas que acechen a su alrededor (cuando eres Diminuto, todos los demás te parecen muy grandes). Probablemente tengas que recordarles a menudo qué asunto tienen entre manos.

A no ser que el familiar hable algún idioma, no puede transmitir los contenidos de ninguna conversación que escuche, pero sí puede describir al que está hablando, fijarse en quién habla más, y valorar el comportamiento de los que hablan. No importa cual sea su Inteligencia, los familiares no pueden leer ni escribir, así que no pueden copiar documentos o transmitir su contenido, pero sí pueden cogerlos.

Puesto que tu familiar es una extensión de tu ser, cuando ha estado en algún sitio o ha experimentado algo, comparte la conexión con ello. Una vez que el familiar haya estado en una habitación, por ejemplo, puedes usar un conjuro de *teleportar* para viajar hasta dicha habitación como si hubieras estado en ella tú mismo. Igualmente, si el familiar ha visto un objeto, puedes utilizar un conjuro de *localizar objeto* para encontrarlo como si lo hubieras visto tú mismo.

Toque: a 3.º nivel o superior, cuando lances un conjuro de *toque*, puedes designar al familiar como "el que toca", siempre que ambos estéis en contacto al lanzar el conjuro. El familiar podrá transmitir el conjuro de toque igual que harías tú, y se encuentra sujeto a las mismas limitaciones. El sortilegio a transmitir no tiene por qué ser arcano; el familiar puede transmitir cualquier conjuro de toque que puedas lanzar.

El familiar puede realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo para transmitir el conjuro o utilizar sus ataques normales de cuerpo a cuerpo, lo que le resulte más favorable. En el último caso, el ataque debe acertar a la CA normal del defensor, pero si tiene éxito, inflige el daño normal y el efecto del sortilegio. Si el familiar puede realizar más de un ataque, el primer ataque de la serie que acierte transmite el conjuro. Si falla, conserva la carga.

Algunos conjuros de toque tienen efectos evidentes después de haber sido lanzados, y dichos efectos se transfieren al familiar. Por ejemplo, *toque gélido* hace que la mano del lanzador tenga un brillo azulado, y el familiar tendrá dicho brillo si transmite el conjuro.

Comunicarse con su amo: a 5.º nivel o superior, tú y tu familiar podéis comunicaros verbalmente mediante vuestro propio idioma privado. Otras criaturas no comprenderán vuestra conversación sin ayuda mágica.

Comunicarse con otros de su mismo tipo: al llegar al 7.º nivel, un familiar animal puede comunicarse con animales de más o menos su mismo tipo (incluyendo las variantes terribles), pero la comunicación está limitada por la puntuación de Inteligencia de las criaturas que conversan.

Los familiares mejorados tienen una aptitud similar para conversar con otras criaturas de su tipo y subtipo. Por ejemplo, un pseudodragón puede conversar con criaturas de tipo dragón, un Elemental pequeño de tierra puede hablar con criaturas elementales del subtipo Tierra, y un diablillo puede conversar con ajenos cuyos subtipos sean Legales y Malignos. La mayoría de los familiares mejorados también hablan uno o más idiomas.

Resistencia a los conjuros: al llegar al 11.º nivel, el familiar obtiene una resistencia a los conjuros igual a tu nivel + 5. Algunos familiares mejorados ya poseen resistencia a los conjuros. En este caso, las dos no se apilan, sino que se usa la cantidad mayor.

Escudriñar: a 13.º nivel o superior, puedes escudriñar una vez al día con tu familiar (igual que si lanzaras un conjuro de *escudriñar* con el familiar como receptor). Esta es una aptitud sortilega ejecutada a tu nivel de lanzador.

Debido a que conoces tan bien a tu familiar, la CD base para la prueba necesaria de Escudriñar es 5. Un familiar es una extensión de tu consciencia, y de hecho tienes un fragmento de él en tu interior: esta conexión te garantiza un modificador +10 en la prueba de Escudriñar. El éxito está casi asegurado, incluso si el familiar es de otro plano.

Abandonar a un familiar

A veces el amo quiere librarse del familiar, debido tal vez a que el familiar ha sufrido alguna herida debilitadora o porque sencillamente desea adquirir uno nuevo. Para abandonar a un familiar sólo hay que desearlo, aunque romper el vínculo que os une a ambos es una acción de asalto completo.

Sin embargo, deshacerse de un familiar no es algo que pueda tomarse a la ligera. No sólo resulta cruel, sino que probablemente ambos seres han compartido su existencia durante un periodo prolongado de tiempo, y romper esa conexión deja cicatrices. Inmediatamente después de completar el abandono, perderás puntos de experiencia tal como se indica en la página 42 del *Manual del Jugador* y no podrás conseguir un nuevo familiar durante un año y un día. La criatura perderá inmediatamente todas las aptitudes de familiar y se convertirá en una criatura normal de su especie, pero no sufrirá otros efectos negativos.

Muerte de un familiar

Cuando tu familiar muere, es un suceso traumático. Pierdes puntos de experiencia tal como se ha indicado anteriormente y no puedes conseguir un nuevo familiar durante un año y un día. Afortunadamente, la mayoría de los familiares pueden ser revividos, aunque requiere un conjuro de *deseo* o *milagro* traer de vuelta a criaturas de tipo elemental o ajeno. A los constructos y los homúnculos no se les puede revivir ni resucitar.

Revivir a un familiar restablece el vínculo entre él y tú. No obstante, el conjuro *reencarnar* es una excepción. Este sortilegio trae de vuelta al familiar como un ser independiente, y la criatura resultante ya no es un familiar.

No importa cómo vuelva de la muerte el familiar, el proceso no borra la pérdida de experiencia que sufres tras su muerte. El familiar restablecido no sufre ninguna pérdida de nivel o de Constitución. Sin embargo, si tu nivel ha descendido, las aptitudes del familiar se reducen como corresponda (ver 'Aptitudes de los familiares', más arriba).

Muerte del amo

Si el amo muere y el familiar sobrevive, parte del amo vive en el familiar. Pierde los puntos de golpe adicionales y las aptitudes que recibió del amo, pero conserva la mayor parte de sus aptitudes de familiar. Se le trata como si tuviera un amo de dos niveles menos (pero nunca por debajo del 1.º nivel). Si más adelante el amo vuelve de la muerte, la unión se restablece, y el familiar obtiene las aptitudes que correspondan al nuevo nivel del amo.

Por ejemplo, Hennet tiene un familiar gato y ha alcanzado el 11.º nivel. Entonces falla un tiro de salvación contra un veneno letal. Su gato se convierte en una bestia mágica de 1/2 DG con 2 puntos de golpe (la media de 1/2 d8), que ahora tiene las aptitudes especiales del familiar de un personaje de 9.º nivel: armadura natural +5, Inteligencia 10, y la aptitud de hablar con los felinos (las otras aptitudes del familiar son irrelevantes en ausencia de su amo). Si Hennet vuelve de la muerte, regresará como un hechicero de nivel 10.º, y su gato tendrá todas las aptitudes de un familiar que tenga un amo de dicho nivel.

Familiares alternativos por tamaño del amo

Se supone que los familiares sugeridos en el *Manual del Jugador* son para un amo entre Pequeño y Grande. Los amos que estén fuera de este intervalo de tamaños pueden tener familiares más pequeños o grandes, apropiados a su tamaño.

Familiares para amos Menudos o de menor tamaño

Los amos de menor tamaño de lo normal pueden tener familiares proporcionalmente más pequeños, tal como se muestra a continuación.

TABLA 1-1: FAMILIARES PARA AMOS MENUDOS O DE MENOR TAMAÑO

Familiar	Especial
Erizo	El amo obtiene un bonificador de +1a su CA por armadura natural
Gavilán	—
Hurón	El amo obtiene un modificador de +2 en los tiros de salvación de Reflejos
Lechuza	Posee visión en la penumbra; el amo obtiene un modificador de +2 en las pruebas de Moverse sigilosamente
Morciégalo	—
Musaraña	Mordisco venenoso
Ratón	El amo obtiene un modificador de +2 en las pruebas de Moverse sigilosamente
Sapo	El amo obtiene +2 en su Constitución
Tordo	Habla un idioma

Estadísticas

Estas son las estadísticas básicas para los familiares de la Tabla 1-1. Se supone un amo de 1.º nivel sin bonificadores raciales ni por clase a los ataques ni a los tiros de salvación.

Aptitudes concedidas: todos los familiares otorgan a sus amos los beneficios de la dote Alerta (cuando están a menos de 5'), compartir conjuros, y vínculo de empatía a 1.º nivel, además de cualquier aptitud especial indicada anteriormente.

➤ **Erizo:** VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 15'; CA 17 (toque 15, desprevenido 16); Atq +5 c/c (1d3-4, mordisco); Frente/Alcance 1'x1' / 0'; AE Veneno; CE concede bonificador de armadura natural +1, aptitudes concedidas, bola defensiva; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +3, Vol +3; Fue 3, Des 12, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 5.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Esconderse +17, Escuchar +5; Sutileza con un arma (mordisco).

Veneno (Ex): cuando se hace una bola defensiva (ver a continuación), las púas envenenan a los enemigos que toquen al erizo; TS Fort (CD 10); daño inicial y secundario 1d2 Destreza (temporal).

Bola defensiva (Ex): se hace un ovillo como acción estándar, concediendo un modificador de circunstancia +2 a TS y CA. Desenrollarse es una acción gratuita.

➤ **Gavilán:** VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 10', volar 50' (regular); CA 18 (toque 17, desprevenido 15); Atq +7 c/c (1d3-3, garras);

Frente/Alcance 1'x1' / 0'; CE Aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +5, Vol +4; Fue 4, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6/+8 a la luz del día, Escuchar +6; Sutileza con un arma (garras).

➤ **Hurón:** VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 15', trepar 15'; CA 17 (toque 16, desprevenido 15); Atq +6 c/c (1d2-4, mordisco); Frente/Alcance 1'x1' / 0'; AE Aferrarse; CE Olfato, concede modificador +2 en TS Reflejos, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +4, Vol +3; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 5.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Equilibrio +10, Esconderse +13, Moverse sigilosamente +9, Trepar +11; Sutileza con un arma (mordisco).

Aferrarse (Ex): al acertar con su ataque de mordisco, automáticamente causa daño de mordisco cada asalto (aferrado CA 15).

➤ **Lechuza:** VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 10', volar 30' (regular); CA 18 (toque 17, desprevenido 15); Atq +7 c/c (1d2-3, garras); Frente/Alcance 1'x1' / 0'; CE Concede modificador +2 a las pruebas de Moverse sigilosamente, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +5, Vol +4; Fue 4, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +6/+8 en el ocaso y la oscuridad, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +20; Sutileza con un arma (garras).

➤ **Murciélago:** VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 5', volar 40' (buena); CA 17 (toque 16, desprevenido 15); Atq —; Frente/Alcance 1'x1' / 0'; CE Vista ciega 120', aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +4, Vol +4; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +6.

Vista ciega (Ex): añade +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar (ya incluido arriba), negado por silencio (alcance visual 10').

➤ **Musaraña:** VD —; bestia mágica Minúscula; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 15', trepar 15'; CA 22 (toque 21, desprevenido 19); Atq +11 c/c (1d2-5 y veneno, mordisco); Frente/Alcance 1/2' por 1/2' / 0'; AE Veneno; CE Olfato, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +5, Vol +3; Fue 1, Des 17, Con 11, Int 6, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Equilibrio +11, Esconderse +23, Escuchar +8, Trepar +12; Sutileza con un arma (mordisco).

Veneno (Ex): Mordisco; TS Fort (CD 11); daño inicial y secundario 1d2 Constitución.

➤ **Ratón:** VD —; bestia mágica Minúscula; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 10', trepar 10'; CA 19 (toque 18, desprevenido 19); Atq —; Frente/Alcance 1/2' por 1/2' / 0'; CE Olfato, concede modificador +2 en pruebas de Moverse sigilosamente, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +2, Vol +3; Fue 1, Des 11, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Equilibrio +8, Esconderse +20, Moverse sigilosamente +12, Trepar +10.

➤ **Sapo:** VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 5'; CA 16 (toque 15, desprevenido 15); Atq —; Frente/Alcance 1'x1' / 0'; CE concede +2 a Constitución, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +3, Vol +4; Fue 1, Des 12, Con 11, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escondarse +21, Escuchar +5.

➤ **Tordo:** VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 10', volar 40' (regular); CA 17 (toque 16, desprevenido 15); Atq —; Frente/Alcance 1'x1' / 0'; CE Habla un idioma, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +4, Vol +4; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6.

Familiares para amos Enormes o de tamaño mayor

Los amos de mayor tamaño del normal pueden también tener familiares más grandes, como se muestra a continuación.

TABLA 1-2: FAMILIARES PARA AMOS ENORMES O DE MAYOR TAMAÑO

Familiar	Especial
Águila (mediana)	—
Búho (mediano)	Posee visión en la penumbra; el amo obtiene un modificador de +2 en las pruebas de Moverse sigilosamente
Cuervo (pequeño)	Habla un idioma
Glótón	El amo obtiene un modificador de +2 en sus Tiros de Salvación de Reflejos
Lagarto gigante	El amo obtiene +2 en su Constitución
Leopardo	El amo obtiene un modificador de +2 en las pruebas de Moverse sigilosamente
Morciégalo (pequeño)	—
Rata terrible	El amo obtiene un modificador de +2 en sus Tiros de Salvación de Fortaleza
Víbora (mediana)	Mordisco venenoso

Estadísticas

Estas son las estadísticas básicas para los familiares de la Tabla 1-2. Se supone un amo de 1.º nivel sin bonificadores raciales ni por clase a los ataques ni a los tiros de salvación.

Aptitudes concedidas: todos los familiares otorgan a sus amos los beneficios de la dote Alerta (cuando están a menos de 5'), compartir conjuros, y vínculo de empatía a 1.º nivel, además de cualquier aptitud especial indicada anteriormente.

➤ **Águila mediana:** VD —; bestia mágica Mediana; DG 2; pg 13 ó 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 10', volar 80' (regular); CA 13 (toque 11, desprevenido 12); Atq +3 c/c (1d4+2, 2 garras), +1 c/c (1d6+1, mordisco); CE Aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +5, Ref +4, Vol +4; Fue 14, Des 13, Con 14, Int 6, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6/+14 a la luz del día, Escuchar +6; Ataque múltiple.

➤ **Búho mediano:** VD —; bestia mágica Mediana; DG 2; pg 13 ó 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 10', volar 60' (regular); CA 14 (toque 11, desprevenido 13); Atq +2 c/c (1d4+2, 2 garras), +0

c/c (1d6+1, mordisco); CE Concede modificador +2 a las pruebas de Moverse sigilosamente, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref +4, Vol +4; Fue 14, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +6/+14 en el ocaso o la oscuridad. Escuchar +14, Moverse sigilosamente +19; Ataque múltiple.

➤ **Cuervo pequeño:** VD —; bestia mágica Pequeña; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 10', volar 40' (regular); CA 13 (toque 12, desprevenido 12); Atq +2 c/c (1d3-3, garras); CE Habla un idioma, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +3, Vol +4; Fue 5, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6; Sutileza con un arma (garras).

➤ **Glótón:** VD —; bestia mágica Mediana; DG 3; pg 25 ó 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 30', excavar 40', trepar 10'; CA 15 (toque 12, desprevenido 13); Atq +4 c/c (1d4+2, 2 garras), -1 c/c (1d6+1, mordisco); AE Furia; CE Concede +2 a TS Ref, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +7, Ref +5, Vol +3; Fue 14, Des 15, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6, Trepar +15.

Furia (Ex): si sufre daño en combate, en el siguiente asalto obtiene +4 en Fuerza, +4 en Constitución, y -2 a la CA; puede terminar la furia voluntariamente como acción gratuita.

➤ **Lagarto Gigante:** VD —; bestia mágica Mediana; DG 3; pg 22 ó 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 30', nadar 30'; CA 16 (toque 12, desprevenido 14); Atq +5 c/c (1d8+4, mordisco); CE Concede +2 Constitución, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +6, Ref +5, Vol +3; Fue 17, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escuchar +4, Escondarse +7/+15 en zonas boscosas o cubiertas, Moverse sigilosamente +6, Trepar +9.

➤ **Leopardo:** VD —; bestia mágica Mediana; DG 3; pg 19 ó 1/2 de los del amo; Inic +4; Vel 40', trepar 20'; CA 16 (toque 14, desprevenido 12); Atq +6 c/c (1d6+3, mordisco), +1 c/c (1d3+1, 2 garras); AE abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d3+1; CE Concede modificador +2 a las pruebas de Moverse sigilosamente, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +5, Ref +7, Vol +3; Fue 16, Des 19, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Equilibrio +12, Escuchar +6, Escondarse +9/+17 en hierba alta o maleza, Moverse sigilosamente +9, Trepar +11; Sutileza con un arma (mordisco, garra).

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

Agarrón mejorado (Ex): al acertar con su ataque de mordisco a oponentes Pequeños o menores, inflige daño normal e intenta comenzar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si consigue inmovilizar, podrá desgarrar.

Desgarramiento (Ex): al abalanzarse o inmovilizar con éxito, podrá hacer dos ataques de desgarramiento (+6 c, c) con sus patas traseras, que causan 1d3+1 puntos de daño cada una.

➤ **Murciélago pequeño:** VD —; bestia mágica Pequeña; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 10', volar 40' (buena); CA 13 (toque 12, desprevenido 12); Atq +2 c/c (1d4-2, mordisco); CE Vista ciega 120', aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +3, Vol +4; Fue 7, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +5; Sutileza con un arma (mordisco).

Vista ciega (Ex): +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar (ya incluido arriba), negado por silencio (alcance visual 10').

➤ **Rata terrible:** VD —; bestia mágica Pequeña; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 40', trepar 20'; CA 16 (toque 14, desprevenido 13); Atq +4 c/c (1d4, mordisco); AE Enfermedad; CE Olfato, concede modificador +2 en TS Fort, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +5, Vol +3; Fue 10, Des 17, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 4.

Habilidades y dotes: Escondarse +11, Moverse sigilosamente +6, Trepar +11; Sutileza con un arma (mordisco).

Enfermedad (Ex): fiebre de la mugre; mordisco, salvación Fortaleza (CD 12), periodo de incubación 1d3 días; daño 1d3 Destreza temporal y 1d3 Constitución temporal (consulta 'Enfermedades', en la pág. 74 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

➤ **Víbora mediana:** VD —; bestia mágica Mediana; DG 2; pg 9 ó 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 20', trepar 20', nadar 20'; CA 17 (toque 13, desprevenido 14); Atq +4 c/c (1d4-1 y veneno, mordisco); AE Veneno; CE Olfato, aptitudes concedidas; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +6, Vol +3; Fue 8, Des 17, Con 11, Int 6, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Equilibrio +11, Escuchar +9, Escondarse +12, Trepar +11; Sutileza con un arma (mordisco).

Veneno (Ex): mordisco, TS Fort (CD 11); daño inicial y secundario 1d6 Constitución temporal.

Familiares mejorados

La dote Familiar mejorado (ver el Capítulo 2: dotes) permite a los magos y hechiceros elegir un nuevo familiar de una lista no estándar. Estas criaturas tienen varias aptitudes inusuales, pero por lo demás siguen las reglas generales para familiares.

Estadísticas

Estas son las estadísticas básicas para los familiares mejorados que aparecen en las Tablas 2-2 y 2-3 en el Capítulo 2: dotes. Se supone un amo del nivel mínimo necesario, sin bonificadores raciales o por clase a los ataques ni a los tiros de salvación.

Aptitudes concedidas: todos los familiares otorgan a sus amos los beneficios de la dote Alerta (cuando están a menos de 5'), compartir conjuros, y vínculo de empatía a 1.º nivel, además de cualquier aptitud especial indicada anteriormente.

➤ **Diablillo:** VD —; ajeno Diminuto (legal, maligno); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 20', volar 50' (perfecta); CA 22 (toque 15, desprevenido 19); Atq +8 c/c (1d4 y veneno, aguijón); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2'/0'; AE Aptitudes sortilegas, veneno; CE Reducción del daño 5/plata, inmunidad al veneno, resistencia 20 al fuego, ver en la oscuridad, forma alternativa, regeneración 2, aptitudes concedidas, toque, comunicarse con su amo; RC 5; AL LM; TS Fort +3, Ref +6, Vol +6; Fue 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Buscar +5, Conocimiento de conjuros +5, Escondarse +15, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +5; Esquiva, Sutileza con un arma (aguijón).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: detectar el bien, detectar magia e invisibilidad (sólo a sí mismo); 1/día: sugestión. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 6.º nivel (salvación CD 10 + nivel del conjuro).

Veneno (Ex): aguijón, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial 1d4 Destreza (temporal); daño secundario 2d4 Destreza (temporal).

Ver en la oscuridad (Sb): puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluyendo la creada por los conjuros de *oscuridad profunda*.

Forma alternativa (Sb): como *polimorfarse* lanzado por un hechicero de 12.º nivel, excepto que un diablillo en concreto puede asumir sólo una o dos formas de tamaño Mediano o inferior. Formas comunes pueden ser araña monstruosa, cuervo, rata u oso.

Regeneración (Ex): sufre el daño normal infligido por el ácido, así como el de las armas sagradas o benditas (si son de plata o están encantadas).

➤ **Elemental de agua Pequeño:** VD —; elemental Pequeño (agua); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 20'; CA 20 (toque 11, desprevenido 20); Atq +5 c/c (1d6+3, golpetazo); AE Maestría del agua, empapar, remolino; CE Aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, toque, elemental; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref +1, Vol +4; Fue 14, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +5; Ataque poderoso.

Maestría del agua (Ex): +1 al ataque y al daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el agua, penalizador -4 al ataque y al daño contra enemigos que estén en tierra.

Empapar (Ex): el toque del elemental apaga las antorchas, fogatas, linternas descubiertas y demás llamas desprotegidas de origen no mágico, siempre sean de tamaño Grande o menor. Disipará el fuego mágico que toque, como un conjuro de *disipar magia* lanzado por un hechicero de 2.º nivel.

Remolino (Sb): una vez cada 10 minutos, se transforma en un remolino si está bajo el agua 1 asalto; base 5', hasta 30' en la cúspide, 10-20' de altura. Se mueve a velocidad de nado.

Las criaturas de tamaño Menudo o inferior deben superar una salvación de Reflejos (CD 11) o sufrirán 1d4 puntos de daño, y una segunda Salvación de Reflejos (CD 11) o serán retenidas y quedarán atrapadas. Las criaturas nadadoras pueden intentar una salvación de Reflejos para escapar (siguen sufriendo daño). El elemental puede expulsar a las criaturas que transporte en cualquier momento.

Si la base toca el fondo, creará una arremolinada nube de escombros centrada en el elemental, de la mitad de diámetro que la altura del remolino, que oscurecerá toda visión más allá de 5' (incluyendo la visión en la oscuridad). Las criaturas a 5' de distancia tienen 50% de ocultación, y las que estén más lejos poseerán ocultación total (ver 'Ocultación', en la página 133 del *Manual del Jugador*). Para lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deben superar una prueba de Concentración (CD 11).

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni por el flanqueo.

➤ **Elemental de aire Pequeño:** VD -; elemental Pequeño (aire); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +7; Vel volar 100' (perfecto); CA 20 (toque 14, desprevenido 17); Atq +6 c/c (1d4, golpetazo); AE Maestría del aire, torbellino; CE Aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, toque, elemental; AL cualquiera; TS Fort +1, Ref +6, Vol +4; Fue 10, Des 17, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +5; Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma (golpetazo).

Maestría del aire (Ex): las criaturas capaces de desplazarse por el aire sufren un -1 en las tiradas de ataque y daño contra estos elementales.

Torbellino (Sb): una vez cada 10 minutos se transforma en un torbellino durante 1 asalto; base 5', hasta 30' en la cúspide, 10-20' de altura. Se mueve a velocidad de vuelo.

Las criaturas de tamaño Menudo o inferior deben superar una salvación de Reflejos (CD 11) o sufrirán 1d4 puntos de daño, y una segunda Salvación Reflejos (CD 11) o serán retenidas y quedarán atrapadas. Las criaturas voladoras pueden intentar una salvación de Reflejos para escapar (siguen sufriendo daño). El elemental puede expulsar a las criaturas que transporte en cualquier momento.

Si la base toca el suelo, creará una arremolinada nube de escombros centrada en el elemental, de la mitad de diámetro que la altura del torbellino, que oscurecerá toda visión más allá de 5' (incluyendo la visión en la oscuridad). Las criaturas a 5' de distancia tienen 50% de ocultación, y las que estén más lejos tendrán ocultación total (ver 'Ocultación', página 133 del *Manual del Jugador*). Para lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deben superar una prueba de Concentración (CD 11).

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni por el flanco.

➤ **Elemental de fuego Pequeño:** VD -; elemental Pequeño (fuego); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +5; Vel 50'; CA 18 (toque 12, desprevenido 17); Atq +4 c/c (1d4 + 1d4 fuego, golpetazo); AE Quemadura; CE Aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, toque, elemental; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref +0, Vol +4; Fue 10, Des 13, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +5; Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma (golpetazo).

Quemadura (Ex): los que sean alcanzados por el ataque de golpetazo del elemental de fuego, o quienes le golpeen con sus armas naturales o ataques sin arma, deben superar una salvación de Ref (CD 11) o empezarán a arder. Las llamas durarán 1d4 asaltos (ver 'Prender fuego', en la pág. 86 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Una criatura ardiendo podrá usar una acción equivalente a moverse para apagar las llamas.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni por el flanco.

Subtipo de fuego: inmune al fuego, recibe doble daño de los ataques de frío a menos que supere una salvación.

➤ **Elemental de tierra Pequeño:** VD -; elemental Pequeño (tierra); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic -1; Vel 20'; CA 20 (toque 10, desprevenido 20); Atq +6 c/c (1d6+4, golpetazo); AE Maestría de la tierra, empujón; CE Aptitudes concedidas, comu-

nicarse con su amo, toque, elemental; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref +0, Vol +4; Fue 17, Des 8, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +5; Ataque poderoso.

Maestría de la tierra (Ex): +1 al ataque y al daño si tanto él como su oponente se encuentran en contacto con el suelo, penalizador -4 al ataque y al daño contra enemigos que estén en el aire o en el agua.

Empujón (Ex): puede iniciar una maniobra de embestida sin provocar ataque de oportunidad. Los modificadores de combate indicados más arriba, en la Maestría de la tierra, también se aplican a las pruebas enfrentadas de Fuerza del elemental.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni por el flanco.

➤ **Estirge:** VD -; bestia mágica Menuda; DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +4; Vel 10', volar 40' (regular); CA 19 (toque 16, desprevenido 15); Atq +8 c/c (1d3-2, toque); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; AE Aferrarse, absorción de sangre; CE Aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, toque; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +6, Vol +5; Fue 3, Des 19, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Escondarse +14; Sutileza con un arma (toque).

Aferrarse (Ex): si acierta con un ataque de toque, se pega al cuerpo del oponente con sus ocho pinzas (aferrada CA 12).

Absorción de sangre (Ex): una estirge aferrada inflige 1d4 puntos de daño de Constitución temporales por asalto. Una vez ha consumido 4 puntos de Constitución, se suelta y no puede absorber sangre de nuevo durante 8 horas.

➤ **Formícida obrera:** VD -; ajeno Pequeño (legal); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 40'; CA 21 (toque 13, desprevenido 19); Atq +5 c/c (1d4+1, mordisco); CE Aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, inmunidad al veneno, petrificación y frío, resistencia 20 al fuego, electricidad y sonido, toque; AL LN; TS Fort +3, Ref +4, Vol +5; Fue 13, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 9.

Habilidades y dotes: Arte (cualquiera) +4, Tregar +3; Soltura con una habilidad (Arte).

➤ **Halcón celestial:** VD -; bestia mágica Menuda; DG 3; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 10', volar 60' (regular); CA 19 (toque 15, desprevenido 16); Atq +6 c/c (1d4-2, garras); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; AE Castigar al mal; CE Resistencia 5 al ácido, frío y electricidad, visión en la oscuridad 60', aptitudes concedidas; RC 2; AL cualquiera bueno; TS Fort +2, Ref +5, Vol +5; Fue 6, Des 17, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6/+14 a la luz del día, Escuchar +6; Sutileza con un arma (garras).

Castigar al mal (Sb): una vez al día hace un ataque normal c/c para infligir daño +1 contra un enemigo maligno.

➤ **Homúnculo:** VD -; constructo Menudo; DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 20', volar 50' (buena); CA 18 (toque 14, desprevenido 16); Atq +4 c/c (1d4-1 y veneno, mordisco); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; AE Veneno; CE Aptitudes concedidas, constructo, comunicarse con su amo, toque; RC 2; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +4, Vol +6; Fue 8, Des 15, Con -, Int 10, Sab 12, Car 7.

Habilidades y dotes: Las habilidades del amo.

Veneno (Ex): mordisco, TS Fort (CD 11); daño inicial dormir durante 1 minuto, secundario dormir durante 5d6 minutos.

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 muerte por daño masivo.

➤ **Lagarto electrizante:** VD -; bestia mágica Pequeña; DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 40', trepar 20', nadar 20'; CA 19 (toque 13, desprevenido 17); Atq +3 c/c (1d4, mordisco); AE Descarga aturdidora, descarga letal; CE Sentido de la electricidad, inmunidad a la electricidad, aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, toque; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref +5, Vol +5; Fue 10, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escuchar +4, Escondarse +11, Saltar +4, Trepar +12; Alerta.

Descarga aturdidora (Sb): una vez por asalto, inflige 2d8 puntos de daño atenuado a los oponentes vivos a menos de 5' (Reflejos mitad CD 12).

Descarga letal (Sb): dos o más lagartos electrizantes que se encuentren a menos de 25' unos de otros podrán colaborar en la creación de una descarga letal; radio de 25', centrado en uno cualquiera de los lagartos que colaboren; daño 2d8 por cada lagarto que colabore (Reflejos mitad CD 10 + número de lagartos que colaboren).

Sentido de la electricidad (Ex): detecta automáticamente toda descarga eléctrica que se produzca a 100' o menos de él.

➤ **Méfit de hielo:** VD -; ajeno Pequeño (aire, frío); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +7; Vel 30', volar 50' (perfecta); CA 22 (toque 14, desprevenido 19); Atq +4 c/c (1d3+2 frío, 2 garras); AE Aptitudes sortilegas, arma de aliento, convocar méfit; CE Aptitudes concedidas, curación rápida 2, comunicarse con su amo, subtipo de frío, toque; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +6, Vol +5; Fue 10, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 11, Car 15.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Engañar +6, Escondarse +12, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +9; Iniciativa mejorada.

Arma de aliento (Sb): utilizable una vez cada 4 asaltos. Cono de fragmentos de hielo, 10'; 1d4 de daño, Reflejos mitad CD 12 o se sufre penalizador -4 de moral a la CA y penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque durante 3 asaltos.

Aptitudes sortilegas: 1/hora: proyectil mágico como el conjuro lanzado por un hechicero de 3.º nivel; 1/día: helar metal como el conjuro lanzado por un hechicero de 6.º nivel; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Convocar méfit (Sb): una vez al día, puede convocar a otro méfit como si estuviera lanzando un conjuro de convocar monstruo, pero sólo con un 25% de probabilidad de éxito. Transcurrida 1 hora las criaturas convocadas regresan automáticamente al lugar del que vinieron. Un méfit que acabe de ser convocado no puede emplear su propia aptitud de convocación hasta que haya transcurrido 1 hora.

Subtipo de frío (Ex): inmune al frío, recibe doble daño de los ataques de frío a menos que supere una salvación.

Curación rápida (Ex): recupera 2 puntos de golpe por asalto si toca un fragmento de hielo de tamaño Menudo, como mínimo, o si la temperatura ambiente está en el punto de congelación o por debajo de él.

➤ **Pseudodragón:** VD -; dragón Diminuto; DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 15', volar 50' (buena); CA 22 (toque 12, desprevenido 22); Atq +5 c/c (1d3 y veneno, aguijón), +0 c/c (1 mordisco); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; AE Veneno; CE Aptitudes concedidas, toque, comunicarse con su amo, inmunidad a dormir y parálisis, ver lo invisible, telepatía; AL NB; TS Fort +4, Ref +3, Vol +6; Fue 11, Des 11, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Buscar +2, Escondarse +16/+24 en zonas boscosas o cubiertas, Escuchar +5, Intuir la dirección +3, Moverse sigilosamente +5; Alerta.

Veneno (Ex): aguijón, salvación Fort (CD 12); daño inicial dormir por 1 minuto; daño secundario dormir por 1d3 días.

Ver lo invisible (Ex): continuamente, igual que el conjuro, alcance de 60'.

Telepatía (Sb): puede comunicarse telepáticamente con las criaturas que hablen común o silvano, a menos de 60'.

➤ **Quásit:** VD -; ajeno Diminuto (caótico, maligno); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 20', volar 50' (perfecta); CA 22 (toque 15, desprevenido 19); Atq +8 c/c (1d3-1 y veneno, 2 garras), +3 c/c (1d4-1, mordisco); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; AE Aptitudes sortilegas, veneno; CE Reducción del daño 5/plata, inmunidad al veneno, visión oscuro 60', forma alternativa, regeneración 2, aptitudes concedidas, toque, comunicarse con su amo; RC 5; AL CM; TS Fort +3, Ref +6, Vol +6; Fue 8, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Buscar +4, Conocimiento de conjuros +4, Escondarse +14, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6; Sutileza con un arma (mordisco, garra).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: detectar el bien, detectar magia e invisibilidad (sólo a sí mismo); 1/día: causar miedo (como el conjuro, pero 30' de radio). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 6.º nivel (salvación CD 10 + nivel del conjuro). Una vez por semana puede crear un efecto de comunión para hacer seis preguntas (por lo demás es como el conjuro lanzado por un clérigo de 12.º nivel).

Veneno (Ex): garra, salvación Fort (CD 13); daño inicial 1d4 Des (temporal); daño secundario 2d4 Des (temporal).

Forma alternativa (Sb): como polimorfarse lanzado por un hechicero de 12.º nivel, excepto que el quásit puede asumir sólo una o dos formas comunes de tamaño Mediano o inferior, como un murciélago, ciempiés monstruoso, sapo o lobo.

Regeneración (Ex): sufre daño normal por ácido, así como por armas sagradas o benditas (de plata o encantadas).

➤ **Víbora infernal:** VD -; bestia mágica Menuda; DG 3; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 15', trepar 15', nadar 15'; CA 19 (toque 15, desprevenido 16); Atq +6 c/c (veneno, mordisco); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' (enroscada) / 0'; AE Castigar al bien, veneno; CE Aptitudes concedidas, olfato, resistencia 5 al fuego y frío, toque, visión en la oscuridad 60'; RC 2; AL cualquiera maligno; TS Fort +2, Ref +5, Vol +4; Fue 6, Des 17, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Equilibrio +11, Escuchar +8, Escondarse +18, Trepar +11; Sutileza con un arma (mordisco).

Veneno (Ex): mordisco, TS Fort (CD 11); daño inicial y secundario 1d6 Constitución temporal.

Castigar al bien (Sb): una vez al día hace un ataque normal c/c para infligir daño +1 contra un enemigo bueno.

Familiares en combate

Siendo mago o hechicero, probablemente no te entusiasme el combate físico; la confrontación física directa no es tu punto fuerte. Con un familiar a rastras, existen posibilidades de que te sientas menos dispuesto aún a involucrarte en una batalla. Incluso el familiar de un personaje de alto nivel es presa fácil para cualquier enemigo lo bastante poderoso como para desafiarle.

La mejor protección que puedes ofrecer a tu familiar mientras vas de aventuras es dejarlo en casa, o al menos en el campamento. Esta estrategia no sólo hace que tu familiar quede a salvo de los peligros que afrontes, sino que deja a un centinela de confianza para que vigile y defienda tus bienes. Incluso si el familiar no es capaz de impedir un robo, puede permitirte que seas testigo presencial del suceso o incluso seguir y vigilar a los intrusos hasta su escondrijo.

Mientras te encuentres a menos de 1 milla de tu familiar, puedes enterarte de cualquier problema al instante (gracias al vínculo de empatía que compartís). Si te marchas más lejos, puedes usar *escudriñar* para mantenerte al día. El familiar es un receptor sencillo para el intento, y si estás en el nivel 13.º o superior puedes *escudriñar* sobre él una vez al día sin recurrir al conjuro o a un dispositivo de escudriñamiento.

Sin embargo, si tu familiar va de aventuras contigo deberías tomar precauciones para protegerle de todo daño.

Amenazas físicas

Incluso con el incremento de su Clase de Armadura y puntos de golpe, un familiar es más vulnerable que tú a los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. No obstante, siempre puede ocupar el mismo espacio que tú, disfrutando de media cobertura cuando lo hace, lo que le proporciona un modificador +4 a la CA, y lo más importante, imposibilita que los enemigos realicen ataques de oportunidad contra él. Compartir un espacio no estorba a ninguno de los dos, a causa del vínculo de empatía (el familiar se aparta de tu camino instintivamente, y al mismo tiempo, tú instintivamente evitas pisarlo o tropezar con él). El único inconveniente es que es posible que un ataque dirigido al familiar te acierte a ti en su lugar (consulta la página 133 del *Manual del Jugador*).

Como alternativa, puedes llevar una caja, bolsa, u otro recipiente en el que pueda ocultarse el familiar y beneficiarse de cobertura total. Existen varios objetos especializados para este propósito (ver el Capítulo 4: las herramientas del oficio).

Un amo cauteloso siempre protege a su familiar con magia defensiva. Es fácil de hacer con la aptitud de compartir conjuros como *intermitencia*, *contorno borroso*, *desplazamiento*, *armadura de mago* e *imagen duplicada*.

Amenazas mágicas

Los conjuros de área suele ser la mayor amenaza para la supervivencia a largo plazo del familiar. Afortunadamente, la mayoría permiten tiros de salvación de Reflejos para la mitad del daño, y la aptitud de evasión mejorada del familiar a menudo le permite evitar completamente el daño.

Fallar una salvación hace que el familiar sólo sufra la mitad del daño. Por desgracia, eso aún puede resultarle mortal si no tiene muchos puntos de golpe. Cualquier cosa que mejore sus salvaciones de Reflejos aumentará sus posibilidades de sobre-

vivir. El modificador de cobertura por compartir tu espacio (consulta la más arriba) también le concede un +2 en las salvaciones de Reflejos, así que mantén cerca a tu familiar a menos que tengas una buena razón para que esté en otro sitio.

Los conjuros que proporcionan protección contra los ataques de energía son un buen seguro contra alguna salvación de Reflejos que haya fallado el familiar. *Protección contra los elementos* es eficaz en este aspecto, pero tienes que prever correctamente qué tipos de ataques vas a encontrar. Por suerte, este conjuro puede compartirse. Si esperas una batalla prolongada, harías bien en lanzar *globo menor de invulnerabilidad* o *globo de invulnerabilidad*. Estos sortilegios impiden los efectos de conjuros hostiles permitiéndote lanzar tus propios conjuros sin restricciones. Por supuesto, debes tener en cuenta que si tu familiar o tú tenéis que salir de la esfera inmóvil del conjuro, la protección se pierde.

Los efectos que llenan un área o afectan a objetivos múltiples, pero que no permiten salvaciones, son particularmente peligrosos para los familiares. Y hay más de los que crees: *bruma ácida*, *nube aniquiladora*, *horrible marchitamiento*, *proyectil mágico*, los distintos conjuros de *palabra de poder*, *explosión de sonido*, *alarido* y *lamento de la banshee*, por nombrar unos cuantos. Casi todos son conjuros de nivel alto, así que no has de preocuparte mucho por ellos a corto plazo. No obstante, cuando llegue el momento de enfrentarte a ellos, descubrirás que las defensas que en otros casos eran seguras no resultan eficaces. Por ejemplo, *globo menor de invulnerabilidad* no puede parar conjuros superiores al 3.º nivel, y *protección contra los elementos* no sirve contra *horrible marchitamiento*. Sin embargo, *resistencia a conjuros* ofrece algo de protección contra todo y vale la pena lanzarlo incluso si tu familiar ya posee resistencia a conjuros (ya que le otorga una resistencia mayor). Lo mejor es que tu familiar y tú podéis compartir el conjuro. También es eficaz *protección contra los conjuros* (aunque es costoso de lanzar). Si sabes a qué conjuros te vas a enfrentar, y hay un clérigo en el grupo capaz de hacerlo, puede lanzar *inmunidad a conjuros* sobre tu familiar. En general, es difícil defender al familiar contra conjuros que le ataquen directamente, como *proyectil mágico*, *hechizar monstruo*, o *dedo de muerte*, pero muchos de los consejos anteriores pueden serte útiles.

Los conjuros de hechizo y compulsión lanzados contra un familiar pueden ser muy molestos, pero no necesariamente desastrosos. Siempre que tu familiar supere una salvación contra uno de dichos conjuros (o contra cualquier sortilegio sin un efecto físico obvio), lo sabrás si el familiar está a menos de 1 milla de ti, porque te informará mediante el vínculo de empatía, acerca de la sensación que notó. Si tu familiar falla la salvación, también sabrás inmediatamente que algo va mal si estás a menos de una milla. Poco podrás hacer si tu familiar cae bajo el efecto de una compulsión. Si está a tu alcance, puedes intentar cogerlo y guardarlo antes de que se dañe a sí mismo o haga algo que no te guste, o bien puedes tratar de disipar el efecto. Los efectos de hechizo son más sencillos de tratar. Si das al familiar hechizado una orden contradictoria, éste tendrá un nuevo tiro de salvación (suponiendo que el conjuro permita una nueva salvación en tal caso). Procura instruir al familiar para que nunca obedezca órdenes de nada ni nadie aparte de ti mismo. El familiar recordará esto y conseguirá un nuevo tiro de salvación en cuanto reciba una orden mientras esté bajo los efectos de un hechizo.

Los familiares y los objetos mágicos

Un buen modo de proteger a tu familiar y darle poder ofensivo es equiparlo con objetos mágicos. Puedes comprar objetos específicos para él o darle los que ya no necesitas, como un *anillo de protección +1* una vez hayas conseguido un *anillo +2*.

¿Qué objetos mágicos pueden usar los familiares? La verdad es que bastantes, ya que la mayoría de objetos mágicos encajan con usuarios de cualquier tamaño. Sin embargo, hay varias excepciones. No pueden usar objetos que requieran finalización de conjuro o activador de conjuro, puesto que no son lanzadores de conjuros. De igual modo, si no saben hablar no podrán usar palabras de mando. La mayoría carecen de competencias en armas y de apéndices prensiles, por lo que tampoco pueden usar armas. Eso nos deja las pociones (aunque quizás tengas que abrirles el vial), los anillos, y la mayoría de los objetos que pueden ponerse o llevarse.

La página 176 de la *Guía del DUNGEON MASTER* muestra dónde puede llevar distintos objetos una criatura humanoide. Los familiares siguen normas similares. Por ejemplo, un cuadrúpedo usa las patas traseras para los objetos que se llevan en los pies, y las delanteras para los que se llevan en las manos. Para las aves, trata las patas como manos y brazos, y las alas como piernas y pies. Las alas de un humanoide o cuadrúpedo volador (un diablillo o un pseudodragón), no proporcionan extremidades adicionales para objetos mágicos. La criatura puede llevar objetos "de pierna" en sus alas o patas traseras, pero no en ambos sitios. Una serpiente simplemente lleva los objetos alrededor de su cabeza o su cuerpo.

Tu DM puede decidir que algunos objetos no encajan con la fisonomía de tu familiar. Puedes persuadirle para que deje que tu gato lleve botas, citándole el cuento "El gato con botas" como ejemplo, pero no cuentes con esas botas para tu víbora. Los búhos y los murciélagos suelen tener problemas con las capas, que interfieren con sus alas. En la mayoría de casos, incluso si tu familiar no puede usar un objeto determinado, es posible hacer (o encargar) un equivalente utilizable. Por ejemplo, puedes ponerle *lazos para ala de velocidad* a las alas de un murciélago, que funcionarán igual que unas *botas de velocidad*.

HABILIDADES A FONDO

Esta sección contiene algunos consejos para lograr el mejor uso de las habilidades de Saber (arcano) y Conocimiento de conjuros, que muchos hechiceros y magos poseen.

¿Qué habilidad usar?

¿Cuándo realizas una prueba de Conocimiento de conjuros y cuándo una de Saber (arcano)? En muchos casos, los resultados son similares. Es la situación la que marca la diferencia.

Conocimiento de conjuros es la aptitud para estudiar y comprender la magia activa. Utilízala cuando el personaje esté tratando de analizar o identificar un efecto o aura mágica. Esta habilidad resulta apropiada siempre que el personaje intente servirse de su experiencia o intuición para determinar algún fenómeno mágico, en vez de intentar recordar algo sobre lo que puede haber leído u oído hablar antes.

Saber (arcano) implica un aprendizaje académico sobre la magia, y no necesita de la práctica real de las artes mágicas. Hay personas que aunque no lanzan conjuros, son eruditos en

el tema. Usa esta habilidad cuando tu personaje esté intentando recordar algún hecho que sea aplicable a un efecto, lugar, objeto o criatura mágica.

Conocimiento de conjuros

Esta habilidad te permite identificar conjuros mientras se están lanzando, o una vez que ya han tenido efecto. Tiene multitud de usos, y a menudo es esencial. Consulta la página 75 del *Manual del Jugador* si quieres más información.

Conjuros que se están lanzando

La CD para identificar un conjuro mientras se está lanzando es 15 + el nivel del conjuro. Examinas detenidamente al lanzador de conjuros, escuchando las palabras que utiliza en el sortilegio, observando sus gestos, y tomando nota sobre cualquier componente material o de foco. Por cada uno de estos elementos que no puedas discernir, la CD se incrementa en +2. Por ejemplo, si un enemigo conjura sin moverse y en silencio, la CD de tu prueba se incrementará en +4.

Puedes intentar identificar un sortilegio incluso si éste no tiene componentes materiales, somáticos o verbales: la concentración que requiere la magia es inconfundible. No obstante, aún debes ser capaz de ver u oír al lanzador.

La distancia también es un factor. Con luz normal y buena visibilidad, puedes analizar gestos somáticos hasta a 90' de distancia y componentes materiales hasta a 60'. Puedes oír componentes verbales hasta a 30' (si no hay interferencias auditivas). Más allá de estos alcances, no puedes discernir los detalles necesarios. Igualmente, si las condiciones generales no te permiten observar algún elemento del conjuro, la CD aumenta. Por ejemplo, si el lanzador está totalmente oculto en la oscuridad o la niebla, la CD de tu prueba aumenta en +4 (ya que no puedes ver sus gestos o los componentes materiales).

Conjuros ya en efecto

Resulta útil conocer la diferencia entre *nube apesetosa* y *nube aniquiladora*, o si un sonido proviene de una campana normal o de un conjuro de *alarma*. La CD de la prueba para identificar los efectos existentes es de 20 + el nivel del conjuro. El conjuro en cuestión debe producir algo que puedas ver, oír, saborear, oler o tocar, como una *bola de fuego*, un *rayo relampagueante*, nubes, nieblas y sonidos. No puedes identificar efectos que no percibas directamente. Por ejemplo, no puedes identificar un *rayo relampagueante* por su sonido. En algunos casos, en cambio, puedes identificar un sortilegio observando sus consecuencias. Por ejemplo, si te encuentras con una criatura *acelerada*, puedes observar sus acciones veloces. Igualmente, puedes usar Conocimiento de conjuros para adivinar si un objeto móvil ha sido animado o simplemente lo está moviendo una *mano del mago* u otra fuerza.

Materiales creados mágicamente

Puedes saber si una barrera de hierro es el resultado de un conjuro de *muro de hierro*, o si un objeto en particular fue creado con un sortilegio como *creación menor*. Este es otro modo de identificar efectos existentes, y tiene la misma CD. También puedes usar el Conocimiento de conjuros para saber si una criatura u objeto han sido polimorfados, aunque no puedes determinar cuál era su forma original.

**Nota para el DM:
recordar la información**

Este es un truco práctico que puede sacarte de un atolladero. Si un personaje ha olvidado algo de conocimiento arcano que su personaje debería saber, el DM puede pedir una prueba de Saber (arcano) para refrescar la memoria del personaje. Pero no hagas esto a menudo o los jugadores pueden terminar creyendo que no tienen que recordar los detalles o que no controlan la situación.

DC 10: recordar conocimientos comunes, como que las armas de plata dañan a los licántropos.

DC 15: recordar conocimientos especializados, como que las criaturas infernales están dotadas de resistencia al frío.

DC 20: recordar conocimientos esotéricos, como qué conjuros pueden afectar a un tipo de gólem en particular.

Efectos mágicos extraños

Comprender un efecto desconocido o único es similar a identificar un efecto de conjuro que está ahí, pero no es un sortilegio. Puedes observar el efecto y tratar de adivinar lo que hace. Por ejemplo, si encuentras una fuente cuya agua causa demencia al beberla, puedes tratar de deducir ese efecto. El DM puede exigirte que hagas algo arriesgado, como tocar o probar el agua. Decidir la CD de la prueba para este uso de Conocimiento de conjuros es complejo. Una buena regla general es 30 + el nivel del conjuro al que más se parezca el efecto. Por ejemplo, una CD de 37 resulta razonable para identificar la fuente que causa demencia, ya que dicho conjuro es de 7.º nivel.

Saber (arcano)

Esta habilidad representa tu colección personal de hechos acerca de la magia. Puedes utilizar Saber (arcano) para anticipar qué puede suceder cuando intentas usar un objeto en particular o para reconocer fenómenos mágicos. Aquí hay algunos ejemplos de lo que puedes hacer y las CDs típicas para cada intento.

DC 10: distinguir un gólem de un objeto animado.

DC 15: reconocer a una criatura infernal o celestial.

DC 30: recordar la contraseña de una puerta cerrada mágicamente. La puerta en cuestión debe ser lo bastante famosa como para que pueda conocerse la contraseña (la habilidad no te permite adivinar la contraseña si no la sabes).

HECHICEROS, MAGOS, Y EL MUNDO EN EL QUE VIVEN

En muchos aspectos, los hechiceros y magos se mantienen distanciados de los asuntos mundanos. Y resulta apropiado, pues su reino es el de lo esotérico y lo inmaterial. Para el observador casual, hay poco que distinga a las dos clases; ambas manejan inmensos poderes que resultan incomprensibles para cualquiera que no esté versado en el saber arcano. De hecho, incluso usan palabras, gestos y materiales idénticos al lanzar el mismo conjuro.

Sin embargo, para los propios magos y hechiceros las diferencias son profundas y obvias. Un mago practica la magia a través del estudio y de una mente disciplinada. El hechicero consigue los mismos fines en virtud de la fuerza interior y la intuición.

De los dos, los hechiceros tienden a ser más terrenales. Ya que su magia surge de su talento innato, no necesitan pasarse horas estudiando tomos mohosos ni esforzándose por acumular su dosis diaria de potencial mágico, así que tienen más tiempo para salir y viajar. Para los hechiceros, los magos suelen ser exclusivistas y pedantes, siempre cuchicheando en pequeños grupos acerca de libros de conjuros, fórmulas arcanas, y sus últimas hazañas mágicas. Los hechiceros también suelen ser más agradables y tener mejor aspecto (tal como se refleja en sus elevadas puntuaciones de Carisma). Como resultado, se integran con los demás con mucha más facilidad

que los magos (aunque no llegan a tener la pericia social de los bardos). Aún así, los hechiceros tienden a ser precavidos cuando están entre la gente común. La mayoría de las personas teme el poder de la magia arcano, y la creencia extendida de que los hechiceros son en parte dragones no ayuda mucho.

Los magos tienen la necesidad de estar más aislados que los hechiceros, pero también son menos introspectivos. No pueden dominar la magia simplemente buscando en sus mentes y almas, como hacen los hechiceros, sino que deben buscar fuentes externas de conocimiento y comprensión. Suelen encontrarlas en los libros, pero también aprendiendo de otros magos. Dos magos que estudien juntos pueden cosechar enormes beneficios, sobre todo si comparten sus libros de conjuros. Los hechiceros pueden ofrecerse entre sí apoyo moral, intercambiar técnicas de meditación, o relatar sus descubrimientos más recientes, pero dicha colaboración rara vez produce los apreciables resultados que logran los magos al reunirse. Para los magos, los hechiceros son superficiales y descuidados, dotados con la magia de forma natural, pero poco capaces de dominar realmente las artes arcanas.

Cómo convertirse en mago

Cualquiera que pueda comprender la teoría y las técnicas de la magia arcano es candidato a convertirse en mago. Normalmente la comprensión llega después de un largo periodo de aprendizaje bajo un mago experto, o de largos estudios en una academia u otra institución. El estudiante arcano comienza con la instrucción básica, que es leer libros de conjuros, y después pasa a intentar realizar un truco o dos. Una vez comprende cómo preparar un sortilegio, lo normal es que enseguida aprenda al menos uno de 1.º nivel. Pasado ese punto, conseguir más habilidad y saber es simplemente cuestión de experiencia y práctica.

Cómo convertirse en hechicero

La mayoría de hechiceros desarrollan poderes rudimentarios en la pubertad, a menudo creando efectos mágicos espontáneos en momentos de estrés emocional. La creencia popular dice que tienen al menos un poco de sangre de dragón en las venas, lo cual explicaría sus aptitudes mágicas. Esto puede no ser del todo cierto: la naturaleza del poder parece tan variada como los propios hechiceros. Algunos es verdad que tienen antepasados dragones (o de otras razas, como infernales o celestiales) o están en contacto con espíritus que les transmiten algún tipo de legado mágico. Estos espíritus podrían ser sus antepasados, mecenas extraplanarios, fatas, o simplemente fuentes de energía mágica que surgen en ciertos lugares. Otros hechiceros llevan fetiches o tótems que (según dicen) potencian sus conjuros.

Sea cual fuere la verdad acerca de las aptitudes de hechicería, es un hecho que muchos hechiceros consiguen sus poderes muy avanzadas sus vidas, a menudo después de haberse embarcado ya en sus carreras de aventurero. Suelen asegurar que han descubierto algún poder mágico latente que fueron capaces de hacer surgir y controlar, como cualquier persona podría desarrollar la aptitud de tocar un instrumento musical o de escribir poesía.



Roles de hechiceros y magos

Debido a su saber arcano y poderes mágicos, los hechiceros y magos a menudo adoptan roles especializados en la sociedad. Suelen entrar dentro de una de las siguientes categorías:

Artillería: este tipo de conjurador proporciona poder ofensivo a un ejército o grupo, usando conjuros como *bola de fuego*. Los hechiceros y los evocadores sobresalen en este rol.

Protector: el lanzador de conjuros sirve como guardián o centinela, levantando barreras contra asaltos mágicos y teniendo en cuenta otros peligros. Los adivinos y abjuradores son los mejores en este trabajo.

Consejero: estos lanzadores de conjuros son asesores o sabios que desentrañan información, ayudan a formular planes, y hasta proporcionan educación en diversas materias. Los magos de todo tipo sobresalen en esto, gracias a su extenso entrenamiento en la investigación y el desarrollo.

Negociador: es un diplomático o un conciliador, cuyas tareas pueden ser tan variadas como allanar disputas políticas, reunir información, o encontrar maneras de evitar o vencer las obstrucciones. Los hechiceros encajan bien en este rol, beneficiándose de sus desarrolladas habilidades sociales y de su aptitud para lanzar el mismo conjuro una y otra vez.

Combinación: este rol es una mezcla de varias tareas que el personaje maneja a la vez. El clásico mago de corte, por ejemplo, es tanto consejero como protector. A menudo se espera de un lanzador de conjuros que sea capaz de ocuparse de gran cantidad de situaciones diferentes. Los magos, que suelen tener un amplio espectro de habilidades y conjuros, suelen ser mejores en roles combinados que los hechiceros.

ORGANIZACIONES: POCAS Y ORGULLOSAS

Los lanzadores de conjuros arcanos suelen ser solitarios, reservados, egocéntricos y codiciosos de saber y poder mágico. Aún así, no todos son individualistas, y los que poseen convicciones u objetivos similares suelen agruparse en organizaciones.

Algunas de ellas, como varias academias de magos, han resistido siglos y están bien consideradas por las comunidades que las alojan. Otras son más recientes, más reservadas, o ambas cosas, y en general despiertan la suspicacia de quienes viven cerca de donde operan.

Un lanzador de conjuros puede desear unirse a una organización mágica específica para obtener ciertas ventajas a cambio de una cuota, misiones, u otras obligaciones. Algunas de ellas son afiliaciones muy flexibles que el lanzador de conjuros puede ignorar o seguir si lo desea. Otras están mucho más asentadas e incluyen una casa capitular u otras comodidades permanentes.

Una organización flexible existe principalmente para distribuir información entre sus miembros. Ni siquiera posee un punto fijo de reunión, sino que celebra sus reuniones en casas alquiladas o en lugares igualmente exóticos. Las organizaciones más formales exigen una devoción total por parte de sus miembros, aunque a menudo esto se ve recompensado con importantes beneficios tanto terrenales como mágicos. A veces, dichas organizaciones son la fuente de una clase de prestigio determinada.

Esta sección describe varias organizaciones de magos y hechiceros. Como siempre, el DM tiene la última palabra sobre si incluir o no cada organización en su campaña. Si una organización aparece vinculada a una clase de prestigio (ver el Capítulo 3: clases de prestigio) y piensas utilizar cualquiera de ellas, es mejor usarlas ambas. Cada apartado incluye entradas con los requisitos y beneficios de ingreso, y datos sobre sus dirigentes. Algunas descripciones incluyen estadísticas detalladas para los líderes importantes, e incluso un mapa en el caso de la Orden arcana (ver más abajo), pero muchas otras simplemente están abocetadas brevemente. Varias de estas organizaciones son poco más que leyendas para la gente común, y pueden resultar excelentes ganchos para aventuras.

La Academia de la desolación

Aunque la mayoría de la gente se niega a creer en ellos, los rumores hablan de una comunidad secreta de lanzadores de conjuros aficionados a las artes oscuras de la nigromancia. Muchas tramas terribles, apestando a cadáveres que se alzan y a enfermedades transmitidas en cementerios, nacen en las sacrílegas salas de la Academia de la desolación.

La escuela de nigromantes es real, pero está envuelta en el secreto. Localizar la sede de la Academia de la desolación (también llamada la Academia oscura) resulta un desafío, y quienes lo hagan pueden llegar a lamentar su decisión.

Miembros: los detalles precisos de los ritos de iniciación son un misterio que casi nadie desea conocer. Además de la cuota de inscripción de 300 po y los tributos semestrales de 60 po, los miembros deben reanimar o crear por lo menos un muerto viviente corpóreo cada semestre. Esta creación repugnante es destinada a la "reserva de muertos" de trabajadores putrefactos que sirven en la academia.

Beneficios: los miembros de la academia son instruidos en los cada vez más repulsivos



rituales diseñados para convocar y controlar cadáveres reanimados. Dicho estudio no está exento de riesgos: los estudiantes que obtengan las peores notas de cada clase deben ofrecer sus almas inmortales a sus infernales profesores. Un aspirante a estudiante del mal puede elegir cualquiera de las clases de prestigio disponibles, como el guardia negro o el asesino. Sin duda, este es el campo de entrenamiento definitivo para el maestro de la lividez y el nigromante auténtico (ver el Capítulo 3: clases de prestigio).

Líderes: se dice que los dirigentes de la Academia de la desolación son infernales, aunque también se sabe de poderosos maestros de la lividez y nigromantes auténticos que ocupan altos cargos. Sin embargo, los nombres de los profesores y regentes actuales son difíciles de precisar, puesto que la mayoría de los que relatan historias sobre la Academia aparecen después asesinados de formas terribles (y bastante creativas), si es que se les encuentra.

Sede central: los rumores sitúan la Academia en medio de un inhóspito pantano, en la cripta de un antiguo liche.

Los Cazadores de bestias

Los Cazadores de bestias son lanzadores de conjuros interesados en el conocimiento de criaturas. Aprenden tanto de materiales de consulta como de la experiencia personal, manteniendo una casa de fieras inmensa para que las estudien los miembros.

Miembros: la cuota de inscripción es de 100 po. Cada año se pagan 10 po, y todos los miembros están obligados a contribuir a la colección de consulta.

Beneficios: los miembros al corriente de cuotas tienen libertad para utilizar la Gran sala, una extensa biblioteca de conocimiento de criaturas. Usar la biblioteca proporciona un modificador de capacidad +2 en cualquier prueba de Saber acerca de bestias mágicas y otras criaturas monstruosas.

Líderes: la posición de líder de los Cazadores de bestias es rotatoria, y se vota una vez cada tres años. En la actualidad, Rotherli Smails (humana Hcr13; Trato con animales +16 [se deja a criterio de los DMs decidir sus áreas específicas de interés para su propia campaña]), Empatía animal +16) dirige la organización.

Sede central: la base de operaciones de los Cazadores de bestias es la Gran sala. Tres grandes cámaras de reuniones surgen de la biblioteca central. Las catacumbas que hay debajo contienen una colección en constante cambio de especímenes para observar: extraños monstruos, animales terribles, y bestias mágicas. Se dice que los túneles naturales conducen a mucha más profundidad, conectando con los habitantes de la Infraoscuridad donde a veces los miembros montan expediciones de recolección de criaturas.

El Dominio de la reina

Unos cuantos lanzadores de conjuros afortunados han formado una pequeña nación insular propia bajo el gobierno de una reina mágica y benevolente.

Miembros: en el Dominio de la reina nacen muchos ciudadanos sin aptitudes mágicas de ninguna clase, aunque un buen número de ellos se marchan al alcanzar la mayoría de edad. La inmigración es posible, pero la plena ciudadanía sólo

la poseen quienes pueden demostrar auténticas aptitudes mágicas. Los inmigrantes deben renunciar a cualquier ciudadanía anterior en otro estado y permanecer como mínimo dos meses al año en la región. La población total del Dominio de la reina asciende a 10.000 personas, de las cuales aproximadamente la mitad son lanzadores de conjuros arcanos de algún tipo.

Beneficios: a cada uno de los ciudadanos lanzadores de conjuros se le concede un domicilio, así como acceso libre a la biblioteca del Dominio de la reina, en la ciudad capital de Murai. Los ciudadanos pueden contar con la protección de la Corona cuando están en su hogar, aunque la reina reniega de cualquier ciudadano que cometa actos criminales en tierras extranjeras, y después huya a la isla en busca de asilo. La economía del Dominio de la reina es bastante robusta, y hay poca pobreza.

Líderes: la reina DiFate ha gobernado el Dominio durante más tiempo del que nadie puede recordar. Se rumorea que su poder sobrepasa al de cualquier otro conjurador que sólo sea mortal. Todos quieren a la reina, y según dicen todos, ella les corresponde siendo una gobernante capacitada y noble.

Sede central: los ciudadanos del Dominio de la reina viven en una isla mágica. La isla se mueve, siguiendo una ruta comercial preestablecida a través de los océanos del mundo, aunque en caso de producirse una emergencia la reina puede dirigir la isla a voluntad.

Al estar saturada mágicamente, la isla móvil está repleta de prodigios: lagos mágicos, castillos vivientes, bosques de árboles sensitivos, y tecnología mágica de todo tipo.

Los Eruditos de la llama

Estos lanzadores de conjuros aprecian el fuego. Mucho.

Miembros: no existen cuotas de inscripción ni tributos, pero los posibles miembros deben ser eruditos elementales con soltura con el fuego (consulta el Capítulo 3: clases de prestigio). Los que deseen unirse a los Eruditos de la llama deberán primero encontrar su solitaria base de operaciones (ver a continuación). Sin embargo, una vez encontrada, los Eruditos dan la bienvenida a cualquier candidato que cumpla los requisitos para el ingreso o haya realizado esfuerzos evidentes para encontrarlos.

Beneficios: los Eruditos de la llama disfrutan de la compañía de sus iguales, tienen alojamiento gratuito en un ambiente orientado a sus prácticas, y pueden consultar con facilidad a algunos de los magos de fuego más expertos que han existido jamás.

Por supuesto, uno puede ser miembro de la organización sin quedarse allí. De hecho, numerosos Eruditos de la llama van de aquí para allá, y sólo regresan para informar de asuntos de interés para los dirigentes, o para descansar un poco antes de volver al mundo.

Líderes: los Eruditos de la llama veneran a Mearlisha Quarto Somida, también conocida como la Forma de fuego. Mearlisha ha conservado este título durante dos años, más que cualquier aspirante previo. La mayoría de los eruditos elementales, una vez que han alcanzado la perfección elemental, pierden gradualmente todo interés en los asuntos del mundo material y buscan la comunión con su elemento en los planos Interiores.

Sede central: la base de operaciones de los Eruditos de la llama, llamada el Bastión de la llama, está suspendida parcialmente sobre la cima de un volcán semiactivo. Contiene

Broche de escudriñador

Este broche mágico de metal y cristal permite a su portador contactar dos veces al día con cualquier otra criatura que lleve un broche similar del mismo modo que el conjuro de recado. Esta aptitud sortilega requiere una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad. Usando este objeto no se puede contactar con criaturas que no lleven un broche de escudriñador. El broche no funciona en áreas de magia muerta ni a través de los planos. Tiene una CA de 13, 1 punto de golpe, una dureza de 5, y una CD de rotura de 18.

Nivel de lanzador: 5°.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, recado.

Precio del mercado: 20,000 gp.

Peso: —.

multitud de cámaras protegidas, tanto para los que no han progresado lo bastante en la andadura que han elegido como para los distintos sirvientes, objetos y posibles candidatos. Eblard Sizfer está a cargo del mantenimiento y la equipación de estas cámaras.

Más allá de las cámaras protegidas hay una serie de habitaciones, la mayoría abiertas, que ofrecen menos protección contra el intenso calor del volcán. Sólo los que han conseguido la perfección elemental con el fuego pueden sobrevivir un tiempo en la cámara desprotegida del final, que flota suavemente en un estanque de magma candente.

➤ **Eblard Sizfer:** elfo Mag6/Erudito elemental 6; VD 9; humanoide mediano (elfo); DG 9d4+18; pg 36; Inic +2; Vel 30'; CA 14 (toque 12, desprevenido 12); Atq +5 c/c (1d6, bastón de gran calidad) ó +6 a distancia (1d8, arco largo); AE Soltura con el fuego (+1 a la CD de salvación con conjuros de fuego), fuego penetrante (+1 a la prueba de lanzador para superar la resistencia); CE visión en la penumbra, inmunidad a dormir, no puede

usar efectos de energía aparte de los del fuego, resistencia contra el fuego 5, familiar sapo (ver a continuación); AL CB; TS Fort +5, Ref +5, Vol +10 (Encantamiento +12); Fue 10, Des 14, Con 15, Int 18, Sab 14, Car 8. Altura 5' 4".

Habilidades y dotes: Avistar +6, Buscar +6, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +16, Escuchar +4, Saber (arcano) +16, Saber (los planos) +16; Conjuros repetidos, Esculpir conjuro, Inscribir rollo de pergamino, Potenciar conjuro, Soltura con un arma (proyector de energía), Sustitución de energía (fuego).

Conjuros preparados (4/5/5/4 3/1; CD base = 14 + nivel de conjuro): 0—detectar magia, luces azules, rayo de escarcha (sustituido por fuego)[†], resistencia; 1.—arma mágica, manos ardientes[†], proyectil mágico, retirada expeditiva, toque gélido (sustituido por fuego)[†]; 2.—convocar monstruo II, esfera flamígera[†], flecha ácida de Melf (3, sustituido por fuego)[†]; 3.—bola de fuego[†]; protección contra los elementos, rayo relampagueante (sustituido por fuego)[†], volar; 4.—convocar monstruo IV, escudo de fuego[†], tormenta de hielo (sustituido por fuego)[†]; 5.—cono de frío (sustituido por fuego)[†].

[†]CD de salvación incrementada en 1 por la Soltura con el fuego.

Poseiones: brazaletes de armadura +2, anillo de resistencia menor al fuego, varita de bola de fuego (lanzador 6° nivel).

➤ **Lametón:** sapo (familiar); VD —; bestia mágica Diminuta; DG 6; pg 18; Inic +1; Vel 5'; CA 18 (toque 15, desprevenido 17); Atq —; Frente/Alcance 1x1' / 0'; CE Aptitudes concedidas; AL CB; TS Fort +3, Ref +4, Vol +10; Fue 1, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Esconderse +21, Escuchar +5.

Aptitudes concedidas: alerta, compartir conjuros, vínculo de empatía, toque, comunicarse con su amo (consulta la sección 'Familiares', anteriormente).

Los Escudriñadores

Esta es una red de lanzadores de conjuros a los que le gusta mantenerse en contacto entre ellos.

Miembros: la cuota de inscripción es exorbitante: 20.000 po, aunque no hay que pagar tributos anuales. No obstante, resulta obligatorio que cada miembro permanezca en contacto con los demás.

Beneficios: los Escudriñadores son una asociación informal y sólo tienen en común un broche mágico que recibe cada miembro cuando se inscribe. Este broche permite que el miembro contacte dos veces al día con los otros miembros que lleven el broche. Básicamente, los miembros forman una red mágica de comunicaciones que conecta cada broche (de hecho, a veces se la conoce como la Red). La "cuota de inscripción" en realidad es el coste para fabricar este broche, cuya creación se mantiene en secreto.

Líderes: los Escudriñadores no tienen líderes ni seguidores, ni suscriben un sistema de creencias común aparte del deseo de mantener el contacto. En general, las noticias viajan más rápidamente a través de los broches de escudriñador que mediante otros medios. A veces, miembros osados de los escudriñadores se unen a compañías de aventureros sólo para poder proporcionar a la red una crónica continuada de sus viajes.

Sede central: la organización es una red descentralizada sin sedes conocidas. Si existe un lugar físico que sirva como base, es un secreto muy bien guardado.

Las Espadas sortilegas

Estos lanzadores de conjuros son expertos tanto en la magia arcano como en el combate, y están interesados en alquilar sus servicios.

Miembros: no hay cuota de inscripción, pero los tributos anuales son de 100 po. Los miembros deben participar en la Gran lucha cuerpo a cuerpo de conjuros y espadas, que transcurre en la arena de la Casa capitular (ver a continuación).

Beneficios: los lanzadores de conjuros que deseen aprender cómo combinar el arte de la magia con el de la guerra son bien recibidos en los salones y la arena de la Casa capitular. Los miembros mucho más expertos enseñan a los menos competentes, y los pupilos que cumplen los requisitos especiales pueden adquirir niveles en la clase de prestigio espada sortilega (ver el Capítulo 3: clases de prestigio).

La Casa capitular mantiene una oficina pública en donde los interesados en contratar espadas sortilegas pueden enviar ofertas de trabajo. Las Espadas sortilegas cobran una elevada tarifa por sus servicios, exigiendo a menudo una parte equivalente de cualquier tesoro recuperado o un salario base de 10 po por día más gastos, lo que sea mayor.

Líderes: el Campeón supremo es el jefe de la organización, determinado cada diez años tras una serie de duelos durante la Gran lucha cuerpo a cuerpo. Los duelos no suelen terminar en la muerte del participante (al menos, no de forma permanente). La actual Campeona suprema es Haile la invencible.

Sede central: la organización tiene su base en la Casa capitular, una fortaleza similar a un castillo. Posee bibliotecas, laboratorios mágicos y catacumbas oscuras, además de una gran arena al lado del edificio. Aunque la arena a veces se

alquila para que la usen otras asociaciones, en general se reserva para las sesiones especiales de práctica, y por supuesto la Gran lucha anual cuerpo a cuerpo de conjuros y espadas. Este evento siempre atrae a multitud de curiosos, muchos de los cuales apuestan en los duelos de Espadas sortilegas.

➤ **Haile la invencible:** humana Gue1/Mag7/Espada sortilega10; VD 18; humanoide mediano (humana); DG 1d10 + 7d4 + 10d8 + 36; pg 99; Inic +2; Vel 20'; CA 32 (toque 15, desprevenido 32; 50% de posibilidad de fallo); Atq +21/+16/+11 c/c (1d8+9+1d6 de electricidad, espada larga electrificante y radiante +5); AE Canalizar conjuro III (consulta la Capítulo 3: clases de prestigio); CE reserva de espada sortilega (el arma actualmente almacena cinco curar heridas graves y un aguante), familiar comadreja (ver a continuación); AL CB; TS Fort +13, Ref +9, Vol +12; Fue 18, Des 14, Con 14, Int 17, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +15, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +21, Escuchar +15, Saber (arcano) +16, Saltar +15, Tregar +15; Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Conjuros encadenados, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Desenfundado rápido, Elaborar poción, Fabricar armas y armaduras mágicas, Gran hendedura, Hendedura, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con un arma (espada larga).

Conjuros preparados (4/5/5/5/3/3/2; CD base = 13 + nivel de conjuro; 10% posibilidad de fallo de conjuro): 0.—abrir, cerrar, atontar, mano de mago, rayo de escarcha; 1.—caída de pluma, escudo, impacto verdadero (3); 2.—aguante, fuerza de toro, gracia felina, protección contra las flechas, ver lo invisible; 3.—bacelear (2), disipar magia, protección contra los elementos, rayo relampagueante; 4.—asesino fantasmal, piel pétrea, tormenta de hielo; 5.—flecha ácida de Melf (encadenado), inmovilizar monstruo, impacto verdadero (apresurado); 6.—transformación de Tenser (2).

Posesiones: amuleto de armadura natural +5, anillo de protección +5, armadura de placas y mallas resistente a conjuros (RC 19), capa de desplazamiento, espada larga electrificante y radiante +5.

➤ **Jumoke:** comadreja (familiar) VD —; bestia mágica Menuda; DG 7; pg 49; Inic +2; Vel 20', tregar 20'; CA 18 (toque 14, desprevenido 16); Atq +15/+10/+5 (1d3-4, mordisco); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; CE Concede +2 en Salvaciones de Reflejos, aptitudes concedidas; AL CB; TS Fort +11, Ref +9, Vol +13; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 11, Sab 12, Car 5.

Habilidades y dotes: Avistar +15, Equilibrio +10, Esconderse +13, Moverse sigilosamente +9, Tregar +15; Sutileza con una arma (mordisco).

Aptitudes concedidas: alerta, evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía, toque, comunicarse con su amo, comunicarse con mustélidos (ver la sección 'Familiares' anteriormente).

La Liga de los adivinos

La Liga de los adivinos es una asociación profesional de lanzadores de conjuros, expertos en magia de Adivinación.

Miembros: hay una cuota de inscripción de 300 po, y tributos anuales de 60 po. Los miembros deben también superar un examen anual para conservar su reputación.

Beneficios: los miembros al corriente de cuotas aparecen en una lista de adivinos certificados. Ser miembro sirve para

anunciar la aptitud de adivinación del lanzador de conjuros y así conducir a los posibles clientes hasta él. Los funcionarios del gobierno suelen optar por utilizar adivinadores miembros de la Liga, así como los clientes adinerados que desean la mejor adivinación que el dinero pueda comprar.

Líderes: el actual dirigente que preside la Liga de los adivinos es Avulth Corbandu (elfo Mag12; Escudriñar +18). La principal responsabilidad de Corbandu es encargarse de los exámenes de adivinación anuales para los miembros.

Sede central: la Liga de los adivinos no tiene oficinas centrales. Los miembros se reúnen una vez al año, en un lugar que nunca se anuncia; los miembros deben adivinarlo (o descubrirlo mediante algún otro método más mundano).

La Orden arcana

La Orden arcana es una reputada escuela de hechicería. Aquí, se enseña y se investiga sobre la magia, y los miembros se benefician al compartir sus conocimientos. En el mundo de las academias arcanas, la frase "divulga o muere" no sólo tiene un sentido figurado.

Miembros: la cuota es de 80 po al mes. Cada miembro debe aparecer por el campus al menos una vez cada seis meses para aceptar encargos especiales, si los hay.

Beneficios: los lanzadores de conjuros que se unan a la Orden arcana deberán adoptar la clase de prestigio asociada (consulta mágico de la Orden arcana en el Capítulo 3: clases de prestigio). Los beneficios incluyen alojamiento, mejora de aptitudes mágicas, oportunidades sociales, y objetos relacionados, tal y como se describe en dicha clase de prestigio.

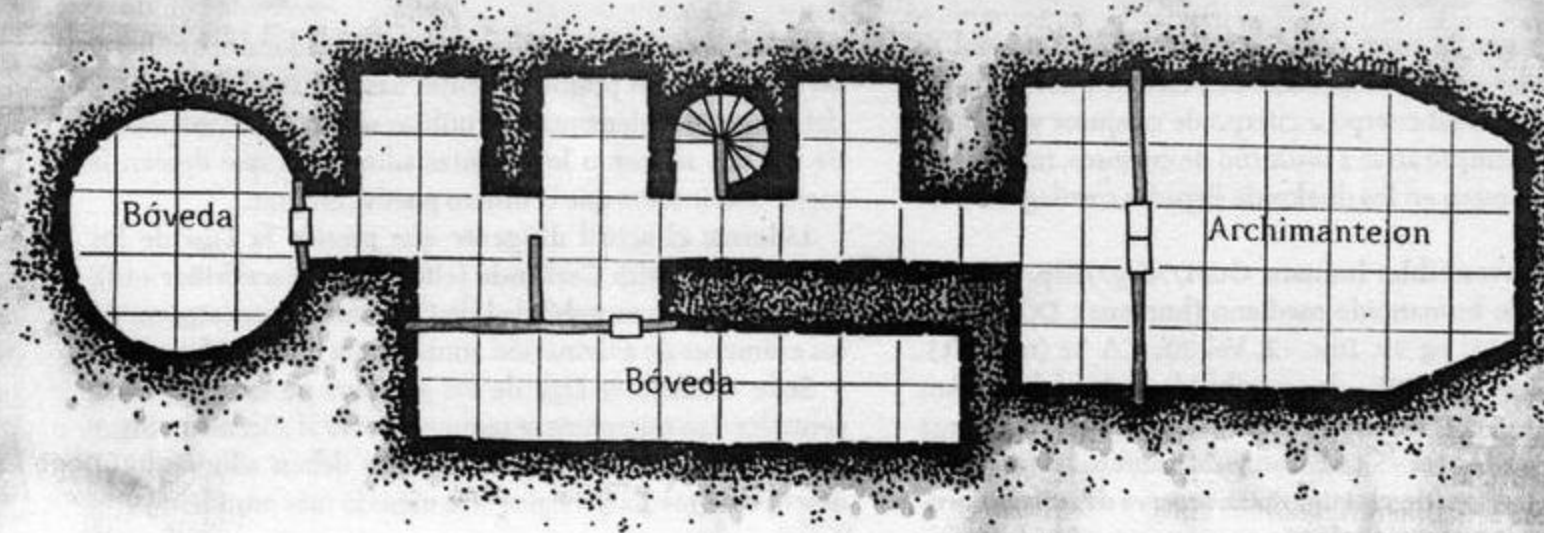
Líderes: el canciller Japheth Arcano administra la escuela y dirige sus investigaciones. Está obsesionado con descubrir los secretos que hay tras la gramática mágica ancestral conocida como áleph o idioma primitivo. Hace muchos años, se descubrieron retazos de este saber arcano que tuvieron gran difusión: algunos aseguran que las dotes metamágicas son fruto de dicho saber. Japheth sabe que sólo se han descubierto los detalles más insignificantes de la gramática mágica completa, y ansía expandir sus conocimientos mediante la investigación y la excavación de yacimientos arqueológicos.

➤ **Japheth Arcano:** humano Mag9/mágico de la Orden arcana 10; VD 19; humanoide Mediano (humano); DG 19d4+38; pg 78; Inic +2; Vel 30'; CA 32 (toque 17, desprevenido 30); Atq +12/+7 c/c (1d6+3, bastón de poder, doble daño con carga); AE Reserva de conjuros III (ver el Capítulo 3: clases de prestigio), cuervo familiar (ver a continuación); AL CB; TS Fort +10, Ref +10, Vol +16; Fue 12, Des 15, Con 14, Int 25 (19), Sab 12, Car 12.

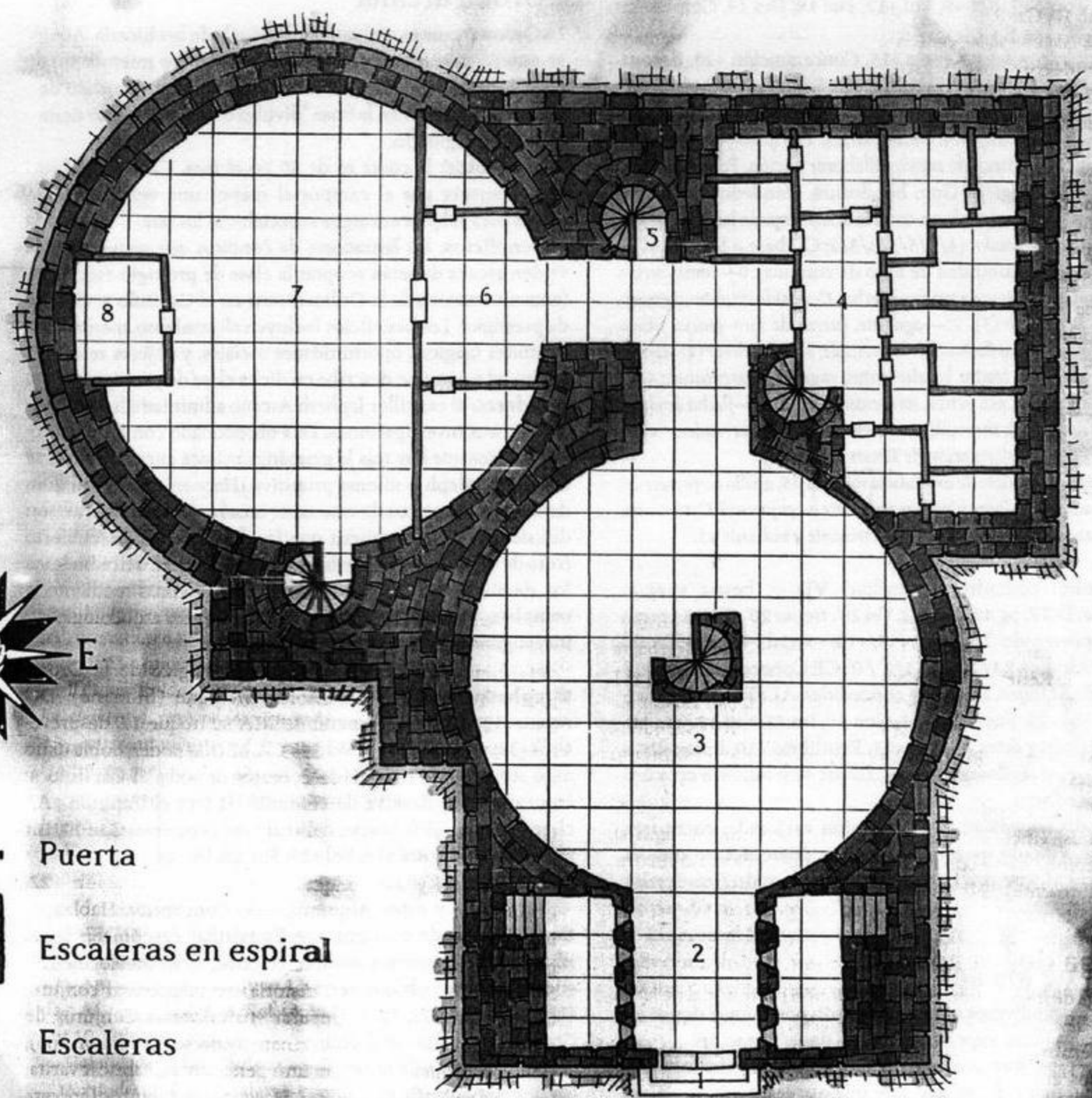
Habilidades y dotes: Alquimia +29, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +29, Escudriñar +29, Hablar un idioma (abisal, acuano, aurano, celestial, dracónico, élfico, gnomio, ignaro, silvano, terrano), Oficio (arqueólogo) +11, Saber (arcano) +29, Saber (historia) +29; Apresurar conjuro, Conjuración en silencio, Conjuración sin moverse, Conjuros de sanctasactórum, Conjuro innato (rayo de debilitamiento), Conjuros cooperativos, Conjuros penetrantes, Fabricar varita, Inscribir rollo de pergamino, Maestría en conjuros (acelerar, detectar magia, globo de invulnerabilidad, invisibilidad mejorada, leer magia, teleportar sin error, volar).

Plano de la Orden arcana

Subnivel



Nivel Principal



Puerta



Escaleras en espiral



Escaleras

Un cuadrado = 10'

Conjuros preparados (4/6/6/6/5/5/5/3/(4)3; CD base = 17 + nivel del conjuro): 0—detectar magia, leer magia, luz, mano del mago; 1°—armadura de mago, caída de pluma, dormir, escudo, protección contra el mal (sanctasanctórum), sirviente invisible (sanctasanctórum); 2°—aguante, (2), cerradura arcana, protección contra las flechas, terribles carcajadas de Tasha (sanctasanctórum), ver lo invisible (sanctasanctórum); 3°—facelerar, bola de fuego, disipar magia (2), protección contra los elementos, volar; 4°—detectar escudriñamiento (sanctasanctórum), esfera elástica de Otiluke, globo menor de invulnerabilidad (sanctasanctórum), invisibilidad mejorada, piel pétrea; 5°—dominar persona, inmovilizar monstruo (sanctasanctórum), invisibilidad mejorada (2), tentáculos negros de Evard; 6°—campo antimagia, contingencia, desintegrar, globo de invulnerabilidad, visión verdadera; 7°—deseo limitado, destierro (sanctasanctórum), palabra de poder aturridor, rociada prismática (sanctasanctórum), teleportar sin error; 8°—clonar, convocar monstruo VIII, cuerpo férreo; 9°—detener el tiempo, dominar monstruo, rayo de debilitamiento (innato, sanctasanctórum), teleportar apresurado.

Posesiones: Amuleto de armadura natural +5, brazales de armadura +8, capa de eteridad, diadema del intelecto, +6, 3 pociones de curar heridas graves, anillo de protección +5, anillo de retorno de conjuros, rollo de pergamino de acelerar, rollo de pergamino de rociada prismática, rollo de pergamino de ver lo invisible, rollo de pergamino de teleportar, bastón de poder (40 cargas).

➤ **Rafael:** familiar (cuervo); VD —; bestia mágica Menuda; DG 9; pg 39; Inic +2; Vel 10', volar 40' (regular); CA 19 (toque 14, desprevénido 17); Atq +11/+6 c/c (1d4, garras); Frente/Alcance: 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; CE Habla común, aptitudes concedidas; AL CB; TS Fort +6, Ref +8, Vol +15; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6 (más las de Japheth); Sutileza con un arma (garras).

Aptitudes concedidas: alerta, compartir conjuros, vínculo de empatía, toque, comunicarse con su amo, comunicarse con los pájaros.

Sede central

El campus de la Orden arcana se llama Mathghamhna. Tiene una historia peculiar, y no sólo porque sus torres, reservas de tesoros, aulas y laboratorios están excavados dentro de un volcán prehistórico apagado hace tiempo. El interior de la escuela, sombrío y similar a un castillo, es extenso. Las bóvedas subterráneas guardan tesoros mágicos secretos, mientras que los laboratorios y aulas del nivel superior son usados día tras día por los estudiantes arcanos y profesores lanzadores de conjuros. Los futuros magos (y algunos hechiceros) estudian en la escuela y se quedan la mayor parte del año en Mathghamhna, al igual que los regentes que instruyen a los aprendices y conjuradores de nivel bajo. Alrededor de doscientos lanzadores de conjuros aseguran también ser miembros pero no tienen residencia permanente dentro de la cofradía, aunque se les permite alojarse allí.

1. **Entrada:** un conjunto de puertas de hierro encantadas, de 30'x30' por 2', custodian la amplia entrada principal. Tienen relieves esculpidos de gárgolas y dragones enzarzados en un conflicto sin fin. Las puertas suelen permanecer abiertas durante el día pero se cierran mágicamente durante la noche, o en caso de que la escuela sea atacada.

➤ **Puertas de hierro Enormes:** 2' de grosor; dureza 10; pg 720; CA 3; romper CD 60; Abrir cerraduras — (cerradura arcana, lanzador de 15.º nivel).

2. **Gran acceso:** un salón con baldosas de mármol y un magnífico friso pintado en las paredes y el techo, representando nubes de tormenta sobre las que descansan castillos en el cielo. Aquí siempre hay diez guardias (Cmb5) de servicio. Alineadas en las paredes hay aspilleras difíciles de ver (prueba de Avistar CD 25), suministrando a diez guardias con arcos (Cmb7) buena línea de tiro sobre los huéspedes no deseados.

3. **Gran vestíbulo:** esta cámara fue construida para inspirar respeto, y lo consigue. Tiene 90' de diámetro y se alza 120'. Una amplia escalera en espiral serpentea alrededor de un pilar central de soporte, uniendo una serie de balcones ocultos y las galerías superiores. Estas galerías conducen hasta los dormitorios de los aprendices, aulas de todo tipo, laboratorios para los estudiantes, laboratorios mágicos privados reservados a los regentes, y otras maravillas, como un jardín mágico.

Inmensas estatuas de dragones, unicornios, pegasos y otras bestias mágicas adornan toda la curvada anchura de las paredes interiores, iluminadas de modo espectacular con coloridas antorchas siempreardientes. Los rumores aseguran que cuatro de las mayores estatuas son en realidad gólems de piedra que volverán a la vida si la escuela es atacada.

Esta cámara también sirve como punto principal de reunión para las ocasiones especiales, puesto que es más que suficiente para albergar al cuerpo estudiantil, a los regentes, y a los lanzadores de conjuros visitantes.

4. **Cuartos para invitados:** esta antesala conduce a las distintas habitaciones para invitados, preparadas para albergar a los miembros de importancia hospedados por la cofradía. Hay otros cuartos para invitados subiendo por el hueco de la escalera secundaria (área 5).

5. **Hueco de la escalera secundaria:** otra gran escalera en espiral conduce a la multitud de galerías superiores, de aulas, y a los otros lugares indicados en la escalera principal del gran vestíbulo (ver área 3). Escaleras abajo están las cocinas, donde personal especializado prepara la comida para todos los habitantes de la escuela. La escalera también lleva al nivel inferior en las profundidades de la escuela, que alberga multitud de interesantes cámaras, como el fabuloso tesoro de la escuela y el aún más fabuloso Archimanteion, el laboratorio mágico privado y la bóveda de artefactos de Japheth Arcano.

6. **Antesala de la biblioteca:** en esta cámara, dispuestas con buen gusto, hay bellas esculturas, cómodas sillas y bancos, y mesas de lectura iluminadas por luces mágicas. Las cámaras laterales llevan a las salas de reuniones privadas y de lectura.

7. **Gran biblioteca:** las puertas dobles tienen una cerradura arcana de intrincado diseño (lanzador de 15.º nivel), que deja pasar sólo a miembros o aprendices de la Orden arcana.

La Gran biblioteca contiene una plétora de saber mágico y esotérico almacenado en pesados estantes de roble que se elevan 25' hasta el techo (muchos de los volúmenes sólo son accesibles mediante escaleras de mano animadas a las que se puede ordenar que se muevan hasta el estante apropiado). Los temas abarcan casi todo sobre la magia: la filosofía del lanzamiento de conjuros arcanos, los mitos mágicos y los hechos acerca de bestias, deidades y artefactos, una miríada de teorías sobre el origen de la magia, libros cerrados con llave acerca de

las Artes oscuras (sólo para consulta), listas de teóricos planos alternativos de existencia, y muchas cosas más. Los tomos de mayor importancia son una serie de volúmenes que guardan

una selección de sortilegios de nivel 1.º, 2.º y 3.º (todos los que aparecen en el *Manual del Jugador*). Los lanzadores de conjuros de la Orden han recopilado laboriosamente estos sortilegios, que representan un recurso inestimable para los miembros de la Orden.

Una pequeña escalera en espiral conduce abajo al taller de encuadernación, que también contiene papel, prensadoras de vitela y reservas de tinta.

8. Estudio del canciller: los aposentos personales de Japheth Arcano están en el nivel superior, junto a las cámaras privadas de los otros regentes, pero él prefiere tener su estudio y su oficina aquí en la Gran biblioteca. Cuando el estudio no está ocupado, las puertas de hierro con relieves esculpidos tienen una *ceradura arcana* (lanzador 19.º nivel).

La cámara contiene cómodas sillas, divanes, y un *serviente invisible* permanente que hace pequeños recados para Japheth. También le sirve de biblioteca privada en la que guarda muchos tomos raros sobre temas arcanos, muy valiosos tanto para los coleccionistas como para aquellos interesados en expandir su saber arcano. Uno de los muchos libros de conjuros del canciller se guarda a la vista bajo un cristal sobre un atril protegido mágicamente. Aquí se puede encontrar a menudo a Japheth, curioseando un tomo interesante, reunido con uno o más regentes, o tomándose un momento para discutir asuntos de disciplina con algún posible aprendiz.

bastante, aunque se reservan el derecho a negarse a transportar a un destino particularmente peligroso o impreciso.

TARIFAS Y CUOTAS DE LA UNIÓN DE VIAJEROS

Servicio	Coste
Teleportar, sólo ida, área muy familiar	900 po*
Teleportar, sólo ida, área estudiada	1,080 po*
Teleportar, sólo ida, área vista alguna vez	1,260 po*
Teleportar, sólo ida, área vista una vez	1,440 po*
Teleportar, sólo ida, sólo descripción del área	1,620 po*
Teleportar sin error	1,820 po*
Círculo de teletransporte, área muy familiar	3,060 po*
Proyección astral, a un puesto avanzado de la Unión	3,060 po*
Rollo de pergamino de teleportar	1,125 po
Rollo de pergamino de teleportar sin error	2,275 po

*Incluye viaje de regreso del conjurador de la Unión. Todos los costes tienen un 25% de descuento si el contrato es por diez o más conjuros de viaje, y se duplican si el viaje lleva al lanzador a una zona peligrosa.

Líderes: se considera que todos los que trabajan en el Departamento de viajes en un momento determinado son iguales para las decisiones que afectan a su sección, aunque cada sucursal elige a un tesorero y a un portavoz. Para decisiones de mayor relevancia, los miembros del departamento de cada una de las sucursales pueden decidir reunirse para una votación rápida (mediante teletransporte), si es necesario.

Sede central: la Unión de viajeros tiene sucursal en muchas ciudades importantes. Cada una consta de oficina, alojamientos para los lanzadores de conjuros que estén trabajando en ese momento en ese departamento, zona de intercambio para los teletransportes de entrada y salida, y a veces un gran almacén para los objetos a transportar.

Las Varitas rotas

Las Varitas rotas es una cofradía de lanzadores de conjuros que matan por dinero.

Miembros: no se pagan cuotas de inscripción ni tributos anuales, pero los miembros deben aceptar los contratos asignados por los dirigentes de la cofradía.

Beneficios: los miembros al corriente de cuotas reciben compensaciones monetarias por cumplir los contratos. Las cantidades pagadas varían según la dificultad y finalidad de cada trabajo concreto. A los asesinos independientes de toda índole que operen en la misma comunidad que un agente de los Varitas rotas se les considera también objetivos legítimos.

Líderes: un hechicero llamado Invierno dirige las Varitas rotas. Invierno nunca sale de la ciudadela de la cofradía, o al menos, nunca sin disfraz, y no cabe duda de que hay una gran cantidad de posibles disfraces a disposición de un dragón blanco con niveles de pícaro, hechicero y asesino.

Sede central: la cofradía opera desde una ciudadela oculta mágicamente, localizada probablemente en un semiplano creado por un mago. Su situación es un secreto muy bien guardado. Los interesados en usar los servicios de las Varitas rotas consiguen la atención de sus dirigentes garabateando en sangre el signo de la cofradía (una varita rota) en el interior de una puerta. Un método secreto de escudriñamiento determina la localización de dichos signos, tras el cual un representante de las Varitas rotas contacta con el interesado.

Peculiaridades de un laboratorio de magia

Tira 1d10 o elige una opción de la tabla siguiente:

- | Tiro | Característica |
|------|---|
| 1 | Círculo de invocación mágica inscrito en el suelo o la pared. |
| 2 | Reloj de arena lleno de polvo de hueso que cae hacia arriba desafiando la gravedad. |
| 3 | Esqueleto de un gigante (u otro monstruo) recubierto de acero y colgado de unas vigas. |
| 4 | Horno avivado por un elemental de fuego pequeño. |
| 5 | Trozo de un meteorito, o un mineral traído de otro plano. |
| 6 | Mar o conservada de un demonio o diablo. |
| 7 | Umbral de 1 pie de diámetro, en las fauces de una gran estatua de un león rugiente, que lleva a una dimensión de bolsillo. |
| 8 | Serviente gólem de hierro unido a la cámara por un error en su creación. |
| 9 | Humanoide congelado en un bloque de hielo que no se funde; a veces se comunica mentalmente. |
| 10 | Caldero encantado burbujeante; una vez al día escupe un protoplasma inofensivo (casi siempre), que suele morir a los pocos minutos. |

La Unión de viajeros

Esta organización se especializa en magia de viaje y ofrece sus servicios por dinero. Funcionarios reales y clientes adinerados recurren a la Unión cuando quieren viajar de la forma más rápida y segura que puedan pagar.

Miembros: la cuota de inscripción es de 200 po. La unión se lleva el 20% de todas las ganancias obtenidas por el uso de la magia de viaje para clientes, que se entrega al tesorero de la Unión. Cada miembro debe trabajar como mínimo dos veces al año en un Departamento de viajes (ver a continuación).

Beneficios: los miembros de la Unión tienen acceso a la clase de prestigio guía viajero (ver el Capítulo 3: clases de prestigio), aunque no es obligatorio cogerla. Los miembros de la Unión deben trabajar en un Departamento de viajes, que estará situado en una de las sucursales de la Unión (ver a continuación). La Unión tiene muchos tipos de contratos para viajar o mandar objetos por teletransporte, y también acepta encargos de viajes particularmente peligrosos, si se paga una prima (como mínimo más del doble del precio normal, según el peligro personal que afronte el lanzador de conjuros). La Unión de viajeros se enorgullece de llevar a sus clientes a cualquier lugar que puedan identificar y describir lo

EL HUECO: LA MORADA DEL MÁGICO

Bienvenido al Hueco, el hogar de Benay y Airees Ahueco, una maga y un hechicero que se han instalado a vivir juntos.

¿Qué tiene de típico el Hueco?

Como todos los hogares, el Hueco refleja las peculiaridades y gustos de sus dueños, pero también posee muchos elementos que encajan en cualquier residencia de un mago o hechicero.

Intimidad

La mayoría de magos y hechiceros necesitan al menos un rato de soledad cada día. Los magos precisan tranquilidad para sus preparativos diarios, e incluso los hechiceros deben meditar y concentrar sus poderes. Además, los lanzadores de conjuros de alto nivel suelen tener objetivos que requieren periodos largos de trabajo, como construir objetos mágicos. Por último, muchos magos y hechiceros llevan a cabo tareas que no desean que vea nadie, como consultar con poderes de otro mundo, escudriñar sitios lejanos, crear homúnculos, construir gólems, o convocar aliados o sirvientes extraplanarios. No siempre estas actividades resultan siniestras, pero son difíciles de explicar, sobre todo a vecinos exaltados que no entienden de conceptos arcanos. No es accidental que el Hueco no tenga ventanas en la planta baja. Los transeúntes pueden vislumbrar el patio a través de la puerta, pero eso revela muy poco, gracias a los árboles que hay plantados allí.

Seguridad

Siempre es difícil mantener a los enemigos a más distancia de la que alcanza una espada. Cuando un hechicero o un mago están en su hogar, lo que más cuesta es asegurarse de que los enemigos permanecen fuera.

Los magos y hechiceros son muy vulnerables a los ataques físicos, debido a sus pocos puntos de golpe y a la ausencia de armadura. Por si no fuera suficiente, se puede impedir que utilicen sus armas y defensas más poderosas, sus conjuros, si se interrumpe su concentración. Esta vulnerabilidad sigue al mago y al hechicero hasta su hogar, por así decirlo. Un ladrón descuidado o un invasor desbocado pueden causar estragos al destruir libros valiosos, estropear los componentes para conjuros, interrumpir experimentos delicados, o liberar a criaturas cautivas que mejor sería no molestar.

Además de ocuparse de su seguridad personal, los magos y los hechiceros también tienen que mantener sus objetos mágicos (y los libros de conjuros de los magos) a salvo de rivales y ladrones. Hasta el equipo mágico de un conjurador de nivel medio vale una buena cantidad de dinero.

Dadas sus capacidades, Benay y Airees Ahueco confían en poder ocuparse de cualquier problema que surja, al menos hasta que llegue ayuda. Si el Hueco estuviera en el campo en vez de en la ciudad, seguramente habrían añadido un foso, un puente levadizo, y una barbacana junto con una guarnición y alojamientos para la misma. También habrían construido muros más elevados y gruesos, con una pasarela y almenas para permitir patrullar a los guardias. La torre probablemente sería más alta y robusta, con una almena en la cumbre en vez de un tejado, y habría más espacio para las catacumbas.



El Hueco

La morada del mágico

Conjuro de alarma



Cama



Colmena



Banco



Silla



Cofre



Escritorio



Puerta



Puerta de
doble hoja



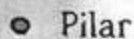
Chimenea



Jardín



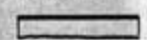
Verja



Pilar



Alfombra



Estantería



Sofá



Escaleras



Mesa



Árbol



Armario



Pozo



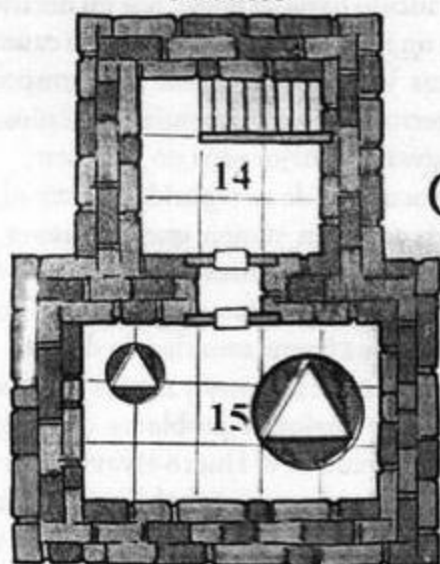
Ventana



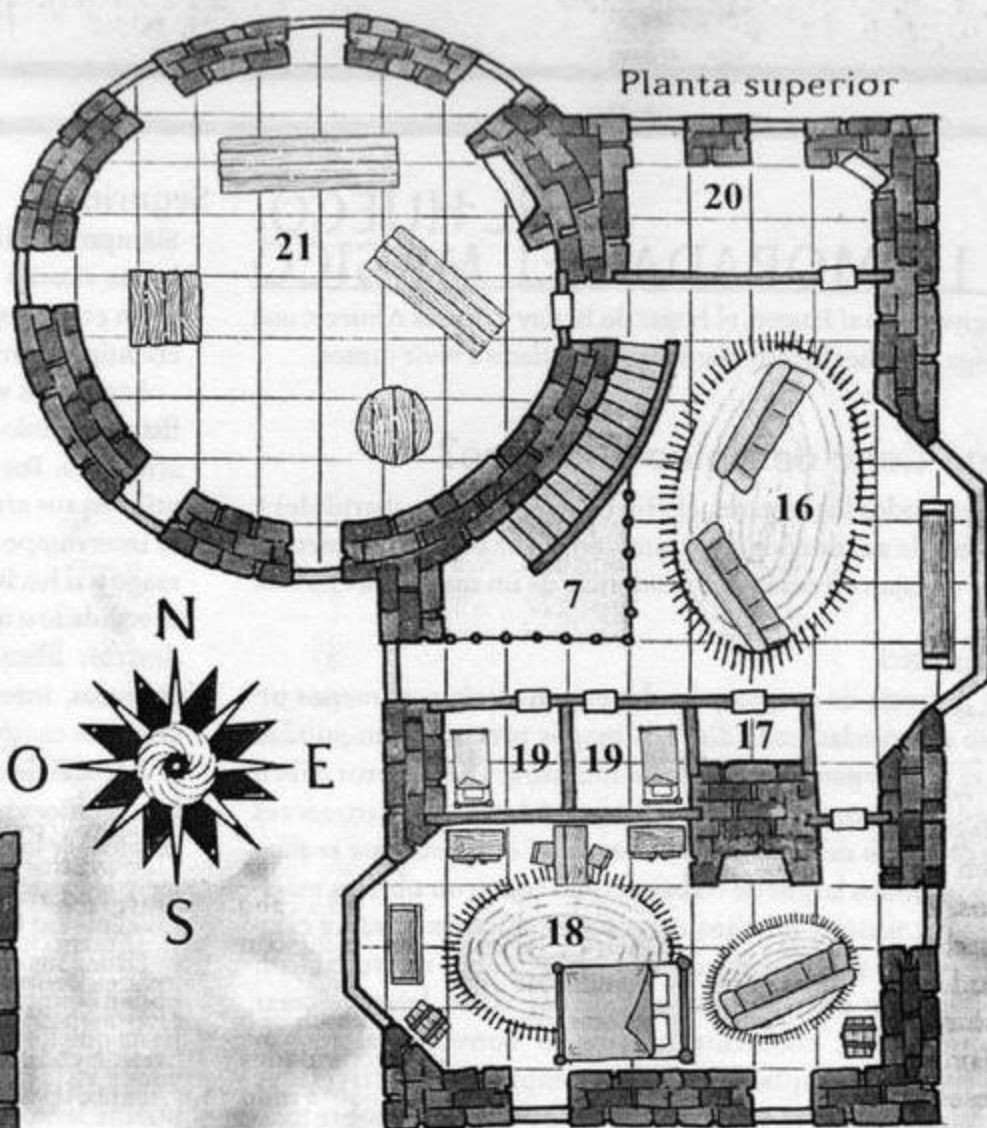
Círculo de
convocación

Un cuadrado = 5'

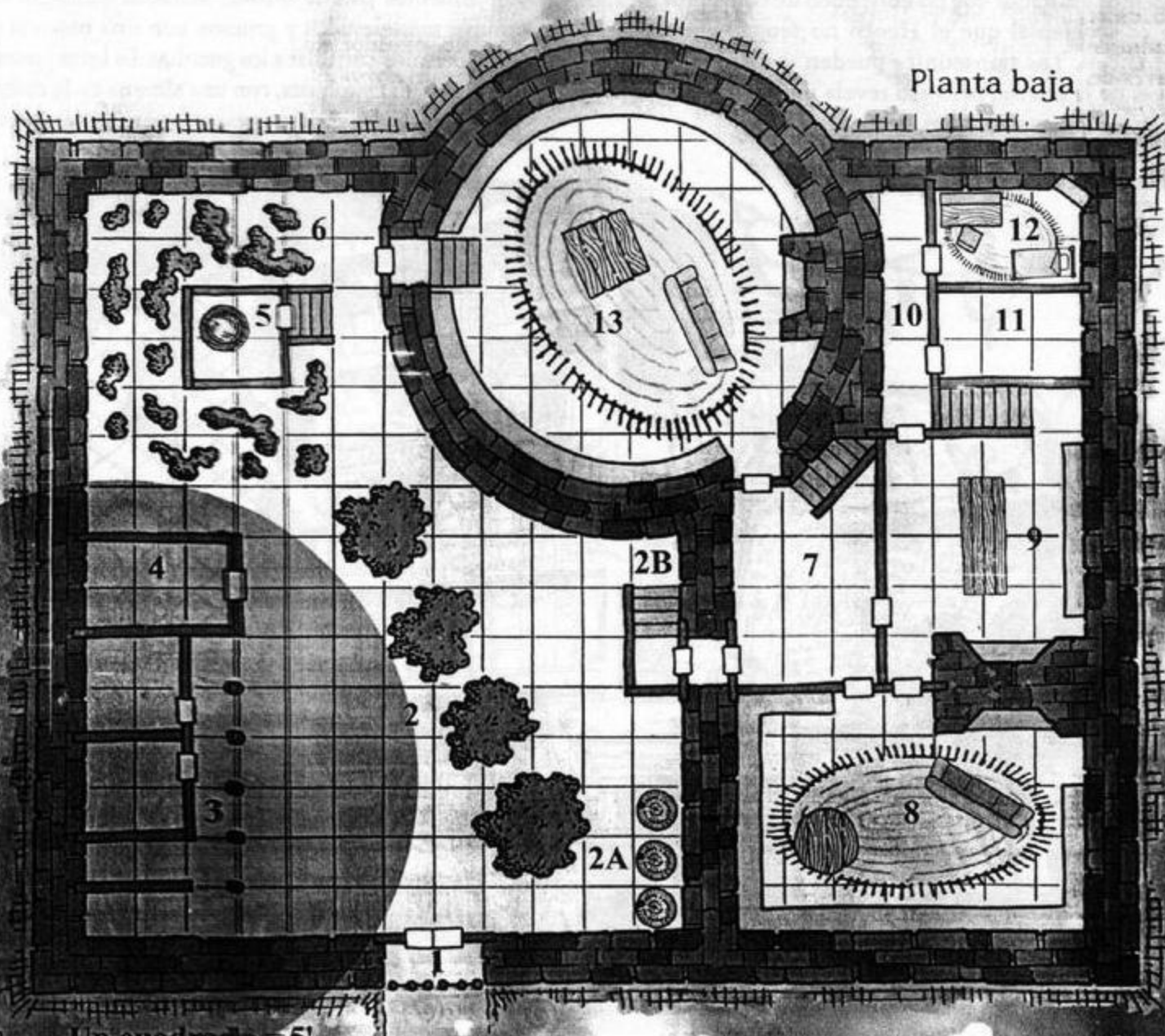
Sótano



Planta superior



Planta baja



Habitaciones con propósitos especiales

El estudio, el laboratorio y la sala de recepción del Hueco son elementos típicos en los hogares de magos y hechiceros. El estudio proporciona un sanctasanctorum para la preparación de conjuros y actividades mágicas simples, como escudriñar, mientras que el laboratorio resulta imprescindible para crear objetos mágicos. Algunos conjuradores combinan el estudio, la biblioteca y el laboratorio en una sola cámara, pero es más prudente mantenerlos separados para que un solo percance no haga que todo estalle. La habitación especial de convocación del Hueco (ver área 15) no es muy común, pero cámaras así tampoco resultan inusuales. Aunque muchos magos y hechiceros encuentran apropiado su propio laboratorio, los que realizan convocaciones frecuentes, o tienen que ligar criaturas extraplanarias peligrosas u hostiles, suelen construir cuartos especiales para este propósito.

La sala de recepción ofrece un lugar para distraer a los visitantes sin revelar demasiado sobre el resto de la casa.

Situación

El Hueco se encuentra en una calle tranquila cerca del distrito comercial de una gran ciudad. Las casas que lo rodean pertenecen a mercaderes con éxito, aventureros y nobles menores. El Hueco no es la casa más grande ni la más pequeña de la zona. La mayoría de la gente pasa por su lado sin encontrar en ella nada destacable, que es exactamente lo que Benay y Airees quieren. No desean llamar la atención sobre sí mismos.

Las calles que rodean el Hueco no son demasiado concurridas, pero rara vez están vacías, y siempre hay patrullas de la guardia de la ciudad.

Características

El Hueco es una estructura de piedra de dos pisos. Benay y Airees la han construido buscando intimidad, seguridad y comodidad, pero no necesariamente en este orden. A no ser que se señale en el texto para un área específica, las características importantes del Hueco son las siguientes.

Paredes: las paredes exteriores son de mampostería, de 5' de grosor. Las paredes interiores también son de mampostería, de 6" de grosor. Todas están en buenas condiciones (como nuevas) y son bastante lisas para impedir que las escalen (prueba de Trepas CD 20).

■ **Paredes exteriores:** grosor 5'; dureza 8; pg 300; CA 2; romper CD 50.

■ **Paredes interiores:** grosor 6"; dureza 8; pg 45; CA 4; romper CD 28.

Techos: los techos tienen 15' de altura.

Suelos: en la planta baja y en el sótano, los suelos son de piedra pulida, mientras que el nivel superior los tiene de madera. Pocos de ellos están al descubierto; los revestimientos pueden ser desde alfombras lujosas hasta juncos secos, tal como se indica en las descripciones de las distintas áreas.

Puertas: las puertas exteriores son de madera reforzada y suelen estar cerradas con llave. Las interiores son de madera normal y todas tienen cerradura, pero no se suelen cerrar con llave. Tanto Benay como Airees tienen un manojo de llaves para todas las puertas exteriores e interiores de la casa. Su aprendiz, Edwin, tiene llave de todas las puertas exteriores y de todas las puertas interiores de la planta baja.

■ **Puertas recias de madera:** grosor 2"; dureza 5; pg 20; CA 5; romper CD 23; Abrir cerraduras CD 20.

■ **Puertas normales de madera:** grosor 1"; dureza 5; pg 10; CA 5; romper CD 13; Abrir cerraduras CD 20.

Hogares: el Hueco tiene varias chimeneas para calentar y cocinar. Su construcción de piedra hace que el edificio tenga una temperatura fresca y esté ligeramente húmedo incluso en los días más calurosos, por lo que suele haber al menos un fuego ardiendo en cada una.

Las chimeneas alcanzan los 4' de altura y 4' de profundidad. La anchura varía y se muestra en el mapa. Cada una tiene un tiro de más o menos 1 pie cuadrado y 25-50' de altura (los más altos se encuentran en la planta baja). Los tiros tienen rejillas de acero empotradas tanto en la parte alta como en la baja (dureza 10, 60 pg, romper CD 28) para impedir que nadie pueda entrar o salir a escondidas. En lo alto de cada uno también hay empotrado un capuchón de mampostería para impedir que entren la lluvia y los animales pequeños. Las criaturas delgadas pueden colarse entre las rejillas, pero no existe aire respirable en una chimenea en funcionamiento. Los tiros de las chimeneas están muy calientes y llenos de humo, y las criaturas que están dentro sufren 5 puntos de daño por calor cada asalto.

Ventanas: todas las ventanas del Hueco están en el piso superior, y los alféizares de las mismas se encuentran como mínimo a 18' sobre el suelo. En cada ventana hay encajado un cristal grueso que deja pasar la luz pero impide que se vea el interior, y dicho cristal está protegido por un enrejado de fuertes barras de acero. Benay y Airees dejan a veces abiertas las ventanas para que la casa se ventile, pero las barras permanecen en su sitio, y hay unas cortinas de tela pesada en la abertura para evitar las miradas entrometidas, así como a cualquier visitante inoportuno que intente colarse a través de las barras.

■ **Cristales de las ventanas:** grosor 1"; dureza 1; pg 1; CA 6; romper CD 10.

■ **Barras de acero de las ventanas:** grosor 2"; dureza 10; pg 60; CA 6; romper CD 28.

Tejados: el Hueco tiene tejados extremadamente inclinados hechos de gruesos tablones cubiertos de tejas, que son resbaladizos e inestables. Cualquiera que realice un movimiento normal sobre el tejado debe tener éxito en una prueba de Equilibrio (CD 20) o pisará alguna teja suelta y caerá en medio de un gran estruendo. Un personaje que se caiga aterrizará en cualquier lugar desde 30 a 50', según lo alto que fuera el tejado en ese punto. Correr o cargar sobre el tejado es imposible. Moverse a la mitad de velocidad baja la CD de Equilibrio a 10.

Peculiaridades del dormitorio de un lanzador de conjuros arcanos

Tira 1d10 o elige una opción de la tabla siguiente:

Tiro	Característica
1	Búho disecado que contesta una pregunta cada día como un <i>augurio</i> lanzado por un clérigo de 5.º nivel.
2	Estatua de un mono recuperada de algún dungeon remoto; cualquiera que apriete los ojos se <i>polimorfa</i> en mono.
3	Recipiente de cristal lleno de un fluido que conserva un ojo vivo.
4	Pequeña arpa dorada que emite mágicamente música de campanillas cuando se toca.
5	Pincel mágico que copia en un papel cualquier palabra que se le dicte (no conjuros), en el idioma del que habla.
6	Tapiz sobre la pared que muestra al azar paisajes cambiantes de otros lugares.
7	Gárgola de piedra de 1 pie de altura animada mágicamente.
8	Juego ornamentado de ajedrez encantado por su creador; el espíritu juega muy bien.
9	Esfera de cristal de 1 pie de diámetro, con luces mágicas danzando dentro, agarrada por una mano demoníaca esculpida en piedra.
10	Gato de cristal animado; posiblemente un familiar.

El interior del Hueco

Esta sección incluye descripciones cortas de las áreas importantes del Hueco.

1. Umbral

Ésta es la única entrada a la planta baja del Hueco. El umbral es un arco redondeado y sencillo de 18' de altura. Las paredes a los lados del arco sólo son de 15' de altura, por lo que el umbral tiene un abombamiento de 3' en lo alto de la pared. En el lado del arco que da a la calle hay una verja de acero forjado, y en el lado que da al patio hay dos puertas de madera muy reforzadas. Tanto las puertas como la verja pueden atrancarse desde dentro. Durante el día, el portón permanece cerrada pero las puertas están abiertas, permitiendo que los transeúntes puedan vislumbrar el patio que hay dentro. Una campanilla a la izquierda de la verja permite que las visitas puedan anunciar su presencia. Al hacerla sonar suele acudir Edwin, el aprendiz de los Ahueco, pasado un minuto más o menos. Sin embargo, a veces el propio Airees abre la puerta.

❖ **Puertas interiores:** grosor 4"; dureza 5; pg 40; CA 4; romper CD 27 (31 si está atrancada); Abrir cerraduras CD 20.

❖ **Verja exterior:** grosor 2"; dureza 10; pg 60; romper 24 (28 si está atrancada); Abrir cerraduras CD 20.

2. Patio

Los muros que rodean el patio son de 12' de altura. El área tiene un pavimento de adoquines frecuentemente cubierto de hojas secas o frutas podridas de la hilera de manzanos que se extiende en diagonal desde el centro del patio. Cada manzano está asentado sobre una base de tierra cultivada de unos 4' cuadrados. Airees plantó los árboles cuando se construyó el Hueco para dar sombra, intimidad, flores primaverales y frutas comestibles. Es un experto en árboles y plantas, pero le falta práctica en cuidarlos. No es muy concienzudo a la hora de podar los manzanos, y se nota. Sus bases están cubiertas de maleza y sus ramas se entrelazan en lo alto, lo cual hace que la hilera se asemeje más a un pequeño bosque enmarañado que a un manzanar.

El patio es un sitio agradable de visitar, sobre todo en los días templados de primavera cuando los árboles están en flor. Cada día, Airees y otros miembros de la casa suelen pasar un rato en uno de sus muchos bancos, para relajarse.

2A. Colmenas

Estas estructuras cónicas de madera albergan a una próspera colonia de abejas que encuentra néctar abundante en los árboles frutales y el jardín. Este es otro proyecto de Airees, y consigue recolectar varias libras de miel de vez en cuando.

2B. Entrada principal

Este corto tramo de escaleras de piedra asciende 3' desde el patio hasta la puerta principal del Hueco.

3. Establos

Esta estructura es un cobertizo abierto construido contra la pared oeste del patio. Su tejado está a unos 12' de altura, en donde se cruza con dicha pared, descendiendo hasta los 7' en el extremo este. Esto podría ser una rampa útil para los ladrones que trataran de trepar la pared exterior para acceder al

patio, así que Benay mantiene un conjuro permanente de *alarma* centrado a 35' sobre el suelo del establo. El círculo oscurecido del mapa muestra el área del sortilegio. Cualquiera que se atreva a subir al tejado también tendrá que ocuparse de las tejas resbaladizas (ver el apartado 'Tejados' más arriba).

Dentro del establo hay dos cuadras y un par de caballerizas más pequeñas. Las puertas de las cuadras tienen pestillos sin cerradura, y dentro de cada una hay un caballo de guerra ligero (las monturas de Benay y Airees). Las caballerizas pequeñas son para las monturas de los visitantes y suelen estar vacías. Hay un granero elevado para almacenar comida y heno para los caballos. Los Ahueco han contratado a Morna, una humana de unos 14 años, para atender a los caballos y el establo. Está allí casi todo el día, pero sólo tarda unas pocas horas en ocuparse de las necesidades de los caballos, por lo que tiene mucho tiempo para holgazanear en el granero.

➤ **Caballos de guerra ligeros (2):** pg 22 cada uno (ver el *Manual de Monstruos*, pág. 194).

4. Almacén

Este pequeño edificio de piedra linda con la pared oeste del patio. La parte superior de su puntiagudo tejado está a 20' de altura. Como el tejado del establo, el del almacén proporciona una ruta tentadora para los ladrones que intenten superar el muro exterior, por lo que el conjuro de *alarma* de Benay también cubre este área (ver área 3).

En el almacén se guarda un surtido de herramientas y otras cosas colgando de las vigas o colocadas en las estanterías que hay por las paredes: herramientas de jardinería, piezas de repuesto para las colmenas, semillas, arreos y correas para los caballos, tejas adicionales para el tejado, y otros objetos comunes. Un montículo pequeño de tierra apoyado contra la pared oeste sirve como zona de almacenaje para tubérculos comestibles del jardín (sobre todo nabos y zanahorias), que se conservan bien en tierra fresca y húmeda.

5. Caseta del pozo

La caseta del pozo es un edificio independiente de piedra de 8' de altura. Un pequeño conjunto de escalones conduce abajo, al fresco interior de la construcción. En el centro del suelo hay un pozo (el suministro de agua del Hueco), que tiene un torno con una cuerda y un cubo para recoger el agua. Benay y Airees aprovechan el fresco interior de la caseta del pozo para almacenar barriles de manzanas de sus árboles, manojos de hierbas secas del jardín. Los barriles de manzana están en las esquinas, y las hierbas cuelgan de las vigas.

6. Jardín

Los Ahueco cultivan hierbas, hortalizas y flores en este área sin pavimentar que rodea la caseta del pozo. Cada primavera lo plantan todo en filas ordenadas. A medida que avanza la estación, el jardín tiende a volverse salvaje, y nadie pone mucho empeño en arrancar las malas hierbas o en podar.

7. Vestíbulo de entrada

El hueco de 5' que da a la puerta interior del vestíbulo de entrada contiene un grueso felpudo con un poema bordado "Bienvenido al Hueco" (una alegre cancioncilla de 30 palabras escrita por Airees; se anima a los DMs a crear aquí sus propios

poemas). Benay y Airees tienen dos de estos felpudos, y uno lleva un conjuro de *impronta de la serpiente sepia*. Por lo general, este último se guarda enrollado durante el día (los habitantes de la casa podrían leerlo inadvertidamente al entrar o salir). Airees desenrolla este felpudo cada noche, y coloca también en un candelabro de la pared norte un cetro de hierro del tamaño de una antorcha con un conjuro de *llama continua*.

El vestíbulo de entrada en sí siempre está iluminado con conjuros de *llama continua* lanzados sobre cetros de hierro unidos permanentemente a las paredes oeste, este y sur. El suelo de piedra está descubierto, aunque suele haber unos cuantos juncos extraviados cerca de la puerta de la cocina (área 9). Un pequeño armario en la pared oeste guarda el felpudo de bienvenida cuando no se usa, además de dos cetros de hierro más con conjuros de *llama continua*.

Unas escaleras conducen arriba, a la sala de estar (área 16).

➤ *Impronta de la serpiente sepia*: VD 3; salvación Reflejos (CD 18) al leer el texto o queda inmovilizado hasta que lo libere la orden de Benay o después de 1d4+14 días; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28).

8. Sala de recepción

Se supone que esta cámara sirve como comedor y lugar para entretener a los visitantes que aun no se han ganado la confianza de Benay y Airees (desconocidos en busca de servicios mágicos, otros lanzadores de conjuros a los que conocen sólo por su reputación, y similares). Sin embargo, Benay y Airees rara vez utilizan la habitación, pues suelen conocer bien a la mayoría de visitantes del Hueco (normalmente compañías de aventureros y otros viejos colegas). Como consecuencia, la sala está a oscuras, con polvo y sin ventilar.

Aunque rara vez hay una hoguera ardiendo en la chimenea de la cámara, su parte de atrás está abierta a la cocina (área 9), cuyo fuego arroja un suave brillo anaranjado sobre la sala. Una elaborada alfombra oriental cubre la mayor parte del suelo de piedra, y hay colocado un sofá muy abultado frente a la chimenea. Al suroeste se encuentra una magnífica mesa redonda de roble rodeada por ocho sillas de respaldo alto. Las estanterías están repletas de libros, rollos de pergamino, y cristalería de sobra; una increíble variedad de baratijas cubre las paredes. Entre los objetos expuestos hay varias calaveras, una estirge disecada, un homúnculo muy realista (sólo es una réplica), y varias varitas gastadas (Benay y Airees las compraron baratas cuando les quedaban pocas cargas).

Esta sala se ha convertido en el trastero para cualquier cosa que los Ahueco no desean que ande por la casa. Una colección de polvorientas botellas de vino (algunas llenas, otras vacías) ocupa la mayor parte de la estantería. Hay un cajón de huesos viejos para hacer de esqueleto a un gólem de carne que Airees planea construir algún día (cortesía del manual de gólems de carne del área 18), una gran colección de armaduras abolladas y armas herrumbrosas (trofeos que Benay y Airees se han traído de sus aventuras) y un pequeño bote (que se utilizó una vez para navegar por un río subterráneo) con dos remos.

9. Cocina

La atmósfera aquí siempre es cálida y acogedora, y la cámara está llena con el aroma de las hierbas olorosas, la buena cocina y el pan fresco. Todas las comidas de la casa se preparan aquí, y la mayoría se sirven también aquí. Esta habitación está

ocupada por una gran chimenea, una hilera de estanterías llenas de comestibles y víveres, y una gran mesa alta y robusta con la superficie de mármol, que sirve tanto para trabajar como para comer. La mesa está a la altura del pecho para un humano, lo que permite a la mayoría de la gente estar de pie y trabajar sin cansarse, aunque también hay seis taburetes altos donde sentarse cómodamente.

Un amplio surtido de tarros, cacerolas y ollas de hierro fundido y cobre cuelga de los ganchos del techo. El gran hogar de la cámara tiene asadores, ganchos y rejillas para cocinar. Una puerta en la esquina noroeste lleva a las escaleras que conducen abajo al sótano. Tres cetros de hierro con conjuros de *llama continua* dan luz, uno al lado de la chimenea y otro en la mitad de la pared norte. El suelo de la cocina está cubierto con una mezcla de juncos secos recolectados fuera de la ciudad y hierbas secas del jardín. La mezcla sirve para absorber lo que se derrame y las migas, y se cambia cada dos semanas, manteniendo la cámara limpia y fresca.

El cocinero, un humano de edad avanzada llamado Trinchador, suele estar aquí, preparando la próxima comida o adormecido por el fuego. Al gato familiar de Benay, Shamus, también le gusta acurrucarse frente al fuego.

10. Recibidor trasero

Numerosos cajones y barriles cubren la pared oeste de este corto pasillo, que posee un suelo de piedra desnuda. Los recipientes guardan en su mayoría alimentos no perecederos: harina, carne y pescado sazonado, frutos secos, y similares. Todo este material se debería almacenar en la despensa (área 11), pero Benay y Airees propenden al abarrotamiento de provisiones. Cuando el clima es cálido, los braseros utilizados para calentar las zonas frías se apilan en el extremo norte del pasillo. Un solo cetro de hierro que lleva un conjuro de *llama continua* proporciona luz.

11. Despensa

Esta pequeña cámara oscura sólo se ilumina cuando está abierta la puerta que da al recibidor trasero (área 10). Un montón ordenado de leña cubre toda la pared norte. El resto de la habitación está atestado de cajones y barriles similares a los del recibidor, además de una insegura pila de carbón. El suelo es de piedra desnuda, pero casi nada de él está a la vista.

12. Cuarto de Edwin

Edwin, el aprendiz de los Ahueco, duerme y trabaja aquí, pero de día suele estar en el patio, el estudio o el laboratorio.

La cámara estaba destinada en su origen a servir de trastero y no es muy alegre. Cuando Edwin se mudó a ella, los Ahueco construyeron una chimenea en la esquina noreste para alejar la humedad y el frío. También pusieron una alfombra de lana de colores y revestimientos en las paredes. Edwin tiene una cama cómoda, además de un escritorio, unas estanterías, y un cofre para guardar su ropa y su equipo. Una jaula robusta bajo su cama sirve de hogar a Hildee, una comadreja y futuro familiar de Edwin.

Las estanterías guardan el libro de conjuros de Edwin y unos cuantos volúmenes más que ha cogido prestados del estudio (área 13), además de una caja de madera llena de trozos de carne seca (para Hildee). El escritorio tiene un cajón, que está lleno de utensilios de escritura (tinta, plumas, pergamino, papel y reglas) y unos cuantos pisapapeles.

Edwin

Edwin es un chico del lugar, de talante serio y franco. Tiene 17 años y espera independizarse en breve. No dudó en aprovechar la ocasión de servir a los Ahueco como pago por su instrucción mágica. Pronto descubrió que tenía talento con los conjuros de Abjuración, y cree que ha dominado al menos lo básico de las artes mágicas. Benay y Airees están de acuerdo, y han empezado a pagarle un pequeño sueldo, con el que Edwin está ahorrando para comprar el equipo y material necesario para unirse a su familiar deseado. No hay nada que Edwin ansíe más que utilizar un conjuro en una batalla real.

➤ **Edwin:** humano Abj 1; CR 1; humanoide Mediano (humano); DG 1d4+1; pg 5; Inic +6; Vel 30'; CA 12 (toque 12, desprevénido 10); Atq -1 c/c (1d6-1, bastón) ó -1 c/c (1d4-1/19-20, daga); AL NB; TS Fort +1, Ref +2, Wol +3; Fue 8, Des14, Con 13, Int 15, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Concentración +5, Saber (arcano) +6, Escuchar +3, Escudriñar +6, Conocimiento de conjuros +6; Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino.

Conjuros preparados: (4/3): 0—detectar magia, llamarada, prestidigitación, resistencia*; 1°—armadura de mago, manos ardientes, trabar portal*.

Libro de conjuros: 0—abrir/cerrar, atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, llamarada, mano del mago, marca arcano, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar, resistencia, sonido fantasma; 1°—alarma, armadura de mago, manos ardientes, retirada expeditiva, trabar portal.

*Escuela de Abjuración (especialización). Escuelas prohibidas: Adivinación y Nigromancia.

Posesiones: juego parcial de llaves del Hueco, 15 po.

➤ **Hildee la comadreja:** pg 2 (ver *Manual de Monstruos*, pág. 196).

13. Estudio

Benay y Airees pasan aquí muchas horas. La cámara les sirve de cuarto de trabajo para la mayoría de las tareas que no requieren equipo del laboratorio (área 21).

La habitación contiene una chimenea, un sofá, un sillón, y una mesa robusta que es tanto escritorio como mesa de trabajo. La mesa está llena de minucias, como una bola de cristal, rollos de papel y pergamino, un tintero, algunas plumas, un pequeño telescopio de latón, unas cuantas varitas, y una jaula que contiene un homúnculo (ver más adelante). Una alfombra oriental cubre la mayor parte del suelo, y unos estantes que van desde el suelo al techo cubren las paredes curvadas de la cámara. Hay también una pequeña escalera de tijera para ayudar a alcanzar las estanterías superiores. La luz la proporcionan seis candelabros independientes de latón de 8' de alto y con conjuros de *llama continua*.

Airees hizo el homúnculo como práctica para construir un gólem algún día. Por desgracia, no tiene la selección correcta de conjuros para ello (tuvo que lanzar los sortilegios de *imagen duplicada* y *ojo arcano* requeridos para el homúnculo mediante rollos de pergamino que le preparó Benay). El homúnculo se encarga de avisar telepáticamente a Airees si entra cualquier intruso al estudio. La jaula en realidad le protege de todo ataque. Tiene dos puertas, que el homúnculo

puede abrir si necesita huir de la habitación. La puerta que lleva al vestíbulo de entrada (área 7) tiene una trampilla en la parte baja que el homúnculo puede usar para entrar y salir, así como los familiares de Benay y Airees.

La colección de varitas incluye tres palos no mágicos del tamaño de una varita, dos palos del tamaño de una varita con conjuros de *aura mágica* de Nystul, y una varita completamente cargada de *cerradura arcano* (lanzador 14.º nivel, 50 cargas). Benay creó esta última varita para cerrar las puertas del Hueco en caso de ataque.

Los estantes de la habitación guardan muchos libros, pero ocupan el mismo espacio viales y frascos de todo tipo. La mayoría de estos recipientes guardan objetos extraños (de todo, desde lenguas de colibrí hasta escamas de dragón) que los Ahueco han recolectado a lo largo de los años. También se guardan cinco o seis juegos de componentes materiales para cada conjuro que conocen Benay y Airees. Tres de los libros contienen *runas explosivas* y tres de los recipientes tienen conjuros de *trampa de fuego* lanzados sobre ellos. También hay una pequeña caja de madera, muy estropeada y llena de guijarros y rocas. Hay tantos metidos dentro que el recipiente no puede cerrarse. La mayoría de las piedras son inútiles, pero una de ellas es una piedra de control de elementales de tierra que ha recibido un conjuro de *aura indetectable* de Nystul. Si surgen problemas, Benay o Airees pueden usar la piedra para convocar un elemental de tierra del jardín.

Para seguir con la predilección de los Ahueco de usar cada espacio de almacenamiento, todo tipo de cristales, pequeñas bolsas, y haces de hierbas secas cuelgan del techo.

Las escaleras conducen abajo hasta una puerta en el jardín (área 6) y están cubiertas con una elegante alfombra. Es una *alfombra de bienvenida* colocada para atrapar a cualquiera que ponga un pie en las escaleras.

➤ **Homúnculo:** pg 11 (ver *Manual de Monstruos*, pág. 123).

➤ **Runas explosivas:** VD 3; lector y objeto sufren 6d6 puntos de daño (sin salvación), otros a menos de 10' pueden realizar salvación de Reflejos (CD 18) para mitad; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). Benay, Airees, y Edwin pueden leer las runas sin desencadenarlas.

➤ **Trampa de fuego:** VD 4; llamas de 5' de radio alrededor del centro del conjuro cuando se abre el objeto, 1d4+14 daño por fuego, el objeto no resulta dañado; salvación Reflejos (CD 19) reduce a la mitad; Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 28). Benay puede abrir el objeto sin desencadenar el conjuro.

➤ **Alfombra de bienvenida:** VD 5; se transforma en un objeto animado y hace un ataque de presa contra cualquiera que no pronuncie la contraseña (ver el Capítulo 4: las herramientas de la profesión); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). La contraseña actual es "¿Qué tal, cariño?" pero Airees la cambia más o menos cada dos semanas.

14. Bodega

Este pequeño espacio oscuro tiene un techo que apenas llega a la altura de un humano medio puesto de pie. No tiene nada de relevante, aparte de un par de toneles de vino, brandy y otras bebidas. Las esquinas están llenas de polvo y telarañas.

La puerta que conduce a la sala de convocación (área 15) siempre está cerrada con llave.

15. Sala de convocación

La puerta que da a esta habitación es de hierro con un núcleo de plomo de 3 pulgadas de grosor, y siempre está cerrada con llave. A pesar de su gran peso, está bien equilibrada y se abre fácilmente cuando se usa la llave.

En las paredes, suelo y techo de la cámara hay intercalada una capa de plomo de 3 pulgadas de grosor. El suelo es de mármol pulido y alisado, y las paredes y el suelo hacen juego. En el suelo hay grabados dos diagramas circulares con incrustaciones de plata. El mayor de ellos es de unos 20' de diámetro y cubre la mitad este de la sala. Es simplemente una versión permanente de un diagrama de convocación (tal como figura en la página 157 del *Manual del Jugador*). El diagrama más pequeño es de unos 10' de diámetro. Es un objeto mágico (fijado permanentemente al suelo) que crea un efecto de *círculo mágico contra el mal* emanando de su centro.

Benay usa esta cámara para convocar ayuda extraplanaria cuando es necesario. La habitación está actualmente desocupada, pero si Benay espera problemas suele usar un conjuro de ligadura de los plomos para llamar a un par de acechadores invisibles que le ayuden a proteger el Hueco.

❖ **Puerta de acero y plomo:** grosor 6"; dureza 10; pg 135; CA 4; romper CD 28; Abrir cerraduras CD 25.

16. Sala de estar

Esta espaciosa cámara está bien ventilada y es muy agradable cuando la luz matinal la inunda a través del gran ventanal de la pared este. Las escaleras al norte serpentean hasta bajar al vestíbulo de entrada (área 7), y una zona abierta en el suelo cerca de las escaleras otorga una buena visión de todo lo que sucede en el vestíbulo inferior. Su mobiliario incluye un gran banco de madera bajo el hueco de la ventana, dos sofás y una hermosa alfombra de lana. No hay chimenea, pero cuando hace frío la sala es calentada con grandes braseros de carbón.

17. Trastero

Esta pequeña zona de almacenaje está atestada de ropa vieja, trapos, orinales, escobas y todo tipo de objetos caseros. Es posible que algunos se caigan si se abre la puerta sin cuidado.

18. Dormitorio principal

Benay y Airees comparten esta cámara. Tiene una chimenea, una gran cama con dosel y cortinas, dos baúles, un sofá, cuatro armarios, y un escritorio con espacio para dos personas que trabajen una frente a otra. Dos alfombras de lana cubren la mayoría del suelo. Un armario sobre la chimenea guarda el bastón de Benay, la lanza corta de Airees, y las ballestas de la pareja, cuando no las llevan ni las están usando (que es la mayor parte del tiempo que están en casa, a menos que esperen problemas). Al oeste un ventanal deja ver el patio (área 2), y un banco bajo en el hueco de la ventana permite a quien se siente mirar al exterior o al interior de la estancia.

La cama está bien construida pero no tiene nada especial. El sofá está usado pero es cómodo. Los armarios guardan ropa normal. Los baúles están cerrados con llave y guardan equipo de aventurero normal (y muy usado). A menos que esperen problemas o a un invitado especial, Benay y Airees suelen guardar también sus pociones y pergaminos en los baúles.

La superficie del escritorio suele estar vacía (no lo usan mucho). Benay guarda un juego de duplicados de sus libros

de conjuros en uno de sus extremos, usando un par de dientes de dragón como sujetalibros. La hilera de libros contiene también algunos tomos sacados del estudio (área 13) para leer a última hora de la noche, y un *manual de gólems de carne* (ver Capítulo 4: herramientas del oficio). Los cajones del escritorio están llenos de utensilios de escritura bien ordenados (y la mayoría sin usar). Otro cajón guarda una bola de cristal.

19. Cuartos de los sirvientes

Estos cuartos contienen una cama y una pequeña cómoda. Cuando hace frío, hay también un brasero de carbón en cada uno. El cocinero, Trinchador (ver el área 9) ocupa uno de los cuartos, y Morna, la moza de cuadra, ocupa otro (ver el área 3).

20. Cuarto de limpieza

Este cuarto tiene el suelo de baldosas, y múltiples cubos y palanganas para bañarse y limpiar. Suele haber mucha ropa mojada colgada para que se seque.

21. Laboratorio

Benay y Airees realizan aquí la mayor parte de su trabajo mágico serio, incluyendo inscribir rollos de pergamino y elaborar pociones. Las ventanas proporcionan mucha luz durante el día, pero doce candelabros como los del estudio (área 13) también suministran iluminación abundante en cualquier momento. El suelo desnudo de piedra está limpio pero muestra varias marcas y manchas de quemaduras. La sala tiene todo el equipo necesario para emprender casi cualquier proyecto mágico excepto la investigación de conjuros, para lo cual es más adecuado el estudio (área 13). Entre otras cosas, hay aquí una pequeña fragua, varios braseros, un cofre lleno de cristalería, materiales inusuales y químicos variados (desde sangre de demonio hasta pelos de cola de unicornio), frascos vacíos para pociones, una balanza con un conjunto de pesas, y un telescopio mayor y mejor que el del estudio. Airees pretende construir su gólem de carne aquí algún día.

Benay Ahueco

Benay resulta joven para alguien con su destreza mágica, sólo tiene treinta años. Hasta hace pocos años, era una aventurera activa, pero desde que ha construido el Hueco con Airees, se ha retirado. Ahora se contenta con lanzar unos cuantos conjuros de alquiler, inscribir uno o dos rollos de pergamino, y tratar de llenar las cabezas huecas de sus aprendices con un mínimo de conocimiento mágico.

❖ **Benay Ahueco:** humana Mag14; VD 14; humanoide Mediano (humano); DG 14d4+14; pg 51; Inic +3; Vel 30'; CA 19 (toque 15, desprevenido 16); Atq +8/+3 c/c (1d6+1, bastón +1) ó +7/+2 c/c (1d4/19-20, daga); CE familiar gato (ver a continuación); AL CB; TS Fort +7, Ref +11, Vol +14; Fue 10, Des 16 (14), Con 13, Int 20 (18), Sab 13, Car 10. Altura 5' 5".

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +3, Avistar +7, Buscar +9, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +22, Escuchar +3, Escudriñar +22, Moverse sigilosamente +9, Oficio (herbalista) +11, Saber (arcano) +15, Sanar +3; Alerta, Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Elaborar poción, Fabricar varita, Inscribir rollo de pergamino, Maximizar conjuro, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro.

Conjuros preparados: (4/6/5/5/5/4/3/2; CD base 15 + nivel de conjuro): 0—detectar magia (2), luz, mano del mago; 1.—hechizar persona (2), manos ardientes, proyectil mágico (2), retirada expeditiva; 2.—flecha ácida de Melf, gracia felina, invisibilidad (2), ver lo invisible; 3.—bola de fuego, convocar monstruo III, desplazamiento, disipar magia, protección contra los elementos; 4.—confusión, muro de hielo, piel pétrea, puerta dimensional, tormenta de hielo; 5.—cono de frío (2), muro de fuerza, teleportar; 6.—acelerar a las masas, círculo de muerte, esfera congelante de Otiluke; 7.—espada de Mordenkainen, rociada prismática.

Libro de conjuros: 0—abrir/cerrar, atontar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, llamada, luces danzantes, luz, mano del mago, marca arcana, perturbar muertos vivientes, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar, resistencia, sonido fantasmal; 1.—alarma, agrandar, arma mágica, armadura de mago, aura mágica de Nystul, aura indetectable de Nystul, convocar monstruo I, dormir, escudo, hechizar persona, manos ardientes, orbe menor de frío (ver Capítulo 5: conjuros), proyectil mágico, reducir, retirada expeditiva, trabar portal; 2.—cerradura arcana, convocar monstruo II, flecha ácida de Melf, gracia felina, imagen duplicada, invisibilidad, llama continua, oscurecer objeto, pauta hipnótica, telaraña, ver lo invisible; 3.—acelerar, bola de fuego, clariaudiencia/clarividencia, convocar monstruo III, desplazamiento, disipar magia, impronta de la serpiente sepia, protección contra los elementos, ralentizar, runas explosivas, volar; 4.—ancla dimensional, confusión, muro de hielo, ojo arcano, orbe de frío (ver Capítulo 5: conjuros), piel pétrea, polimorfarse, puerta dimensional, quitar maldición, tormenta de hielo, trampa de fuego; 5.—amortiguador de energía (ver Capítulo 5: conjuros), cofre secreto de Leomund, cono de frío, exorcismo, ligadura menor de los planos, muro de fuerza, permanencia, teleportar, telequinesia; 6.—acelerar a las masas, círculo de muerte, disipación mayor, esfera congelante de Otiluke, globo de invulnerabilidad, guardas y custodias, ligadura de los planos; 7.—deseo limitado, espada de Mordenkainen, palabra de poder aturridor, retorno de conjuros, rociada prismática.

Posesiones: amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +2, bastón +1, brazaletes de armadura +3, capa de resistencia +2, diadema del intelecto +2, guantes de Destreza +2, perla de poder (conjuro de 1.º nivel), perla de poder (conjuro de 2.º nivel), rollo de pergamino de bruma sólida, rollo de pergamino de nube incendiaria, rollo de pergamino de palabra de poder aturridor, varita de proyectil mágico (nivel de lanzador 9, maximizado, 20 cargas), ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes de gran calidad, conjunto de llaves del Hueco, 45 po, 2 gemas de 100 po.

➤ **Shamus:** gato (familiar); VD —; bestia mágica Menuda; DG 14; pg 25; Inic +2; Vel 30'; CA 21 (toque 14, desprevenido 19); Atq +11/+11/+5 c/c (1d2-4, garras; 1d3-4, mordisco); Frente/Alcance 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; CE Concede +2 a Moverse sigilosamente, aptitudes concedidas; RC 19; AL CB; TS Fort +4, Ref +6, Vol +10; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 7.

Habilidades y dotes: Escuchar +4, Escondarse +17/+21 en zonas de hierba alta o cubiertas, Moverse sigilosamente +9; Sutileza con un arma (garra, mordisco).

Aptitudes concedidas: alerta, evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía, toque, comunicarse con su amo, comunicarse con los gatos, escudriñar por medio del familiar (ver 'Familiares' en la pág. 42 del Manual del Jugador).

Airees Ahueco

Antiguo aventurero, Airees se considera retirado y disfruta de la buena vida en el Hueco. Tiene una manera de ser sosegada y distraída, que le hace parecer mayor que los cuarenta y cinco años que en realidad tiene. Pasa sus días zascandileando por la casa y el patio, sin dedicar demasiado tiempo al trabajo. Tiene poca paciencia para cualquier tarea que no se pueda realizar fácilmente.

➤ **Airees Ahueco:** humano Hcr15; VD 15; humanoide Mediano (humano); DG 15d4+15; pg 54; Inic +7; Vel 30'; CA 19 (toque 15, desprevenido 16); Atq +7/+2 c/c (1d8+1/× 3, lanza corta +1) ó +7/+2 (1d4/19-20, daga); CE familiar cuervo (ver a continuación); AL CB; TS Fort +8, Ref +12, Vol +14; Fue 10, Des 16(14), Con 13, Int 12, Sab 12, Car 22(18). Altura 5' 9".

Habilidades y dotes: Avistar +2, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +19, Escuchar +3, Escudriñar +19, Saber (naturaleza) +19; Alerta, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de perga nino, Reflejos rápidos, Sustitución de energía (ver el Capítulo 2: dotes), Voluntad de hierro.

Conjuros por día (6/8/8/7/7/7/7/4; CD base = 16 + nivel de conjuro): 0—abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, llamada, luz, mano del mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasmal; 1.—dormir, hechizar persona, manos ardientes, proyectil mágico, sirviente invisible; 2.—apertura, flecha ácida de Melf, imagen menor, pauta hipnótica, ver lo invisible; 3.—acelerar, desplazamiento, flecha flamígera, intermitencia; 4.—arrebato emocional, polimorfarse, puerta dimensional, tormenta de hielo; 5.—amortiguador de energía (ver Capítulo 5: conjuros), cono de frío, evocación sombría, muro de piedra; 6.—bruma ácida, mirada penetrante, visión verdadera; 7.—bola de fuego de explosión retardada, rociada prismática.

Posesiones: amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +2, atuendo de resistencia +2, brazaletes de armadura +3, capa de Carisma +4, guantes de Destreza +2, lanza corta +1, rollo de pergamino de bruma sólida, rollo de pergamino de nube incendiaria, rollo de pergamino de palabra de poder aturridor, varita de proyectil mágico (nivel de lanzador 9, maximizado, 42 cargas), varita de rayo relampagueante (nivel de lanzador 10, 30 cargas), ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes de gran calidad, conjunto de llaves del Hueco, 21 po, 3 gemas 100 po.

➤ **Ceirian:** cuervo (familiar); VD —; bestia mágica Menuda; DG 15; pg 27; Inic +2; Vel 10', volar 40' (regular); CA 22 (toque 14, desprevenido 20); Atq +11/+6 (1d2-5, garras); Frente/Alcance: 2 1/2' por 2 1/2' / 0'; CE Habla común, aptitudes concedidas; RC 20; AL CB; TS Fort +5, Ref +7, Vol +11; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6; Sutileza con un arma (garras).

Aptitudes concedidas: alerta, evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía, toque, comunicarse con su amo, comunicarse con los pájaros, escudriñar por medio del familiar (ver 'Familiares' en la pág. 42 del Manual del Jugador).

CAPÍTULO 2: DOTES

Las dotes proporcionan a tu personaje nuevas capacidades o mejoran las que ya tiene.

El *Manual del Jugador* presenta un surtido básico de dotes. Este capítulo ofrece varias dotes opcionales nuevas, diseñadas específicamente para lanzadores de conjuros arcanos (aunque cualquiera que cumpla los requisitos puede adoptarlas).

ACQUISICIÓN DE DOTES

Puedes elegir las dotes mediante el método descrito en el *Manual del Jugador*. Cada personaje consigue una dote cuando se crea, otra a 3.^{er} nivel, y otra cada tres niveles posteriores. La raza, clase y clase de prestigio elegidas también afectan a la rapidez con la que consigues nuevas dotes.

Estas dotes nuevas tienen prerequisites, que pueden ser una puntuación mínima de característica, una o más dotes previas concretas, un mínimo en ataque base, la aptitud para lanzar ciertos conjuros, o una condición especial que debe cumplir el personaje.

Dotes virtuales

Si posees una dote como rasgo de clase o aptitud especial puedes usar esa "dote virtual" como prerequisite para otras dotes. Por ejemplo, si tienes un rasgo de clase o una aptitud

que indica "Esto es lo mismo que Conjurar sin moverse", entonces se considera que tienes la dote Conjurar sin moverse a efectos de conseguir la de Conjuración innata que se describe a continuación. También se te trata como si tuvieras cualquiera de los prerequisites de la dote virtual, pero sólo a efectos de adquirir otras dotes. Si alguna vez pierdes el prerequisite virtual, también pierdes el acceso a cualquier dote conseguida durante su existencia.

Dotes y armas sortilegas

Cualquier conjuro que requiera una tirada de ataque e inflija daño puede tratarse como un arma (consulta el Capítulo 5: conjuros, para una explicación más detallada). Pueden usarse varias dotes que mejoran el desarrollo del combate para potenciar las armas sortilegas, como se indica aquí.

Categorías de armas sortilegas

A efectos de las dotes que potencian el combate, las armas sortilegas están divididas en tres categorías: rayo, proyectil de energía, y conjuro de toque.

Rayo: este tipo de conjuros producen un efecto de rayo y necesitan un ataque de toque a distancia (consulta 'Dirigir un conjuro' en la pág. 148 del *Manual del Jugador*).

Proyectil de energía: el conjuro crea un objeto físico similar a un proyectil o algo que el lanzador puede arrojar, como una *flecha ácida de Melf* o *flamear*.

Conjuro de toque: cualquier conjuro que inflija daño y tenga un alcance de toque (consulta 'Alcance' en la pág. 148 del *Manual del Jugador*).



TABLA 2-1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisito
Aumentar convocación	Nivel de lanzador 2+
Conjuro adicional	Nivel de lanzador 3+
Conjuro innato*	Apresurar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse
Conjuros penetrantes mayores*	Conjuros penetrantes
Defensa arcana	Soltura con una escuela de magia
Especialización en conjuros	Soltura con un arma, nivel de lanzador 4+
Espacio adicional	Nivel de lanzador 4+
Familiar mejorado*	Especial
Preparación arcana*	Capaz de lanzar conjuros arcanos sin preparación
Soltura mayor con una escuela de magia*	Soltura con una escuela de magia
Dotes metamágicas	Prerrequisito
Abstención de materiales	Cualquier otra dote metamágica
Conjuros de sanctasanctórum	Cualquier otra dote metamágica
Conjuro persistente*	Prolongar conjuro
Conjuros cooperativos	Cualquier otra dote metamágica
Conjuros encadenados	Cualquier otra dote metamágica
Conjuros repetidos	Cualquier otra dote metamágica
Dividir rayo	Cualquier otra dote metamágica
Duplicar conjuro*	Cualquier otra dote metamágica
Ensachar conjuro	Cualquier otra dote metamágica
Esculpir conjuro	Cualquier otra dote metamágica
Mezcla de energías	Sustitución de energía, cualquier otra dote metamágica, 5 rangos en Saber (arcano)
Retardar conjuro*	Cualquier otra dote metamágica
Sustitución de energía	Cualquier otra dote metamágica, 5 rangos en Saber (arcano)
Sustitución por daño atenuado	Cualquier otra dote metamágica, 5 rangos en Saber (arcano)

*Aparecida por primera vez en el Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS®.

Dotes elegibles

Las siguientes dotes pueden elegirse para mejorar el rendimiento de las armas sortilegas en combate.

Combate con dos armas: puedes utilizar un conjuro de toque como parte de un ataque con dos armas. Debes tener un arma en una mano mientras lanzas el conjuro, retienes la carga y después atacas con el conjuro y el arma a la vez durante una acción posterior. Si lanzas el conjuro y después coges el arma, el conjuro se descargará y se desperdiciará.

La mano que se usa para transmitir el conjuro se considera un arma ligera y usa el modificador de ataque apropiado (ver 'Atacar con dos armas' en la pág. 124 del *Manual del Jugador*).

Combate con dos armas mejorado: consulta las observaciones en Combate con dos armas.

Crítico mejorado: elige una categoría de arma sortilega (rayo, proyectil de energía, o toque). Cuando uses un conjuro de esa categoría, el rango de amenaza se duplica. Los conjuros suelen tener una amenaza de crítico de 20; esta dote aumenta ese rango a 19-20. Puedes adquirir esta dote varias veces, cada vez con un arma o categoría de conjuro distinta.

Disparo a bocajarro: ganas un modificador +1 al ataque y al daño de los rayos y proyectiles de energía con un alcance de 30' o menos. El daño adicional es del mismo tipo que el del conjuro. No obstante, los conjuros que infligen consunción

de energía o daño de característica causan 1 punto adicional de daño negativo de energía, no un nivel negativo adicional ni un punto adicional de daño de característica.

Disparo preciso: puedes disparar un rayo o proyectil de energía en un ataque cuerpo a cuerpo sin sufrir el habitual penalizador de -4 a los ataques a distancia.

Impacto sin arma mejorado: puedes usar un impacto sin arma para transmitir un conjuro de toque y se considerará que estás armado. Puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo normal (el defensor mantiene el beneficio completo de su armadura y escudo). Si el ataque acierta, infligirá su daño normal y el conjuro se descargará contra el defensor. Sólo el impacto sin arma puede provocar una amenaza de crítico.

Un personaje sin esta dote también puede transmitir un conjuro de toque con un impacto sin arma, pero provocaría un ataque de oportunidad por parte del objetivo, y el impacto sin arma infligiría daño atenuado.

Puñetazo aturridor: puedes transmitir un conjuro de toque con un impacto sin arma tal como se indica en Impacto sin arma mejorado. Un golpe posee las posibilidades normales de atontar al enemigo junto con el daño del impacto, y también descarga el efecto del conjuro.

Soltura con un arma: elige una categoría de arma sortilega (rayo, proyectil de energía, o toque). Ganas +1 a todas las tiradas de ataque realizadas con conjuros de dicha categoría. Puedes obtener esta dote varias veces, eligiendo cada vez un arma o una categoría de arma sortilega diferente.

Sutileza con un arma: puedes designar conjuros de toque como armas ligeras para añadirles tu modificador de Destreza en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo que realices con ellos.

NUEVAS DOTES

"Tú fíjate en mí."

—Hennet

Abstención de materiales [Metamágica]

Puedes lanzar conjuros sin usar componentes materiales.

Prerrequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: un conjuro lanzado con esta dote no precisa de componentes materiales. Los sortilegios sin componentes materiales no son afectados, ni tampoco los que tengan componentes de un valor superior a 1 po. Un sortilegio con abstención de materiales utiliza un espacio de conjuro de su nivel normal, modificado por cualquier otra dote metamágica.

Aumentar convocación [General]

Las criaturas que convoques son mejores de lo normal.

Prerrequisitos: nivel de lanzador 2 o superior.

Beneficio: las criaturas que conjures con sortilegios de convocación ganan +1 punto de golpe por Dado de Golpe y un modificador de capacidad +1 al ataque y las tiradas de daño.

Conjuro adicional [General]

Puedes aprender un conjuro más.

Prerrequisitos: nivel de lanzador 3 o superior.

Beneficio: aprendes un conjuro adicional de cualquier nivel inferior al del conjuro de máximo nivel que puedas lanzar. Así, un hechicero o mago de 4.º nivel aprenderá un conjuro extra de nivel 0 o de 1.º nivel. No obstante, los magos aprenden conjuros mucho más rápido que los hechiceros, así

que esta dote les sirve de poco. Una vez elegido, el espacio extra de conjuro no puede aumentar ni disminuir de nivel.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez aprendes un conjuro adicional de cualquier nivel inferior al del sortilegio de máximo nivel que puedas lanzar.

Conjuros de sanctasanctórum [Metamágica]

Tus conjuros tienen una ventaja en terreno conocido.

Prerequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: un sortilegio de sanctasanctórum tendrá un nivel más de lo normal como nivel de conjuro efectivo si se lanza en tu sanctasanctórum (ver 'Especial', a continuación); pero si no se lanza allí, el nivel de conjuro efectivo es menor de lo normal. Todos los efectos que dependen del nivel de conjuro (como las CDs de salvación o la aptitud para atravesar un *globo menor de invulnerabilidad*) se calculan de acuerdo al nivel ajustado. Un sortilegio de sanctasanctórum utiliza un espacio de conjuro de su nivel normal, modificado por cualquier otra dote metamágica.

Especial: tu sanctasanctórum es un área que has designado previamente, con un radio de 10'/nivel desde su centro. Es e área puede ser un lugar, edificio o estructura particular. Puedes designarlo dentro de una estructura mayor, pero sus ventajas desaparecerán más allá del área máxima. Dicha área debe ser un lugar en el que hayas pasado un periodo prolongado (al menos tres meses). Una vez designado, pasarán siete días antes de que el lugar se convierta en sanctasanctórum. Si designas un nuevo sanctasanctórum, los beneficios del anterior se pierden de inmediato. Sólo puedes tener uno a la vez.

Conjuro innato [General]

Has logrado dominar tan a fondo un conjuro que ahora puedes lanzarlo como una aptitud sortilega.

Prerequisitos: Apresurar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse.

Beneficio: elige un conjuro que puedas lanzar. Ahora podrás ejecutarlo a voluntad como una aptitud sortilega, una vez por asalto, sin necesidad de prepararlo. Usarás permanentemente un espacio de conjuro ocho niveles superior al del conjuro innato, para potenciarlo. Si el conjuro tiene un componente de PX, debes pagarlo cada vez que uses la aptitud sortilega. Si el conjuro requiere normalmente un foco, no lo necesitarás. Si posee un componente material con precio (ver la descripción del sortilegio) necesitarás un objeto que valga 50 veces más, para usarlo como foco de la aptitud sortilega.

Dado que un conjuro innato es una aptitud sortilega y no un sortilegio en sí, un clérigo no podrá convertirlo en un conjuro de curar ni de infligir. Los lanzadores de conjuros divinos incapaces de ejecutar sortilegios divinos no podrán usar conjuros innatos divinos.

Especial: puedes coger esta dote más de una vez, eligiendo un conjuro distinto cada vez. Deberás pagar los espacios de conjuro, focos y materiales de cada conjuro innato que elijas.

Conjuro persistente [Metamágica]

Hace que uno de tus conjuros dure todo el día.

Prerequisitos: Prolongar conjuro.

Beneficio: un conjuro persistente tiene una duración de 24 horas. Éste debe tener alcance personal o bien un alcance fijo (como por ejemplo *comprensión idiomática* o *detectar magia*). Los

conjuros con duración instantánea y aquellos cuyos efectos puedan ser descargados no podrán resultar afectados por esta dote. En conjuros como *detectar magia* o *detectar pensamientos*, no deberás concentrarte para ser consciente de la mera presencia o ausencia de la cosa detectada, pero sí deberás concentrarte para obtener información adicional. Concentrarse en un conjuro de ese tipo es una acción estándar y no provocará ataques de oportunidad. Los conjuros persistentes ocupan un espacio de conjuro cuatro niveles superior al de su nivel real.

Conjuros cooperativos [Metamágica]

Puedes lanzar un conjuro con efectos mejorados al unirlo al mismo conjuro lanzado por otro.

Prerequisito: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: tú y otro lanzador de conjuros con esta dote podéis lanzar simultáneamente el mismo sortilegio (en el mismo momento del asalto). Debéis estar uno al lado del otro para poder lanzar cooperativamente. Añade +2 a la CD de la salvación contra conjuros lanzados cooperativamente y +1 a las pruebas para superar la resistencia a conjuros del blanco (si la tiene). Utiliza la CD base y la prueba de nivel del mejor lanzador. Un conjuro cooperativo ocupa un espacio de conjuro del mismo nivel que su nivel real.

Especial: por cada lanzador adicional con esta dote que lance el mismo conjuro cooperativo a la vez, tanto la CD de salvación del sortilegio como la prueba de nivel de lanzador se incrementan en +1. Cuando más de dos lanzadores de conjuros lanzan cooperativamente un sortilegio, cada uno debe estar al lado de al menos otros dos lanzadores.

Por ejemplo, cuatro lanzadores de conjuros (dos magos y dos hechiceros) están en círculo y todos poseen Conjuros cooperativos. Tres de ellos preparan una acción para lanzar *bola de fuego* cuando el miembro con la menor iniciativa realice su acción, lanzando también este sortilegio. La CD base de la salvación de Reflejos es igual a la mayor CD de salvación individual entre los conjuradores cooperativos, determinada por sus puntuaciones relevantes de característica, por otras dotes (como *Soltura con una escuela de magia*), por aptitudes especiales y por objetos. En este caso, uno de los magos tiene Inteligencia 18, que unido a un hechicero de Carisma 18, hacen que la CD base sea 17 (10 +3 por el nivel de conjuro +4 por el modificador de característica). La CD final de la salvación de la *bola de fuego* es de 17+2+1+1 ó 21. Quien tenga mayor nivel de lanzador determinará la prueba de nivel de lanzador base, que obtendrá un modificador +4.

Conjuros encadenados [Metamágica]

Puedes lanzar conjuros que afecten a otros blancos además de al blanco principal.

Prerequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: puedes encadenar cualquier conjuro que se centre en un solo blanco y tenga un alcance mayor que toque. El conjuro encadenado afecta con normalidad al blanco principal, y después forma arcos hacia un número de blancos secundarios igual a tu nivel de lanzador. Cada arco afecta a un blanco secundario. Puedes elegir tantos blancos secundarios como desees, pero todos ellos deben estar a menos de 30' del blanco principal, y ninguno puede verse afectado más de una vez. Si lo desees, puedes afectar a menos blancos secundarios que el máximo posible.

Si el conjuro encadenado inflige daño, los blancos secundarios sufrirán cada uno la mitad de los dados de daño que afecten al blanco principal (redondeado hacia abajo) y podrán hacer tiros de salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño secundario. Para los conjuros que no inflijan daño, las CD de las salvaciones contra los efectos de los arcos se reducen en 4. Por ejemplo, un mago de 10.^o nivel lanza un *causar miedo* encadenado sobre un trago cercano y puede elegir hasta diez blancos secundarios. El trago, como blanco principal, realizará su salvación contra CD 14, mientras que los afectados por los arcos secundarios salvarán contra CD 10.

Un conjuro encadenado ocupa un espacio de conjuro tres niveles superior al de su nivel real.

Conjuros penetrantes mayores [General]

Tus sortilegios son especialmente potentes, salvando la resistencia a conjuros con mayor facilidad de la habitual.

Prerequisitos: Conjuros penetrantes.

Beneficio: obtienes un modificador +4 en las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros de una criatura. Esto se solapa (no se apila) con el bonificador de Conjuros penetrantes.

Conjuros repetidos [Metamágica]

Puedes lanzar un conjuro que se repita en el siguiente asalto.

Prerequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: un conjuro repetido se lanza otra vez automáticamente al comienzo de tu siguiente turno en el asalto. No importa dónde estés, el segundo conjuro se originará desde el mismo lugar y afectará a la misma área que el original. No puedes usar esta dote en conjuros con alcance de toque. Si el conjuro original tenía un objetivo, el conjuro repetido afectará al mismo objetivo si está a menos de 30' de su posición

original; si no es así, el segundo conjuro fallará. Los conjuros repetidos ocupan un espacio de conjuro tres niveles superior al de su nivel real.

Defensa arcana [General]

Elige una escuela de magia, por ejemplo la de Ilusión. Puedes resistir conjuros de esa escuela mejor de lo normal.

Prerequisitos: Soltura en una escuela de magia, la elegida.

Beneficio: añade +2 a tus tiros de salvación contra conjuros de la escuela elegida.

Especial: puedes coger esta dote varias veces, pero se aplica cada vez a una nueva escuela de magia (el efecto no se apila).

Dividir rayo [Metamágica]

Puedes afectar a dos objetivos con un sólo rayo.

Prerequisito: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: puedes dividir el efecto de un conjuro de rayo, (que tenga el apartado "Efecto: rayo"). El rayo dividido afecta a cualesquiera dos objetivos dentro del alcance del sortilegio, y que estén también a menos de 30' entre sí. Si el conjuro de rayo inflige daño, cada objetivo sufre la mitad del daño que se indique (redondeando hacia abajo). Si el conjuro tiene un efecto no dañino, cada objetivo tiene un 50% de posibilidades de sufrir dicho efecto. Esto podría hacer que sean afectados ambos objetivos, uno de ellos, o ninguno. Por ejemplo, divides un conjuro de *desintegrar*. Tiras para dar a cada objetivo, y hay un 50% de posibilidades de que cualquier objetivo al que aciertes sea blanco de la desintegración, y si es así se le permitirá un tiro de salvación normal. El resultado del fallo es la desintegración, y el del éxito es 5d6 puntos de daño, dividido por 2. Si quieres, puedes hacer que ambos rayos ataquen al mismo objetivo. Un rayo dividido ocupa un espacio de conjuro del mismo nivel que el sortilegio original.

Duplicar conjuro [Metamágica]

Puedes lanzar un conjuro al mismo tiempo que otro igual a él.

Prerequisito: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: lanzar un conjuro alterado por esta dote hace que afecte dos veces al objetivo, como si hubieras ejecutado dos veces el mismo conjuro sobre el mismo lugar u objetivo. Todas las variables del conjuro (los objetivos, el modelado del área, etc.) se aplican a los dos sortilegios resultantes. El objetivo sufrirá individualmente los efectos de ambos conjuros y tendrá derecho a una salvación por cada uno (si es aplicable).

En algunos casos, el fallo de ambos tiros de salvación del objetivo da lugar a efectos redundantes, como un *hechizar* persona duplicado (ver 'Combinar efectos mágicos', en la pág. 153 del *Manual del Jugador*), aunque un aliado del objetivo deberá tener éxito en dos intentos de disipación para liberar del hechizo a su amigo. Igual que con otras dotes metamágicas, duplicar un conjuro no afecta a su vulnerabilidad para ser contrarrestado (por ejemplo, usar una forma no duplicada del sortilegio no negará solo la mitad del conjuro duplicado).

Un sortilegio duplicado ocupa un espacio de conjuro cuatro niveles superior al de su nivel real.

Ensachar conjuro [Metamágica]

Puedes incrementar el área de tus conjuros.

Beneficio: puedes alterar un conjuro de explosión, emanación o expansión para que incremente su área. Los sortilegios



que no tengan indicado uno de los tres tipos de área no resultan afectados por esta dote. Cualquier medida numérica del área del conjuro se amplía en la mitad. Por ejemplo, una bola de fuego (que normalmente produce una expansión de 20' de radio) cubrirá una expansión de 30' de radio en su versión ensanchada. Un sortilegio ensanchado ocupa un espacio de conjuro tres niveles superior al de su nivel real.

Esculpir conjuro [Metamágica]

Puedes alterar la forma del área del conjuro.

Prerequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: puedes modificar el área de un conjuro cambiando su forma por una de las siguientes: cilindro (10' de radio, 30' de altura), cono de 40', cuatro cubos de 10', o una bola (expansión de 20' de radio). El conjuro esculpido funcionará normalmente a todos los efectos excepto en su forma. Por ejemplo, un rayo relampagueante cuyo área de efecto se cambie a una bola inflige la misma cantidad de daño, pero afectará a una expansión de 20' de radio.

Los sortilegios esculpidos ocupan un espacio de conjuro tres niveles superior al de su nivel real.

Espacio adicional [General]

Puedes lanzar un conjuro adicional.

Prerequisitos: nivel de lanzador 4 o superior.

Beneficio: obtienes un espacio de conjuro adicional para tu repertorio diario. Este espacio adicional puede ser de cualquier nivel inferior al del sortilegio de máximo nivel que puedas lanzar. Por ejemplo, un hechicero de 4.º nivel obtiene un espacio adicional de nivel 0 o de 1.º nivel, permitiéndole lanzar una vez más cada día cualquier conjuro que conozca del nivel elegido. Un mago de 4.º nivel puede preparar cualquier sortilegio adicional de nivel 0 o de 1.º nivel que conozca. Una vez seleccionado, el espacio adicional de conjuro no puede aumentar ni disminuir de nivel.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez obtienes un espacio adicional de conjuro de cualquier nivel inferior al del sortilegio de máximo nivel que puedas lanzar.

Especialización en conjuros [General]

Infliges más daño con conjuros de rayo y proyectil de energía.

Prerequisitos: Soltura con un arma (conjuros de rayo o proyectil de energía), nivel de lanzador 4 o superior.

Beneficio: los conjuros con ataque de toque a distancia que inflijan daño ganan un modificador de daño +2, pero sólo si el objetivo está a menos de 30', puesto que sólo a esa distancia puedes impactar con la precisión necesaria. En conjuros tipo "orbe" u "orbe menor", el +2 al daño sólo se aplica al primer proyectil de los posibles, no a todos.

Especial: puedes obtener esta dote dos veces: una para los conjuros de rayo y otra para los de proyectil de energía. Sus efectos no se apilan.

Familiar mejorado [General]

Siempre y cuando puedas adquirir un nuevo familiar, podrás elegirlo de una lista no estándar.

Prerequisitos: aptitud para adquirir un nuevo familiar, de alineamiento compatible.

Beneficio: al elegir un familiar, también tendrás a tu disposición las siguientes criaturas. Puedes elegir un familiar que se encuentre a un máximo de un paso de ti en cada uno de los ejes de alineamiento (legal a caótico, bueno a maligno).

TABLA 2-2: FAMILIARES MEJORADOS

Familiar	Alineamiento	Nivel de lanzador de conjuros arcanos
Estirge	Neutral	5
Lagarto electrizante	Neutral	5
Diablillo	Legal maligno	7
Formícida obrera	Legal neutral	7
Pseudodragón	Neutral bueno	7
Quásit	Caótico maligno	7

Estas criaturas se describen en la sección 'Familiares' del Capítulo 1.

Este familiar está vinculado mágicamente a su amo igual que un familiar normal. Usa las estadísticas básicas de una criatura de su especie, como se indica en el *Manual de Monstruos*.

Dados de golpe: considéralo como si tuviera el nivel del amo (para los efectos relacionados con los Dados de golpe). Usa el total normal del familiar si es superior.

Puntos de golpe: la mitad del total del amo o el total normal del familiar (el que sea mayor).

Ataques: utiliza el ataque base del amo o el del familiar (el que sea mejor). Utiliza el modificador de Fuerza o Destreza del familiar (el que sea mayor) para el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo con ataques sin arma. El daño equivaldrá al de una criatura normal de su especie.

Ataques especiales: el familiar posee todos los ataques especiales de su especie.

Cualidades especiales: el familiar posee todas las cualidades especiales de su especie.

Tiros de salvación: el familiar utiliza las salvaciones base de su amo, siempre que sean mejores que las suyas.

Habilidades: usa las habilidades normales de su especie.

Aptitudes especiales: usa la Tabla 3-15 del *Manual del Jugador* para determinarlas, igual que harías con un familiar normal.

Familiares mejorados alternativos

La lista de la Tabla 2-2 presenta sólo unos pocos familiares mejorados, pero casi cualquier criatura de tamaño y poder similar a las de la lista resulta apropiada. El alineamiento del amo tampoco es el único factor; por ejemplo, se podrían asignar los familiares mejorados según el tipo o subtipo de criatura del amo, como se muestra en los ejemplos siguientes.

TABLA 2-3: FAMILIARES MEJORADOS ALTERNATIVOS

Familiar	Tipo/Subtipo	Nivel de lanzador de conjuros arcanos
Halcón celestial*	Bueno	3
Víbora infernal**	Maligno	3
Elemental de agua pequeño	Agua	5
Elemental de aire pequeño	Aire	5
Elemental de fuego pequeño	Fuego	5
Elemental de tierra pequeño	Tierra	5
Lagarto electrizante	Electricidad	5
Homúnculo†	Muerto viviente	7
Méfit de hielo	Frío	7

*U otro animal celestial de la lista estándar de familiares.

**U otro animal infernal de la lista estándar de familiares.

†El amo primero debe crear al homúnculo, sustituyendo la sangre por fluidos del amo u otra parte de su cuerpo si es necesario.

Sustituir y mezclar energías

Cuando alteras un conjuro con las dotes Sustitución de energía y Mezcla de energías, funciona exactamente igual que la versión normal, excepto en el tipo de daño infligido. Por ejemplo, una *bola de fuego* en la que se sustituya la energía de fuego por ácido, o se mezcle con ácido, sigue infligiendo daño en una expansión de 20'.

Si un conjuro tiene algún efecto secundario, igual sucederá con la versión alterada. Por ejemplo, *alarido* ensordece a criaturas e inflige daño adicional a los seres cristalinicos. Si se sustituye la energía sónica por fuego, el conjuro alterado seguirá teniendo estos efectos, pero infligirá daño por fuego en vez de sónico. A veces, sin embargo, los efectos menores del conjuro están relacionados directamente con su tipo de energía; por ejemplo, una *bola de fuego* puede incendiar objetos, pero una *bola de fuego ácida* o *sónica* no.

Si un conjuro inflige algún daño que no proviene de la energía, esa parte del conjuro no se verá afectada por Mezcla de energías o Sustitución de energía. Por ejemplo, *tormenta de hielo* inflige 3d6 puntos de daño por impacto y 2d6 puntos de daño por frío. Al sustituir el frío por electricidad se producirá una *tormenta eléctrica* que infligirá 3d6 puntos de daño por impacto y 2d6 puntos de daño por electricidad. Sin embargo, Mezcla de energías iguala la cantidad completa de daño infligida por el conjuro. Por ejemplo, una tormenta de hielo eléctrica infligiría 3d6 puntos de daño por impacto, 2d6 puntos de daño por frío, y 5d6 puntos de daño por electricidad.

Mezcla de energías [Metamágica]

Puedes modificar un conjuro que use un tipo de energía para mezclarlo con una cantidad equivalente de otro tipo de energía.

Prerequisitos: Sustitución de energía, otra dote metamágica, 5 rangos en Saber (arcano).

Beneficio: elige un tipo de energía: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. Puedes modificar un conjuro con un descriptor de energía concreto para añadir una cantidad equivalente de otro tipo de energía. El conjuro alterado funciona con normalidad en todos los aspectos excepto en el tipo de daño infligido (ver barra lateral). Así, una *bola de fuego ácida* lanzada a 6.º nivel inflige 6d6 puntos de daño por fuego y otros 6d6 puntos por ácido (tira cada grupo de dados por separado). El tope de daño para un conjuro lanzado usando esta dote sigue siendo el mismo que el del conjuro base, pero cuenta por separado para cada tipo de energía. Así una *bola de fuego ácida* lanzada a 10.º nivel o superior inflige 10d6 puntos de daño por fuego y otros 10d6 por ácido.

Esta dote permite incluso combinar tipos opuestos de energía, como el fuego y el frío. Un sortilegio mezclado usa un espacio de conjuro cuatro niveles superior al de su nivel real.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, eligiendo un tipo distinto de energía cada vez. Puedes usar Mezcla de energías para alterar aún más un conjuro que ya ha sido modificado por Sustitución de energía. También puedes usar Mezcla de energías para incluir el tipo de energía elegida en un conjuro que ya la use, haciendo que duplique los dados de daño.

Preparación arcana [General]

Puedes preparar con antelación un conjuro arcano igual que lo haría un mago.

Prerequisitos: debes ser capaz de lanzar conjuros arcanos como un bardo o hechicero antes de poder seleccionar esta dote.

Beneficio: cada día, puedes preparar uno o más conjuros igual que un mago. Si eres bardo o hechicero, esto implica que preparas por adelan-

tado un sortilegio con una dote metamágica, en lugar de lanzarlo como una acción de asalto completo. El conjuro preparado permanece en tu mente y ocupa uno de tus espacios de conjuro hasta que lo lanzas o lo cambias. Dicho sortilegio utiliza un espacio de conjuro de su nivel normal, modificado por cualquier otra dote metamágica.

Retardar conjuro [Metamágica]

Puedes lanzar conjuros que surtan efecto tras un breve lapso de tiempo de tu elección.

Prerequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: un conjuro retardado no se activa hasta 1 a 5 asaltos después de haberlo lanzado. Debes determinar el lapso al ejecutar el sortilegio y, una vez establecido, ya no podrás alterarlo. El conjuro se activa justo antes de tu turno en el

asalto que hayas indicado. Sólo pueden ser afectados por esta dote los conjuros de área, de alcance personal o de toque.

Toda decisión relacionada con el conjuro, incluyendo tiradas de ataque, designación de objetivos o determinación o modelado de un área, ha de ser tomada al lanzar el sortilegio. Todo efecto que deba ser resuelto por los blancos afectados (como los tiros de salvación), se decide al desencadenarse el sortilegio. El conjuro fallará si las condiciones entre su lanzamiento y su efecto cambian de tal forma que lo hagan imposible (por ejemplo, si el objetivo designado rebasa el alcance máximo o el área del conjuro antes de que éste surta efecto).

El conjuro puede ser disipado normalmente durante el lapso de tiempo que tarda en hacere efecto, y puede ser detectado con normalidad en el área o en su objetivo con sortilegios como *detectar magia*. Los conjuros retardados ocupan un espacio de conjuro tres niveles superior al de su nivel real.

Soltura mayor con una escuela de magia [General]

Elige una escuela de magia a la que hayas aplicado la dote Soltura con una escuela de magia. Tus sortilegios de esa escuela serán todavía más potentes de lo normal.

Prerequisitos: Soltura con una escuela de magia.

Beneficio: añade +4 a la CD de todos los tiros de salvación contra conjuros de la escuela de magia en que hayas decidido concentrarte. Esto se solapa (no se apila) con el bonificador de Soltura con una escuela de magia.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero cada vez que lo hagas se deberá aplicar a una nueva escuela de magia (el efecto no se puede apilar).

Sustitución de energía [Metamágica]

Puedes modificar un conjuro que utilice un tipo de energía para que use energía de otro tipo.

Prerequisitos: Cualquier otra dote metamágica, 5 rangos en Saber (arcano).

Beneficio: elige un tipo de energía: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. Puedes modificar un conjuro con un descriptor de energía para que use en su lugar la energía elegida. El conjuro funciona con normalidad a todos los efectos excepto en el tipo de daño infligido (ver barra lateral).

Un conjuro sustituido usa un espacio de conjuro de su nivel normal, modificado por cualquier otra dote metamágica.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, y cada vez se aplica a un tipo diferente de energía.

Sustitución por daño atenuado [Metamágica]

Puedes modificar un conjuro que use energía e inflija daño para que cause en su lugar daño atenuado.

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

Beneficio: elige un tipo de energía: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. Puedes modificar un conjuro con el descriptor elegido para infligir daño atenuado en vez de daño por energía. El sortilegio funciona como siempre a todos los efectos excepto en el tipo de daño infligido. Por ejemplo, un sortilegio de bola de fuego atenuada funciona como siempre pero inflige daño atenuado en vez de daño por fuego.

Un conjuro atenuado usa un espacio de conjuro de su nivel normal, modificado por cualquier otra dote metamágica.

CAPÍTULO 3: CLASES DE PRESTIGIO

La Guía del DUNGEON MASTER contiene varias clases de prestigio. Las que presentamos aquí han sido pensadas específicamente para lanzadores de conjuros arcanos (aunque están abiertas a cualquiera que pueda adquirirlas). Los personajes deben reunir los Prerrequisitos de una clase de prestigio antes de poder avanzar algún nivel en ella. Estas clases conducen a los PJs en direcciones específicas e interesantes, y les ofrecen aptitudes y poderes que de otro modo les serían inaccesibles.

CÓMO ADQUIRIR UNA CLASE DE PRESTIGIO

Un personaje que cumpla los Prerrequisitos de una clase de prestigio en particular puede ser multiclase con ella. No obstante, el DM tiene la última palabra sobre qué clases de prestigio concretas están permitidas en la campaña para los PJs, sólo para los PNJs, o para ninguno de ellos.

DESCRIPCIONES DE LAS CLASES DE PRESTIGIO

A continuación hay varias clases de prestigio nuevas. A menos que se indique otra cosa, debes seguir las reglas normales sobre los personajes multiclase para obtener niveles, usando el formato de la Guía del DUNGEON MASTER.

TABLA 3-1: CLASES DE PRESTIGIO

Clase de prestigio	De un vistazo
Acólito de la piel	De la piel de Barrabás en sentido estricto
Alienista	Contacta con criaturas pseudonaturales
Bribón arcano	Pícaro/mágico
Conjurador de la vela	Encanta velas
Discípulo del dragón	Sangre latente de dragón
Doblegantes	Especialista en control mental
Erudito elemental	Maestro de un elemento
Espada sortilega	Guerrero/mágico
Guía viajero	Experto en teletransporte
Hojacantante	Elfo guerrero/mágico
Maestro de la lividez	Peculiar nigromántico
Mágico de la Orden arcana	Mágico cofrade
Magus de sangre	Su sangre potencia sus aptitudes
Nigromante auténtico	Control arcano y divino de la muerte
Tejedor del destino	Toma las riendas del destino

Acólito de la piel

"Sin dolor no hay recompensa."

La tentación del poder conduce a algunas personas hasta extremos insospechados, sin reparar en las consecuencias. Sustituir tu propia piel por la de un demonio vivo es un obje-

tivo que casi nadie puede ni siquiera concebir. Pero este horrible destino es exactamente lo que algunos lanzadores de conjuros buscan desesperadamente.

El Ritual de fusión es una blasfemia que hace mucho tiempo fue erradicada de la mayoría de bibliotecas arcanas, pero aún hoy sobreviven unos cuantos ejemplares apenas legibles (o al menos hay referencias a ellos), que ofrecen promesas de gran poder. Los lanzadores de conjuros que den con dichos documentos pueden decidir destruirlos o ignorar el hallazgo, pero la tentación ya habrá tenido lugar. Los que cedan a ella, al final se tropezarán con el ritual completo, normalmente mediante contactos prolongados con uno o más infernales convocados, que estarán encantados de compartir sus terribles conocimientos.

Los acólitos de la piel no son adecuados para ningún puesto excepto aquél que permita ejercer poder temporal. Aunque los PNJs acólitos pueden servir a las órdenes de personajes malignos más poderosos, les atrae más llevar las riendas ellos mismos. Prefieren permanecer a salvo acomodados en una fortaleza del mal con buenas defensas, aunque a veces un acólito puede dirigir una expedición para recuperar un tomo de magia arcana, u otro artefacto de poder maligno.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en acólito de la piel, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Alineamiento: cualquiera que no sea bueno.

Saber (los planos [planos Exteriores]): 8 rangos.

Conjuros: aptitud de lanzar sortilegios arcanos de 3.^{er} nivel.

Especial: el acólito de la piel debe haber entrado en contacto pacíficamente con un ajeno maligno convocado.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del acólito de la piel (y la característica clave de cada una de ellas) son Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Intimidar (Car), Oficio (Sab) y Saber (Int). Ver Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio acólito de la piel.

Competencia con armas y armaduras: los acólitos de la piel no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: por cada dos niveles ganados en la clase acólito de la piel, el personaje consigue nuevos conjuros por día como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros

antes de convertirse en acólito de la piel, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Vestir infernal (Sb): un acólito de la piel convoca la esencia de un infernal sobre sí mismo y la viste como si fuera una segunda piel. El Ritual de fusión es doloroso y no se puede tomar a la ligera. Requiere 10 asaltos de preparativos para completarse, y una vez comenzado nada puede detener el proceso. La esencia infernal subsume la propia piel del lanzador, un proceso atroz que inflige 1d4 puntos de daño cada asalto del ritual: los candidatos listos suelen tener a mano algunas pociones de curar.

Al final del rito, la piel del acólito muestra un brillo aceitoso casi imperceptible. No obstante, a medida que gane niveles adicionales en la clase de prestigio, su piel se oscurecerá, le brotarán espinas, y gradualmente adquirirá una apariencia infernal. La esencia infernal también comenzará a susurrarle secretos perversos, impulsándole hacia el mal (el portador puede aceptar o ignorar estos consejos, de acuerdo con su temperamento).

La piel infernal fusionada es a todos los efectos y propósitos la del propio personaje. Concede al acólito de la piel un bonificador de armadura natural +1, un modificador inherente a la Destreza de +2, visión en la oscuridad de 60', y la aptitud sortilega de *veneno* una vez al día, como si fuera lanzada por un conjurador de 16.º nivel.

El DM será quien determine la naturaleza real de la piel, sea ésta demoníaca, diabólica, o de alguna otra criatura infernal.

Resistente a las llamas (Ex): a 2.º nivel, la piel infernal se une con más fuerza, dando al acólito resistencia al fuego 20.

Mirada de odio infernal (Sb): a 3.º nivel, el acólito de la piel gana la aptitud sobrenatural de turbar a los oponentes mediante una feroz mirada de odio una vez al día. Este no es un ataque de mirada, y el blanco no necesita ver los ojos del acólito. Mirar con odio es una acción estándar que afecta a cualquier criatura que él pueda ver, y que esté a menos de 100'. Las víctimas deben superar una salvación de Voluntad (CD 20) o quedarán aterradas por la horrible



TABLA 3-2: EL ACÓLITO DE LA PIEL

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol
1.º	+0	+2	+0	+2
2.º	+1	+3	+0	+3
3.º	+1	+3	+1	+3
4.º	+2	+4	+1	+4
5.º	+2	+4	+1	+4
6.º	+3	+5	+2	+5
7.º	+3	+5	+2	+5
8.º	+4	+6	+2	+6
9.º	+4	+6	+3	+6
10.º	+5	+7	+3	+7

promesa de venganza de los ojos del acólito, sufriendo un penalizador de moral -2 a las tiradas de ataque, de daño y a los tiros de salvación durante 10 minutos. Una criatura con 50 puntos de golpe o menos quedará además aturdida durante 3d4 asaltos, una que tenga entre 51 y 100 puntos de golpe quedará aturdida durante 2d4 asaltos, y una que tenga 151 puntos de golpe o más no quedará aturdida, pero sí sufrirá el penalizador de moral -2 si falla su salvación.

Saber infernal: la piel infernal susurra promesas de gran poder, y para probarlo, revela una aptitud desconocida hasta ese momento. En 4.º y 8.º nivel, el acólito elige una dote adicional para la que ya cumpla los prerrequisitos.

Adaptación a la piel (Sb): a 5.º nivel, la piel y el portador se sienten más cómodos entre sí, como si nunca hubieran estado separados. El bonificador de armadura natural concedido por la piel infernal aumenta a +2, la visión en la oscuridad mejora hasta un alcance de 120', y ahora puede usar *veneno* dos veces al día como si lo lanzara un conjurador de 16.º nivel. Además, gana un modificador inherente a la Constitución de +2.

Resistente al frío (Ex): a 6.º nivel, la piel infernal otorga al acólito resistencia al frío 20.

Mirada de odio del Averno (Sb): a 7.º nivel, adquiere la aptitud sobrenatural de hacer surgir rayos ardientes de sus ojos. Una vez al día, como acción estándar, puede proyectar dos rayos (uno desde cada ojo) con un alcance de 100'. Puede apuntar ambos hacia un mismo objetivo, o a dos objetivos distintos, realizando un ataque de toque a distancia. Un rayo que acierte al objetivo inflige 8d6 puntos de daño por fuego. Si ambos rayos aciertan al mismo objetivo, el daño es 16d6.

Convocar infernal (St): a 9.º nivel, el acólito aprende a servirse de otro poder de su piel infernal. Si la piel es demoníaca, una vez al día puede intentar convocar a un vroc con un

Especial

Vestir infernal

Resistente a las llamas

Mirada de odio infernal

Saber infernal

Adaptación a la piel

Resistente al frío

Mirada de odio del Averno

Saber infernal

Convocar infernal

Simbiosis

Conjuros por día

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

35% de posibilidades de éxito; si es diabólica, una vez al día puede tratar de convocar a un gelugón con una probabilidad de éxito del 35%. Las criaturas convocadas están a las órdenes del acólito pero regresan automáticamente al lugar del que vinieron pasada 1 hora. Un infernal que acaba de ser convocado no puede utilizar su propia aptitud de convocar durante una hora. A juicio del DM, usar este poder deja al acólito a merced del infernal convocado.

Simbiosis: a 10.º nivel, la piel infernal y el acólito son sólo uno, y nada más podrá separarles la muerte final. Su tipo cambia a "ajeno", lo que significa (entre otras cosas) que ya no se ve afectado por los conjuros que tengan como objetivo específico a los humanoides, como *encantar persona*, pero no puede penetrar en un círculo mágico contra su alineamiento. Además, el acólito obtiene reducción del daño 20/+1.

Alienista

"Ah... ahora todo está más claro. Puedo ver... ¡Puedo ver!"

El alienista se ocupa de los poderes y entidades que están a distancias atterradoramente lejanas en el espacio y el tiempo. Para él, el poder mágico es el triunfo de la mente sobre los vulgares límites de la dimensión, la distancia y, a menudo, la cordura. Con conocimiento y determinación, sobrepasa la frontera del mismo tiempo. En los Reinos remotos, fuera del tiempo, vagan mentes hercúleas, absortas en visiones de locura. Seres innombrables susurran secretos terribles a los que osan comunicarse con ellos. Estos secretos no son para los mortales, pero el alienista es un experto en sumergirse en los abismos de caos y entropía que podrían destruir a una mente más débil. La certeza disparatada de un alienista a veces es lo

TABLA 3-3: EL ALIENISTA

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol
1.º	+0	+0	+0	+2
2.º	+1	+0	+0	+3
3.º	+1	+1	+1	+3
4.º	+2	+1	+1	+4
5.º	+2	+1	+1	+4
6.º	+3	+2	+2	+5
7.º	+3	+2	+2	+5
8.º	+4	+2	+2	+6
9.º	+4	+3	+3	+6
10.º	+5	+3	+3	+7

Especial

Convocar alienígena

Bendición de alienígena

Secreto metamágico

Certeza disparatada

Familiar pseudonatural

Convocación adicional

Secreto metamágico

Certeza demente

Cuerpo eterno

Trascendencia

Conjuros por día

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

bastante fuerte como para hacer que los demás crean en su propia trascendencia futura. En raras ocasiones, los alienistas pueden reunirse en grupos retirados para algún oscuro ritual, pero es más común encontrarlos solos, frecuentando bibliotecas y librerías especializadas, perdiéndose y murmurando entre pilas de volúmenes extraños (y peligrosos).

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en alienista, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Saber (arcano): 8 rangos.

Saber (los Planos): 8 rangos.

Dote: Alerta.

Conjuros: aptitud para lanzar al menos un conjuro de Adivinación y como mínimo uno de convocación de 3.^{er} nivel o superior.

Especial: contacto previo con un alienista o una criatura pseudonatural.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del alienista (y la característica clave de cada una de ellas) son Alquimia (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Hablar un idioma, Oficio (Sab), Reunir Información (Car), Saber (Int) y Trato con animales (Car). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio alienista.

Competencia con armas y armaduras: los alienistas no ganan competencias adicionales en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando se gana un nivel de alienista, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en alienista, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Convocar alienígena (St): cuando un alienista lanza cualquier conjuro de *convocar monstruo*, convoca una versión "pseudonatural" de la criatura elegida de la lista apropiada de la página 195 del *Manual del Jugador*. Por ejemplo, al lanzar un *convocar monstruo* VI, podría convocar un rasto pseudonatural. Esto añade la plantilla pseudonatural a la criatura convocada (ver 'Criaturas pseudonaturales' a continuación). Si la criatura seleccionada sería normalmente un celestial o infernal, la plantilla pseudonatural reemplaza a aquel rasgo genérico.

Bendición de alienígena: un alienista aplica un bonificador introspectivo +1 a todos los tiros de salvación, pero pierde permanentemente 2 puntos de Sabiduría.

Secreto metamágico: el alienista escucha las voces secretas que susurran desde más allá del fin del tiempo, y se beneficia de ello. En 3.^{er} y 7.^{er} nivel, puede elegir cualquier dote metamágica como dote adicional.

Certeza disparatada: a 4.^{er} nivel, la certeza disparatada del alienista acerca del poder de las entidades más allá del alcance del espacio y el tiempo normal le proporcionan una fortaleza antinatural. Obtiene 3 puntos de golpe adicionales como si tuviera la dote Dureza. No obstante, convivir constantemente con dichos seres es mentalmente corrosivo, y la mente del alienista comienza a quebrarse. Desarrolla una fobia contra un tipo específico de criatura, sufriendo un penalizador de -2 a los tiros de salvación, tiradas de ataque, pruebas de aptitudes y habilidades basadas en el Carisma al tratar con esa criatura. La criatura seleccionada obtiene un modificador de moral +2 a la CA y tiros de salvación contra el alienista fóbico. El DM determina la criatura temida. Buenas posibilidades pueden ser arañas, serpientes, pájaros o insectos. Los seres que compartan atributos con la criatura seleccionada o se parezcan a ella también pueden hacer surgir la fobia.

Familiar pseudonatural: al alcanzar 5.^{er} nivel el familiar del alienista, si lo tiene, obtiene la plantilla pseudonatural (ver 'Criaturas pseudonaturales' a continuación) además de los poderes y aptitudes normales para un familiar de su nivel. Esto no sustituye al familiar; sencillamente le hace adoptar lentamente aspectos pseudonaturales, que se activan completamente en este punto. De aquí en adelante, los familiares que sean convocados ya poseen la plantilla de pseudonatural.

Convocación adicional: a partir de nivel 6.^{er}, el alienista gana un espacio de conjuro adicional a su máximo nivel de conjuro. Este espacio sólo puede usarse para un sortilegio de *convocar monstruo*. A medida que el alienista es capaz de aprender conjuros de nivel superior, el espacio adicional sube al nuevo nivel superior.

Certeza demente: a nivel 8.^{er}, la certeza disparatada del alienista cristaliza en una auténtica manía escalofriante. Gana 3 pg adicionales como si tuviera la dote Dureza, pero su fobia también se intensifica. Todas las bonificaciones y penalizaciones indicadas para la criatura seleccionada por su certeza disparatada pasan a ser de -6/+6.

Cuerpo eterno: a nivel 9.^{er}, el alienista aprende el secreto de la eterna juventud. Ya no sufre penalizadores a las aptitudes por envejecimiento y no puede envejecer mágicamente (ver Tabla 6-5: efectos del envejecimiento, en la página 93 del *Manual del Jugador*), aunque cualquier penalizador que ya haya sufrido continúa en efecto. Los bonificadores siguen aumentando, pero el alienista es secuestrado por horribles entidades cuando su tiempo se acaba, y nunca se le vuelve a ver.

Trascendencia (Sb): a nivel 10.^{er}, el alienista, mediante su larga asociación con entidades alienígenas y el intenso estudio de secretos demenciales, trasciende su forma mortal y se convierte en una criatura alienígena. Su tipo cambia a "ajeno", lo cual significa (entre otras cosas) que ya no es afectado por los conjuros dirigidos específicamente a humanoides, como *encantar persona*, pero sí es afectado por un sortilegio de *círculo mágico* contra su alineamiento. Además, el acólito obtiene reducción del daño 20/+1 y resistencia a la electricidad 20.

Al alcanzar la trascendencia, la apariencia del alienista sufre un cambio: le crece un pequeño tentáculo u otra extraña adición o sustitución, como un apéndice, órgano, ojo o bulto

enigmático adicional. El alienista puede esconder esta anomalía bajo una túnica o una capucha, pero la mutación desarrollada no está bajo su control y a veces se mueve, se da la vuelta, se abre o se anima espontáneamente.

Cualquiera que comparta la predilección del alienista por el estudio de los Reinos remotos reconoce inmediatamente su naturaleza trascendente, y el alienista obtiene un modificador de circunstancia +2 en todas las pruebas de aptitud y habilidad basadas en el Carisma cuando interactúa con dichos seres. Obtiene un modificador de circunstancia +2 en las pruebas de Intimidación contra todas las demás criaturas a las que revele su naturaleza anormal.

Criaturas pseudonaturales

Las criaturas pseudonaturales moran más allá de los eones que hay entre las estrellas, más allá de los planos tal como los conocemos, acurrucadas en los reinos remotos de la demencia. Cuando son convocadas al plano Material suelen adoptar la forma de criaturas familiares para nosotros y emular sus aptitudes, aunque tienen una apariencia más repulsiva que la de sus contrapartidas terrenales. Por otra parte pueden aparecer de una manera más consistente con sus orígenes: su aspecto favorito es una masa de tentáculos retorciéndose, aunque siempre es posible que adopten otras formas terribles.

Cómo crear una criatura pseudonatural

"Pseudonatural" es una plantilla que se puede añadir a cualquier criatura corpórea (a la que nos referiremos de ahora en adelante como "criatura base"). El tipo de criatura cambia a "ajeno". Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales que tenga la criatura base, a no ser que se indique específicamente lo contrario.

Ataques especiales: la criatura pseudonatural conserva todos los ataques especiales que tuviese la criatura base, y además obtiene el siguiente:

Impacto verdadero (Sb): una vez al día, la criatura puede realizar un ataque normal con un modificador introspectivo de +20 en una única tirada de ataque. La criatura no resulta afectada por la posibilidad de fallo que se aplica a los ataques contra objetivos ocultos.

Cualidades especiales: una criatura pseudonatural conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y también obtiene las siguientes.

- Resistencia al ácido y la electricidad (ver la tabla siguiente).
- Reducción del daño (consulta la tabla siguiente).
- RC igual al doble de los DG de la criatura (máximo 25).

Dados de golpe	Resistencia al ácido y a la electricidad	Reducción del daño
1-3	5	—
4-7	10	5/+1
8-11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Si la criatura base ya posee una o más de estas cualidades especiales, utiliza el mejor valor.

Forma alternativa (Sb): una criatura pseudonatural puede adoptar a voluntad la forma de una grotesca masa tentaculada (o cualquier otra forma igualmente delirante que decida el DM), pero todas sus aptitudes permanecen intactas

a pesar de su apariencia alienígena. Cambiar de forma es una acción estándar. Todas las demás criaturas recibirán un penalizador de moral de -1 a sus tiradas de ataque contra las criaturas pseudonaturales cuando estén en su forma alternativa.

Salvaciones: las de la criatura base.

Características: las de la criatura base, pero su Inteligencia será al menos 3.

Habilidades: las mismas que la criatura base.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Clima/terreno: cualquiera terrestre y subterráneo.

Organización: la misma que la de la criatura base.

Valor de desafío: Hasta 3 DG, el de la criatura base.

De 4 DG a 7 DG, igual que la criatura base +1.

DG 8+, igual que la criatura base +2.

Tesoro: el de la criatura base.

Alineamiento: el mismo que la criatura base.

Avance: el mismo que la criatura base.



Bribón arcano

"¡Lo tengo!"

Los bribones arcanos están entre los aventureros más versátiles que hay, al combinar sus conocimientos de magia con su capacidad para la intriga, el latrocinio y el engaño. La aptitud de lanzamiento de conjuros arcanos y el ataque furtivo son necesarios para entrar en esta clase, lo que la convierte en una elección natural para los multiclasses mago/pícaro y hechicero/pícaro. Los asesinos también la pueden adoptar a veces, si ya tienen niveles de mago o hechicero.



Los bribones arcanos tienden a seguir el método de "confiar en el instinto" para ir de aventuras, y suelen aprovisionarse de conjuros que mejoren su sigilo y movilidad. Los PNJs de esta clase son del tipo de gente que con la que podrías chocar en una taberna concurrida (vigila tus bolsillos).

Dados de golpe: d4

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en bribón arcano, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Alineamiento: cualquiera no legal.

Descifrar escritura: 7 rangos.

Escapismo: 7 rangos.

Inutilizar mecanismo: 7 rangos.

Saber (arcano): 4 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *mano del mago* y al menos un conjuro arcano de 3.^{er} nivel o superior.

Especial: ataque furtivo +2d6.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del bribón arcano (y la característica clave de cada una de ellas) son Abrir cerraduras (Des), Alquimia (Int), Arte (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int, habilidad exclusiva), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (Int), Hurtar (Des), Intuir la dirección (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des),

Reunir información (Car), Saber (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver Capítulo 4. habilidades, en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio bribón arcano.

Competencia con armas y armaduras: los bribones arcanos no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando se gana un nivel de bribón arcano, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en bribón arcano, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Juego de manos a distancia (Sb): gracias a su talento único, el bribón arcano puede utilizar una de las siguientes habilidades cláseas a una distancia de hasta 30': Abrir cerraduras, Hurtar o Inutilizar mecanismo. Cada vez que usa el talento puede escoger con qué habilidad de las tres. Trabajar a distancia aumenta la CD

TABLA 3-4: EL BRIBÓN ARCANO

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol
1.º	+0	+0	+2	+2
2.º	+1	+0	+3	+3
3.º	+1	+1	+3	+3
4.º	+2	+1	+4	+4
5.º	+2	+1	+4	+4
6.º	+3	+2	+5	+5
7.º	+3	+2	+5	+5
8.º	+4	+2	+6	+6
9.º	+4	+3	+6	+6
10.º	+5	+3	+7	+7

de la prueba de habilidad en 5, y el bribón arcano no puede elegir 10 en dicha prueba. Cualquier objeto manipulado de este modo debe pesar 5 libras o menos. El uso de este talento no permite compatibilizarlo con el de herramientas.

El bribón arcano puede usar el juego de manos a distancia sólo un cierto número de veces al día (ver Tabla 3-4: el bribón arcano), y sólo puede realizar la prueba de habilidad a distancia si tiene al menos un rango en dicha habilidad.

Ataque furtivo: esto es exactamente igual que la habilidad de pícaro del mismo nombre. El daño adicional causado aumenta en +1d6 por cada distinto nivel (2.º, 4.º, 6.º, 8.º, 10.º). Si el bribón arcano logra un modificador al ataque furtivo de otra fuente (p.ej. por niveles de pícaro), los bonificadores se apilan.

Ataque furtivo improvisado: una vez al día, la peculiar combinación de habilidades mágicas y de pícaro del bribón arcano le permite declarar que uno de sus ataques cuerpo a cuerpo o a distancia se convierta en un ataque furtivo (el objetivo no puede estar a más de 30' de distancia si se trata de un ataque a distancia). El objetivo del ataque perderá cualquier bonificador de Destreza a la CA, pero sólo contra ese ataque. Este poder puede utilizarse contra cualquier objetivo, pero las criaturas que no estén sujetas a golpes críticos no sufrirán daño adicional (aunque sí que perderán su bonificador de Destreza contra el ataque). Al alcanzar 7.º nivel, el bribón arcano puede usar esta aptitud dos veces al día.

Conjurador de la vela

"Deja a tu mente alcanzar la perfección de una simple llama."

La llama tiene una atracción especial para algunas personas. Ardiendo con sencillez, una vela es una muestra de arte, una lágrima de fuego unida a una mecha oscura, rodeada a su vez por una columna de cera que es tanto la base de la llama como su sostén: una maravilla sin duda. Se podrían almacenar secretos en esa cera: secretos... o conjuros.

Llamados también "cereros de conjuros", estos especialistas pasan el tiempo creando velas, tanto por su estética como por su poder. Los conjuros almacenados en su interior se revelan cuando la llama prende y funde la cera. Además, la propia cera da forma a los conjuros almacenados y los moldea, de modo que la llama ardiente los mejora. Los conjuradores de la vela acceden con rapidez a aptitudes de tipo dote, que realzan los efectos de los conjuros almacenados en sus velas, y por eso a menudo contactan con ellos los grupos de aventureros, conscientes de la utilidad que pueden tener los objetos de magia consumible en las profundidades de los dungeons.

Especial

Juego de manos a distancia 1/día
Ataque furtivo +1d6
Ataque furtivo improvisado 1/día
Ataque furtivo +2d6
Juego de manos a distancia 2/día
Ataque furtivo +3d6
Ataque furtivo improvisado 2/día
Ataque furtivo +4d6
Juego de manos a distancia 3/día
Ataque furtivo +5d6

Conjuros por día

+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente

Los conjuradores de la vela PNJs a veces aparecen en sitios donde se vende magia, tratando de vender sus velas liberadas (que cualquiera puede usar) al mismo precio que las pociones. Sin embargo, encender una vela es más difícil que beber una poción y el efecto tarda más tiempo en producirse, por lo que las velas liberadas no son tan populares como las pociones.

Dados de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en conjurador de la vela, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Arte (fabricar velas): 6 rangos.

Dote: Gran fortaleza.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros de 3.º nivel o más.

Especial: el conjurador de la vela debe poseer inicialmente una provisión de al menos 100 ramitas yesqueras.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del conjurador de la vela (y la característica clave de cada una de ellas) son Alquimia (Int), Arte (Int), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab) y Saber (Int). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio conjurador de la vela.

Competencia con armas y armaduras: los conjuradores de la vela no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando obtiene un nuevo nivel de conjurador de la vela, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera logrado por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprimir muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse conjurador de la vela, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Inscribir vela: el conjurador de la vela puede almacenar conjuros en velas. Cada vela guarda un sortilegio. En realidad, el conjurador de la vela obtiene la dote Inscribir rollo de pergamino utilizando un medio alternativo (ver pág. 85 del *Manual del Jugador*). Todas las reglas, costes en PXs, y gastos que se aplican a Inscribir rollo de pergamino también se aplican a esta aptitud. Una vela normalmente ilumina un radio de 5' y arde durante 1 hora, pero una vela inscrita prende como se indica más abajo. Una vela encendida no se puede apagar hasta que lo desee el conjurador de la vela (aunque *disipar magia* podría suprimir el efecto igual que haría con cualquier otro objeto mágico).

Para tener alguna posibilidad de activar un conjuro almacenado, el conjurador de la vela debe cumplir los Prerrequisitos normales para leer rollos de pergamino. El sortilegio almacenado debe ser de un tipo que pueda lanzar y que esté en la lista de su clase, y el conjurador debe tener la puntuación de característica requerida para lanzarlo (por ejemplo, Inteligencia 15 para un mago que lance un conjuro de 5.º nivel). Incluso entonces, deberá realizar una prueba de nivel de lanzador (CD = nivel de lanzador de la vela inscrita +1) para ejecutarlo correctamente. Si falla, el sortilegio se perderá, y deberá superar una prueba de Sabiduría (CD 5) para evitar percances (ver pág. 205 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Identificar la vela: para activar una vela preparada, el conjurador debe identificarla previamente. Esto requiere una prueba de Conocimiento de conjuros contra una CD de 15 + nivel del conjuro (si es una vela que ha inscrito él, este paso no es necesario).

Encender la vela: la mejor forma de encender la vela es por medio de una ramita yesquera. Hacer esto es una acción estándar, que está sujeta a interferencias del mismo modo que lanzar un conjuro. Encender la vela mediante un método más lento, por ejemplo con yesca y pedernal, o hasta con una lupa, sería una acción de asalto completo en el mejor de los casos, y desde luego provocaría un ataque de oportunidad.

Un conjurador de la vela puede "encender a la defensiva" superando una prueba de Concentración (CD 15). Esto permite anticiparse a un ataque de oportunidad, pero si falla la prueba no logrará encender la vela. Como alternativa, el conjurador puede sufrir el ataque de oportunidad, y si este acierta, hacer una prueba de Concentración (CD 10 + puntos de daño sufridos) para iluminar la vela de todas formas.

Efecto de vela: una vela encendida con éxito activa automáticamente el conjuro almacenado, al comienzo de la acción del conjurador en el siguiente asalto (lo que no provoca un ataque de oportunidad). Funciona exactamente igual que un conjuro preparado y lanzado de manera normal. Sin embargo, puesto

que encendió la vela durante el asalto anterior, el conjurador de la vela puede realizar acciones normales en el mismo asalto en el que tiene efecto el conjuro.

La llama de la vela prendida imita la duración del conjuro desencadenado. Así, un sortilegio instantáneo hará que la vela estalle y se reduzca a cenizas inmediatamente, mientras que una vela inscrita con un conjuro que tenga una duración mayor prenderá durante dicho periodo de tiempo. No obstante, si la llama se extingue antes de que expire el conjuro, la duración del sortilegio se corta de repente.

Una vela inscrita podrá incorporar cualquier número de mejoras especiales de las que se indican a continuación, mientras sus Prerrequisitos combinados no hagan que el sortilegio ocupe un espacio de conjuro por encima del máximo normal del conjurador.

Prolongar vela: a 2.º nivel, el conjurador puede prolongar la duración de los conjuros almacenados en la vela. En realidad, obtiene la dote metamágica Prolongar conjuro (ver pág. 85 del *Manual del Jugador*), pero sólo cuando inscribe velas. Todas las reglas que se aplican al utilizar Prolongar conjuro también se aplican al prolongar velas, y el sortilegio inscrito ocupa un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

Vela liberada: a 3.º nivel, el conjurador aprende a almacenar conjuros en velas para que puedan ser desencadenados por otras personas aparte de él. En realidad, obtiene la dote Elaborar poción, usando un medio alternativo (ver pág. 82 del *Manual del Jugador*). Todas las reglas, costes en PXs, y gastos aplicables a Elaborar poción también se aplican a esta aptitud. Al igual que las pociones, una vela liberada sólo puede contener conjuros de 3.º nivel o menor. Cualquier criatura que encienda con éxito la vela, según el proceso antes descrito, se convertirá en objetivo del conjuro almacenado al principio de su siguiente turno en el asalto. Por lo demás, una vela liberada funciona exactamente igual que una vela inscrita de manera normal.

Ampliar vela: a 4.º nivel, el conjurador de la vela puede duplicar el alcance de los conjuros que almacena en velas. En realidad, obtiene la dote metamágica Ampliar conjuro (ver pág. 80 del *Manual del Jugador*), pero sólo para inscribir velas. Todas las reglas que se aplican al usar Ampliar conjuro se aplican también a las velas ampliadas, y el conjuro inscrito ocupa un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

Vela de inmersión: a 5.º nivel, el conjurador de la vela refina su arte hasta el punto de poder almacenar dos conjuros en la misma vela. Debe inscribir cada conjuro por separado



TABLA 3-5: EL CONJURADOR DE LA VELA

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.º	+0	+0	+0	+2	Inscribir vela	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Prolongar vela	+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Vela liberada	+1 nivel de clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Ampliar vela	+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Vela de inmersión	+1 nivel de clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Potenciar vela	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Encendido rápido	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Intensificar vela	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Vela veteada	+1 nivel de clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Maximizar vela	+1 nivel de clase existente

pagando los costes completos de PX y po para ambos, y debe especificar el orden en el que tendrán efecto. El primer conjuro se desencadena como siempre, al encender la vela; cuando termina la duración del primer conjuro, el segundo se desencadena automáticamente. Si el primer conjuro se suprime mediante *disipar magia*, o el conjurador de la vela termina su efecto voluntariamente, el segundo no se desencadena, pero tampoco se pierde. El conjurador puede desencadenar el segundo efecto volviendo a encender la vela. Si el segundo conjuro necesita un objetivo, y el conjurador está a menos de 30' de la vela encendida, puede elegir el objetivo al activarse el efecto, igual que si estuviera lanzando el conjuro normal. En los demás casos, la vela es el centro del efecto. Los dos conjuros pueden diferenciarse por el color; por ejemplo, la mitad superior de la vela es amarilla y la inferior azul.

Potenciar vela: a 6.º nivel, el conjurador de la vela puede incrementar todos los efectos numéricos variables del conjuro que almacena en la vela. En realidad, obtiene la dote metamágica Potenciar conjuro (ver pág. 85 del *Manual del Jugador*), pero sólo para inscribir velas. Todas las reglas que se aplican al utilizar Potenciar conjuro también se aplican a las velas potenciadas, y el conjuro inscrito ocupa un espacio de conjuro dos niveles superior al de su nivel real.

Encendido rápido: a 7.º nivel, el conjurador aprende a activar sus velas con más rapidez. El acto de encender la vela no ocupa menos tiempo, pero el conjuro tiene efecto en cuanto se enciende la vela (no en el siguiente turno).

Intensificar vela: al llegar a 8.º nivel, el conjurador puede aumentar el nivel efectivo del conjuro almacenado en una vela. En realidad, obtiene la dote metamágica Intensificar conjuro (ver pág. 84 del *Manual del Jugador*), pero sólo para inscribir velas. Todas las reglas aplicables a Intensificar

conjuro también se aplican a las velas intensificadas, y el conjuro inscrito ocupa un espacio de conjuro del nuevo nivel.

Vela veteada: a 9.º nivel, el conjurador refina aún más su aptitud para almacenar dos conjuros en la misma vela. Aún debe inscribir cada conjuro por separado pagando todos los costes de PXs y po para ambos, pero al encender con éxito la vela, se desencadenan a la vez los dos conjuros, y el conjurador de la vela elige los objetivos para ambos efectos. Los dos conjuros pueden diferenciarse por el color; por ejemplo, la mitad izquierda de la vela es verde, y la derecha es roja.

Maximizar vela: a 10.º nivel, el conjurador de la vela alcanza el pináculo de su arte, ganando la aptitud de maximizar todos los efectos variables numéricos de los conjuros que almacena en una vela. En realidad, obtiene la dote metamágica Maximizar conjuro (ver pág. 85 del *Manual del Jugador*), pero sólo para inscribir velas. Todas las reglas aplicables al usar Maximizar conjuro también se aplican a las velas maximizadas, y el conjuro inscrito ocupa un espacio de conjuro tres niveles superior al de su nivel real.

Discípulo del dragón

"Mi corazón es ancestral."

Un discípulo del dragón es diferente. Siempre lo ha sospechado, pero los sueños recurrentes lo confirman. La experiencia es tan intensa y real que los demás sueños son cenizas polvorizadas en comparación. Atravesando el cielo como un rayo, sin lazos con la tierra, el soñador disfruta de sus alas con hermosas escamas que le empujan a través de las nubes. Sus sentidos están mucho más vivos que nunca, permitiéndole oler, oír y ver con una terrible claridad que ningún simple

TABLA 3-6: EL DISCÍPULO DEL DRAGÓN

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros adicionales
1.º	+0	+2	+0	+2	Incremento de dados de Golpe (d6), armadura natural +1	1
2.º	+1	+3	+0	+3	Garras y mordisco, impulso de característica (Fue +2)	1
3.º	+2	+3	+1	+3	Arma de aliento (1/3)	Ninguno
4.º	+3	+4	+1	+4	Incremento de dados de Golpe (d8), impulso de característica	1
5.º	+3	+4	+1	+4	Crecimiento, armadura natural +2	1
6.º	+4	+5	+2	+5	Incremento de dados de Golpe (d10)	1
7.º	+5	+5	+2	+5	Arma de aliento (2/3), impulso de característica (Con +2)	Ninguno
8.º	+6	+6	+2	+6	Armadura natural +3	1
9.º	+6	+6	+3	+6	Alas, impulso de característica (Int +2)	1
10.º	+7	+7	+3	+7	Apoteosis del dragón	Ninguno

humano comprenderá jamás. Un poder volátil arde en sus pulmones, una potencia que sabe que podría desatar con un solo aliento. Es casi... dracónico.

Se sabe que ciertos dragones poderosos pueden adoptar forma humanoide, y hasta tener amantes humanoides. A veces nace un hijo de esa unión, y cada hijo de ese hijo, a lo largo de miles de generaciones, posee algo de sangre de dragón, aunque sea muy poco. A menudo nada surge de ello, aunque los hechiceros poderosos a veces atribuyen sus poderes a una herencia dracónica. Algunos, sin embargo, se sienten irresistiblemente atraídos por la sangre de dragón. Primero vienen los sueños. Muchos los ignoran creyendo que sólo son la expresión de un deseo (o incluso pesadillas), y ahí se acaba todo. Pero unos pocos reconocen su potencial y los aceptan. Éstos se convierten en discípulos del dragón, que usan sus poderes mágicos como catalizador para encender su sangre de dragón.

Los discípulos del dragón prefieren llevar una vida de exploración a una existencia enclaustrada. La mayoría son hechiceros, pero también los bardos siguen a veces este camino. Muchos de ellos, ya adeptos de la magia, van en busca de aventuras, sobre todo si eso promueve su objetivo de descubrir más acerca de su herencia dracónica. Todos los discípulos del dragón se sienten atraídos por las zonas donde se sabe que habitan dragones.

Dados de golpe: especial (ver a continuación).

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en discípulo del dragón, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Raza: cualquiera no dracónica (no se puede adquirir esta clase de prestigio siendo ya semidragón).

Saber (arcano): 6 rangos.

Idiomas: dracónico.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos sin preparación.

Especial: el jugador elige un tipo de dragón cuando coge el primer nivel en esta clase, con la aprobación del DM.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del discípulo del dragón (y la característica clave de cada una de ellas) son Arte (Int), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Hablar un idioma (Int), Oficio (Sab), Reunir información (Car) y Saber (Int). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio discípulo del dragón.

Competencia con armas y armaduras: los discípulos del dragón no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.



Conjuros adicionales (St): los discípulos del dragón obtienen conjuros adicionales a medida que obtienen niveles en esta clase de prestigio, igual que si tuvieran una puntuación alta de característica, como se indica en la tabla de la página 51. Un conjuro adicional puede añadirse a cualquier nivel de sortilegios que el discípulo del dragón ya sea capaz de lanzar. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en discípulo del dragón, debe decidir a qué clase añade los conjuros adicionales. Una vez que se ha aplicado un conjuro adicional, no puede cambiarse.

Incremento de Dados de Golpe: a medida que el discípulo del dragón obtiene niveles en su clase de prestigio, su naturaleza de dragón se manifiesta cada vez más. Su tipo base de Dado de Golpe se incrementa a 1.^o, 4.^o y 6.^o nivel. Este beneficio no es retroactivo: al alcanzar el nivel apropiado, el discípulo del dragón tira los puntos de golpe con el tipo de Dado de Golpe incrementado.

Armadura natural: a 1.^o, 5.^o y 8.^o nivel, un discípulo del dragón adquiere una apariencia más dracónica. Su piel desarrolla escamas suavemente iridiscentes, casi invisibles al principio pero más evidentes en niveles superiores. Esto proporciona un incremento de los bonificadores de armadura natural de su Clase de Armadura base, como se indica en la Tabla 3-6 (estos bonificadores no se apilan). A medida que la piel se endurece, el discípulo del dragón se aproxima cada vez más al aspecto físico de su progenitor.

Garras y mordisco: a 2.^o nivel, el discípulo del dragón obtiene ataques de garra y mordisco (si no los tiene ya). Usa los valores siguientes o los ataques base de garra y mordisco del discípulo, los que sean mejores.

Tamaño	Daño mordisco	Daño garra
Pequeño	1d4	1d3
Mediano	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6

Impulso de característica: a medida que el discípulo del dragón obtiene niveles en su clase de prestigio, sus puntuaciones de característica se incrementan tal como se indica en la Tabla 3-6. Estos incrementos se apilan y se obtienen igual que si fuera mediante el avance de nivel.

Arma de aliento (Sb): a 3.^o y 7.^o nivel, el discípulo del dragón comienza a desarrollar la aptitud principal de su ante-

pasado: el arma de aliento. El tipo depende de la variedad de dragón de cuya herencia disfruta. La cantidad de daño infligido es un tercio de la fuerza total a 3.^o nivel, aumenta a dos tercios a 7.^o nivel, y alcanza su máximo potencial a 10.^o nivel (el apoteosis del dragón). Sólo cambia el daño potencial; el área y la CD de salvación son las mismas que el arma a máxima potencia (ver a continuación). Sea cual sea su fuerza, el arma de aliento sólo puede usarse una vez al día. Usa las reglas para aliento de dragón (ver el apartado 'Dragón' en el *Manual de Monstruos*) salvo en lo que se especifica aquí.

Crecimiento: a 5.^o nivel, el tamaño del discípulo del dragón aumenta un paso, de Pequeño a Mediano o de Mediano a Grande (un personaje de tamaño Grande o superior ya no crece más). El cambio de tamaño afecta al daño base de garra y mordisco del discípulo (ver anteriormente). Además, obtiene un modificador -1 a su ataque base y CA.

Alas: a 9.^o nivel, los discípulos del dragón de tamaño Grande o superior desarrollan alas. Ahora pueden volar a su velocidad normal (maniobrabilidad regular). Las criaturas menores tienen alas sólo si ya poseían unas.

Apoteosis del dragón: a 10.^o nivel, el discípulo del dragón es consciente del todo de su herencia dracónica y adopta la plantilla de semidragón. Su arma de aliento alcanza su máxima fuerza, y gana 4 puntos adicionales de Fuerza y 2 de Carisma. Su bonificador de armadura natural aumenta a +4, y gana visión en la penumbra, visión en la oscuridad (alcance 60'), inmunidad a los efectos de dormir y parálisis, y una inmunidad adicional según su variedad de dragón (ver pág. 219 del *Manual de Monstruos* para la descripción completa).

Doblegamentes

"Lo estás haciendo a las mil maravillas. Sigue así."

Los doblegamentes buscan el control de los pensamientos y los sueños de los demás. Desde muy niños, los destinados a caminar por este sendero aprenden pequeños trucos de manipulación para abrirse camino. Después, se convierten en lanzadores de conjuros para mejorar sus ya impresionantes aptitudes para el engaño, la intimidación y para utilizar a la gente en beneficio propio. La magia contiene la promesa de la dominación total de las mentes ajenas, y el doblegamentes la aprovecha con espectacularidad.

Los lanzadores de conjuros que adquieran esta clase de prestigio dejan de avanzar niveles de lanzador, pero en su lugar obtienen una aptitud más potente para alterar y finalmente dominar la voluntad de los demás. Cualquiera que esté dispuesto a sacrificar la magia por la manipulación es un candidato apropiado.

Los doblegamentes no se llevan bien unos con otros, pues cada uno intenta imponer su control sobre los demás. No resulta extraño que un doblegamentes controle en secreto a otro, lo cual resulta una tapadera perfecta. Poseer el poder de controlar la mente de los demás no asegura la inmunidad a un trato similar.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en doblegamentes, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Variedad de dragón	Arma de aliento	3. ^o Nivel	7. ^o Nivel	10. ^o Nivel	CD Salvación
Azul	Línea* de relámpago	2d8	4d8	6d8	18
Blanco	Cono de frío	1d6	2d6	3d6	16
Negro	Línea de ácido	2d4	4d4	6d4	17
Rojo	Cono de fuego	2d10	4d10	6d10	19
Verde	Cono** de gas	2d6	4d6	6d6	17
Oropel	Línea de fuego	1d6	2d6	3d6	17
Bronce	Línea de relámpago	2d6	4d6	6d6	18
Cobre	Línea de ácido	2d4	4d4	6d4	17
Dorado	Cono de fuego	2d10	4d10	6d10	20
Argénteo	Cono de frío	2d8	4d8	6d8	18

*Las líneas siempre tienen 5' de alto, 5' de ancho, y 60' de largo.

**Los conos siempre tienen 30' de largo.

Averiguar intenciones: 4 rangos.

Diplomacia: 4 rangos.

Engañar: 4 rangos.

Intimidar: 4 rangos.

Dote: Liderazgo (ver pág. 45 de la Guía del DUNGEON MASTER).

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros de 3.º nivel o más.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del doblegamentes (y la característica clave de cada una de ellas) son Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Empatía animal (Car), Engañar (Car), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Oficio (Sab) y Saber (Int). Ver Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio doblegamentes.

Competencia con armas y armaduras: los doblegamentes no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando se alcanza el nivel 1.º, 3.º, 5.º, 6.º, 7.º y 9.º en la clase de doblegamentes, el personaje adquirirá nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que podría haber logrado por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse doblegamentes, debe decidir a qué clase añadirá el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Telepatía (Sb): a 1.º nivel, el doblegamentes desencadena uno de los elementos básicos de su arte mental, obteniendo la aptitud sobrenatural de comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que hable un idioma y esté a menos de 100'.

Impulso de habilidad (Ex): el doblegamentes es un estudiante consumado de la manipulación, sea mágica o mundana. A 1.º, 5.º y 7.º nivel recibe un modificador de capa-

cidad +6 en cualquiera de las siguientes habilidades: Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar. El personaje puede aplicar el bonificador completo a una habilidad o dividirlo entre varias, como desee.

Sugestión (Sb): a 2.º nivel, el doblegamentes puede influenciar las acciones de una criatura viva de tamaño Grande o menor dos veces al día. También llamada "empuje" ésta es una aptitud sobrenatural enajenadora que sugiere un curso de acción (limitado a una frase o dos). Un objetivo a menos de 100' debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) para resistirse a la sugestión. El efecto dura hasta que el objetivo lleva a cabo lo que se le ha pedido o después de 6 horas, lo que ocurra primero. En lo demás es idéntico al conjuro *sugestión* (consultar pág. 263 del *Manual del Jugador*).

Leer la mente (Sb): a 3.º nivel, el doblegamentes aprende a leer los pensamientos superficiales de una criatura viva. Dos veces al día, mediante esta aptitud sobrenatural enajenadora, puede elegir un blanco a menos de 100', que debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10) para resistirse al efecto.

Leer la mente de una criatura requiere concentración pero no provoca ataques

de oportunidad. Las criaturas de inteligencia animal (Int 1 ó 2) tienen pensamientos simples e instintivos. La aptitud puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1' de metal común, una fina lámina de plomo, ó 3' de madera o tierra la bloquean.

El efecto dura 10 minutos, o hasta que el doblegamentes deje de concentrarse, lo que ocurra antes.

Embaucar (Sb): a 4.º nivel, el doblegamentes puede embaucar a criaturas vivas de tamaño Grande o menor. Una vez al día, mediante esta aptitud sobrenatural enajenadora, puede elegir un blanco a menos de 100', que debe superar una salvación de Voluntad (CD 18) para resistirse al efecto. La criatura gana un +5 a su tiro de salvación si en ese momento está siendo atacada por el doblegamentes o por sus aliados. Embaucar a una criatura es una acción estándar que no causa ataques de oportuni-

dad. Si tiene éxito, la criatura considera al doblegamentes un aliado y amigo de confianza, como si estuviera afectada por un conjuro de *hechizar persona* (ver pág. 220 del *Manual del Jugador*). No es necesario conocer el idioma de la criatura; la aptitud se realiza telepáticamente.

Amigos para siempre (Sb): a 6.º nivel, el doblegamentes refuerza su control mental sobre los demás. Una sola criatura que haya embaucado usando esa aptitud sobrenatural (ver



TABLA 3-7: EL DOBLEGAMENTES

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol
1.º	+0	+2	+0	+2
2.º	+1	+3	+0	+3
3.º	+1	+3	+1	+3
4.º	+2	+4	+1	+4
5.º	+2	+4	+1	+4
6.º	+3	+5	+2	+5
7.º	+3	+5	+2	+5
8.º	+4	+6	+2	+6
9.º	+4	+6	+3	+6
10.º	+5	+7	+3	+7

arriba) se convierte en su amigo permanente, a no ser que el doblegamentes haga algo obviamente dañino para la criatura o la ordene realizar una acción suicida o completamente contraria a su modo de ser (lo cual rompería la amistad). Ésta es una aptitud sobrenatural enajenadora. Un doblegamentes sólo puede tener dos de estos amigos a la vez. El efecto se suspende temporalmente si el objetivo está protegido por una *protección contra el mal*, y se rompe permanentemente mediante un *disipar magia* con éxito contra nivel de lanzador 14.º.

Dominar (Sb): a 7.º nivel, el doblegamentes puede dominar a una criatura viva de tamaño Grande o menor una vez al día. Elige un blanco a menos de 100', que debe superar una salvación de Voluntad (CD 19) para resistirse al efecto. Ésta es una aptitud sobrenatural enajenadora que crea un efecto de compulsión, y es una acción estándar que no causa ataques de oportunidad. El efecto dura 3 días, y es idéntico al del conjuro *dominar persona* (ver pág. 207 del *Manual del Jugador*).

Embaucar a las masas (Sb): a 9.º nivel, el doblegamentes puede extender su influencia sobre varios seres. Una vez al día, puede usar su aptitud de embaucar (ver anteriormente) contra una cantidad de blancos apropiados cuyos Dados de Golpe combinados excedan de 40. Ésta es una aptitud sobrenatural enajenadora que puede usarse junto con el embaucamiento de una sola criatura. Si hay más blancos posibles de los que el doblegamentes puede afectar, los irá eligiendo uno a uno hasta exceder el límite de 40 dg.

Esclavizar (Sb): a 10.º nivel, la maestría del doblegamentes llega a su cumbre. Cualquier criatura a la que haya dominado (ver anteriormente) se convierte en su esclavo permanente. Un conjuro de *protección contra el mal* no interrumpe su influencia, pero un *disipar magia* con éxito contra nivel de lanzador 18 puede romperla permanentemente.

TABLA 3-8: EL ERUDITO ELEMENTAL

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol
1.º	+0	+0	+0	+2
2.º	+1	+0	+0	+3
3.º	+1	+1	+1	+3
4.º	+2	+1	+1	+4
5.º	+2	+1	+1	+4
6.º	+3	+2	+2	+5
7.º	+3	+2	+2	+5
8.º	+4	+2	+2	+6
9.º	+4	+3	+3	+6
10.º	+5	+3	+3	+7

Especial	Conjuros por día
Telepatía, impulso de habilidad	+1 nivel de clase existente
Sugestión	+1 nivel de clase existente
Leer la mente	+1 nivel de clase existente
Embaucar	+1 nivel de clase existente
Impulso de habilidad	+1 nivel de clase existente
Amigos para siempre	+1 nivel de clase existente
Impulso de habilidad	+1 nivel de clase existente
Dominar	+1 nivel de clase existente
Embaucar a las masas	+1 nivel de clase existente
Esclavizar	+1 nivel de clase existente

Erudito elemental

"¡Oh, ser el copo de nieve, la llama purificadora, la piedra ancestral, el viento incesante!"

Los eruditos elementales estudian los fundamentos de la existencia (aire, tierra, fuego y agua) aprendiendo a sacar partido de sus poderes. Al final trascienden sus formas mortales y se convierten en seres elementales.

La mayoría de eruditos elementales empiezan como magos, aunque tampoco es raro que sean clérigos y druidas. Los hechiceros a veces cogen esta clase de prestigio, pero como las dotes metamágicas son de poca utilidad para ellos, tienen dificultades para usar la potencia de la clase al máximo.

Los eruditos elementales PNJs suelen preferir estudiar en solitario, o en compañía de otros eruditos elementales. A veces se reúnen grupos de ellos en lugares donde pueda contemplarse el poder y la majestuosidad de un elemento, como la ladera de un volcán, una isla, o una montaña ventosa.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en erudito elemental, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Saber (arcano): 8 rangos.

Saber (los Planos): 8 rangos.

Dote: Sustitución de energía (ácida, frío, electricidad o fuego).

Conjuros: aptitud para lanzar como mínimo tres conjuros con uno de los descriptores de ácido, frío o fuego, y un conjuro de convocar. Al menos uno de ellos debe ser de 3.º nivel o superior. Otra opción es que sea capaz de lanzar uno o

más conjuros de 3.^{er} nivel o superior y tenga acceso a uno de los siguientes dominios clericales: Aire, Tierra, Fuego o Agua.

Especial: el erudito elemental debe haber entrado en contacto pacíficamente con un elemental o con un ajeno que sea de subtipo elemental (aire, tierra, fuego o agua).

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del erudito elemental (y la característica clave para cada una de ellas) son Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Hablar un idioma, Oficio (Sab), Saber (Int) y Trato con animales (Car). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio erudito elemental.

Competencia con armas y armaduras: los eruditos elementales no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando se obtiene un nuevo nivel de erudito elemental (excepto a nivel 10.^o), el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse erudito elemental, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Transición elemental: a partir de 1.^{er} nivel, el erudito comienza a trascender su forma mortal, de camino a convertirse en criatura elemental. Al adquirir esta clase de prestigio, elige un elemento, que sea aliado de un tipo de energía con la que puedas sustituir usando Sustitución de energía. Cada elemento también tiene un elemento y una forma de energía opuestos, como se muestra a continuación. El erudito no puede usar Sustitución de energía para insertar un tipo de energía opuesta al elemento elegido. Por ejemplo, un erudito elemental de aire puede sustituir un relámpago por otra forma de energía en un conjuro, pero no por ácido.

Elemento	Energía aliada	Elemento y energía opuestos
Aire	Electricidad	Ácido, tierra
Tierra	Ácido	Aire, electricidad
Fuego	Fuego	Frío, agua
Agua	Frío	Fuego

A 1.^{er} nivel, el erudito elemental se vuelve inmune a los efectos mágicos de dormir.

A 4.^o nivel, obtiene visión en la oscuridad con un alcance de 60' e inmunidad a la parálisis.

A 7.^o nivel, obtiene inmunidad al aturdimiento.

Resistencia (Ex): a medida que el erudito elemental obtiene niveles en esta clase de prestigio, se vuelve más resistente al tipo de energía aliada con su

elemento elegido. A 1.^{er} nivel, obtiene resistencia 5 contra esta forma de energía, que aumenta a resistencia 10 en 4.^o nivel, a resistencia 15 en 7.^o nivel, y a la inmunidad completa cuando se convierte en ser elemental (a 10.^o nivel).

Soltura con un elemento (Ex): a partir del 2.^o nivel, el erudito elemental aprende a manipular mejor la energía aliada con su elemento elegido. La CD de salvación para cualquier conjuro que use ese tipo de energía aumenta a +1. Esto sube a +2 en 5.^o nivel y a +3 en 8.^o nivel. Estos incrementos son acumulativos con los que conceden las dotes Soltura con una escuela de magia y Soltura mayor con una escuela de magia.

Elemento penetrante (Ex): a 3.^{er} nivel, el erudito elemental refina aún más su aptitud para utilizar la energía aliada de su elemento elegido. Cuando lance un conjuro que use ese tipo de energía, obtendrá un modificador de competencia +1 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la resistencia a conjuros de una criatura. A 6.^o nivel, este modificador aumenta a +2, y a 9.^o nivel a +3. Estos incrementos son acumulativos con los que conceden las dotes

Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores.

Perfección elemental: a 10.^o nivel el erudito elemental, mediante una larga asociación con las entidades elementales y un estudio extenso de sus secretos, trasciende por completo su forma mortal y se convierte en una criatura elemental. Su tipo cambia a "elemental", lo que significa (entre otras cosas) que ya no le afectan los conjuros dirigidos específicamente a humanoides, como *hechizar persona*. Gana la inmunidad de las criaturas elementales al veneno, dormir, parálisis y aturdimiento, y ya no le afectan los golpes críticos ni los flanqueos.

El erudito elemental obtiene los modos de velocidad y movimiento, ataques especiales y cualidades especiales de un elemental medio del tipo apropiado, como se indica en el



Manual de Monstruos, excepto que la CD de salvación contra su forma de ataque elemental, si la hay (torbellino, quemadura o vorágine), es de 20 + su modificador de Constitución.

Al alcanzar este estado, la apariencia del erudito elemental sufre un cambio físico menor, normalmente en la piel o los ojos. Un erudito elemental de tierra, por ejemplo, puede adquirir ojos con forma de gema y piel dura y rugosa. Cualquiera que comparta la predilección del erudito elemental por el estudio del plano que éste ha elegido reconoce inmediatamente su naturaleza trascendente. El erudito obtiene un modificador de circunstancia +2 en todas las pruebas de aptitud y habilidad basadas en Carisma cuando interactúa con criaturas que tengan su tipo elemental y con otros eruditos elementales que hayan elegido su elemento.

La perfección elemental tiene sus costes. El erudito puede ser repelido por un conjuro de *círculo mágico* en contra de su alineamiento. También sufre doble daño por los ataques de energía aliados con su elemento opuesto, a no ser que el ataque permita una salvación para mitad de daño, en cuyo caso sufre la mitad de daño incluso con una salvación con éxito.

Inmunidad (Ex): a 10.º nivel, el erudito elemental siente completamente cómodo con la energía aliada a su elemento elegido. Obtiene inmunidad a ese tipo de energía, además de las inmunidades concedidas por su forma elemental (ver 'Perfección elemental').

Espada sortilega

"Tengo tu espada mágica justo aquí."

El sueño de mezclar la magia y el manejo de un arma se ha cumplido en la persona del espada sortilega. Estudiante tanto de los rituales arcanos como de las técnicas marciales, el espada sortilega aprende poco a poco a lanzar conjuros con armadura con menos posibilidades de fallo. Además, puede lanzar sortilegios mediante su arma, así como almacenarlos dentro de ella para usarlos después.

A pesar de su nombre, el espada sortilega puede usar cualquier arma o incluso cambiarla. Por supuesto, "Hacha sortilega", "lanza sortilega" y otros apelativos resultan igual de válidos, pero no suelen usarse. Los prerequisites para esta clase de prestigio la hacen muy atractiva para magos/guerreros o hechiceros/guerreros multiclase, aunque los bardos/guerreros pueden cumplirlos también con facilidad.

Temidos por los mágicos por su aptitud para conjurar con armadura, y por los espadachines comunes por su aptitud

para usar conjuros, los espadas sortilegas suelen caminar por el mundo solos.

Dados de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en espada sortilega, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Ataque base: +4

Saber (cualquiera): 6 rangos.

Competencia con armas y armaduras: todas las armas marciales y simples y todas las armaduras (pesadas, intermedias y ligeras).

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel o más.

Especial: debe haber derrotado a un enemigo, únicamente mediante la fuerza de las armas, sin recurrir al lanzamiento de conjuros o a aptitudes especiales de clase.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del espada sortilega (y la característica clave de cada una de ellas) son Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab), Saber (Int), Saltar (Fue) y Tregar (Fue). Ver Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio espada sortilega:

Conjuros por día: por cada dos niveles obtenidos en la clase espada sortilega, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse espada sortilega, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Canalizar conjuro (Sb): Una vez al día, como acción gratuita, puede lanzar un conjuro mediante su arma (c/c o a distancia) mientras ataca con ella. Esta es una aptitud sobre-

TABLA 3-9: EL ESPADA SORTILEGA

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol
1.º	+0	+2	+0	+2
2.º	+1	+3	+0	+3
3.º	+2	+3	+1	+3
4.º	+3	+4	+1	+4
5.º	+3	+4	+1	+4
6.º	+4	+5	+2	+5
7.º	+5	+5	+2	+5
8.º	+6	+6	+2	+6
9.º	+6	+6	+3	+6
10.º	+7	+7	+3	+7

Especial	Conjuros por día
Canalizar conjuro I	—
Ignorar fallo de conjuro 10%	+1 nivel de clase existente
Ignorar fallo de conjuro 15%	—
Canalizar conjuro II	+1 nivel de clase existente
Ignorar fallo de conjuro 20%	—
Depósito de la espada sortilega	+1 nivel de clase existente
Ignorar fallo de conjuro 25%	—
Dote adicional	+1 nivel de clase existente
Ignorar fallo de conjuro 30%	—
Canalizar conjuro III	+1 nivel de clase existente



natural. El conjuro canalizado cuenta para el límite normal diario del espada sortilega y debe especificar un objetivo. Así, *dormir* no es elegible puesto que no afecta a una "criatura objetivo". El nivel permitido de conjuro se incrementa tal como se indica a continuación:

Canalizar conjuro	Máximo nivel de conjuro
I	1.º
II	2.º
III	3.º

Si lo desea, el espada sortilega puede lanzar dos conjuros de un nivel inferior o tres conjuros de dos niveles inferiores (los sortilegios de nivel 0 se consideran equivalentes a los de 1.º nivel a efectos de esta aptitud).

Un conjuro canalizado tiene como objetivo a la criatura a la que acierte el arma del espada sortilega, y sigue teniendo tiro de salvación si el conjuro lo permite. Incluso si el sortilegio puede ir dirigido a más de una criatura, canalizarlo mediante un arma limita su efecto al único oponente atacado. Si el ataque del arma falla, el conjuro canalizado se desperdicia.

Ignorar fallo de conjuro (Ex): a partir del 2.º nivel, el duro trabajo del espada sortilega y la práctica de mezclar el manejo del arma con el de conjuros empieza a dar sus frutos. Como una aptitud extraordinaria, ignora la parte de fallo de conjuro arcano asociada al uso de armadura. Esta reducción comienza desde el 10% y poco a poco aumenta hasta el 30% como se muestra en la tabla 3-9. El espada sortilega resta el valor de

porcentaje indicado de su total de fallo de conjuro arcano, si lo hay. Por ejemplo, un personaje con cota de escamas y un escudo pequeño normalmente tiene un fallo de conjuro de 30%, pero disminuye hasta sólo un 20% para un espada sortilega de 2.º nivel.

Depósito de la espada sortilega: a 6.º nivel, el espada sortilega aprende a almacenar conjuros de hasta 3.º nivel en su arma. En realidad, obtiene la dote *Elaborar poción* usando un medio alternativo (ver pág. 82 del *Manual del Jugador*). Todas las reglas, costes en PXs, y gastos aplicables a *Elaborar poción* también se aplican a esta aptitud, con las siguientes excepciones. Una vez depositado, el conjuro permanece intangible, resonando en el interior del arma hasta que sea necesario. Para recurrir al conjuro, empuña su arma como una acción estándar que provoca un ataque de oportunidad. El espada sortilega absorbe el efecto del conjuro mediante el pomo del arma. Al tocar con su arma a otro individuo voluntario, puede otorgar a ese objetivo el conjuro depositado.

El espada sortilega puede almacenar una cantidad de conjuros en su arma igual a su nivel en esta clase de prestigio más su puntuación de Inteligencia. Los conjuros depositados nunca se pierden accidentalmente durante el combate. Si el arma llega a romperse, todos los conjuros depositados en su interior se estropean de inmediato.

Dote adicional: a 8.º nivel, el espada sortilega perfecciona su arte, ganando una dote adicional. Debe ser una dote metamágica, o elegida de la lista de dotes adicionales permitidas para el guerrero (ver pág. 39 del *Manual del Jugador*).

Guía viajero

"¿A dónde?"

El guía viajero se especializa en perfeccionar sus habilidades de transporte mágico instantáneo. A diferencia de los lanzadores de conjuros de otras asociaciones prestigiosas, un guía viajero no necesita dedicar años de su vida al arte del teletransporte ni centra exageradamente la atención en conseguir la perfección. Aún así, aprende los secretos de la profesión que sólo están disponibles para los empleados de la Unión de viajeros (consultar Capítulo 1: saber arcano).

La Unión es, en el fondo, un servicio de transporte que proporcionan los lanzadores de conjuros especialistas a los que desean pagarlo. Las oficinas de la Unión de viajeros suelen encontrarse en las grandes ciudades, en donde trabajan guías viajeros que ofrecen un surtido de servicios estándar. A veces se encuentran disponibles guías viajeros especialmente cualificados, llamados "viajeros de riesgo", para teleportar a los clientes audaces a lugares peligrosos, aunque el precio es proporcionalmente mayor.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en guía viajero, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Saber (arcano): 10 rangos.

Saber (geografía): 10 rangos.

Dotes: Conjuros de sanctasanctorum, Soltura con una habilidad (Saber [geografía]).

Conjuros: aptitud para lanzar *teleportar*.

Especial: un aspirante a guía viajero debe unirse a la Unión de viajeros (aunque después puede abandonarla sin perder los niveles adquiridos previamente).

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del guía viajero (y la característica clave de cada una de ellas) son Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Hablar un idioma, Oficio (Sab) y Saber (Int). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio guía viajero.

Competencia con armas y armaduras: los guías viajeros no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando el guía viajero alcanza el 1.º y el 3.º nivel, el personaje consigue nuevos conjuros por día,

como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprimir muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse guía viajero, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Carga realizada (Ex): un guía viajero puede transportar material con más eficacia. Cuando lanza cualquier conjuro con el descriptor de "teletransporte", la carga máxima transportable por el guía viajero es de 100 libras por nivel de lanzador (lo normal es 50).

Teletransporte adicional: a 2.º nivel, el guía viajero obtiene un espacio de conjuro de 5.º nivel adicional, que puede usarse sólo con un sortilegio de teleportar. Este espacio de conjuro adicional se obtiene como si se tuviera una puntuación alta de característica.

Precisión realzada (Ex): al llegar a 3.º nivel, el guía viajero posee más habilidad para llegar hasta el objetivo. Cuando lanza cualquier conjuro con el descriptor "teletransporte", tira d% y consulta la siguiente tabla de Teleportar del viajero (en vez de la tabla de Teleportar de la pág. 264 del *Manual del Jugador*).

TELEPORTAR DEL VIAJERO

	En el Objetivo	Lejos del Objetivo	Área Similar	Percance
Familiaridad				
Muy familiar	01-100	—	—	—
Estudiado minuciosamente	01-99	100	—	—
Visto alguna vez	01-94	95-97	98-99	100
Visto una vez	01-88	89-94	95-98	99-100
Con descripción	01-76	77-88	89-96	97-100
Destino falso*	—	—	81-92	93-100

*Tira 1d20+80 para determinar el resultado.

Hojacantante

"El arte de la guerra, igual que la música, es algo exquisito."

Los hojacantantes son elfos que han combinado el arte, el manejo de la espada y la magia arcana en un todo armonioso. Cuando combate, los ágiles movimientos y las sutiles tácticas del hojacantante resultan hermosas, y ocultan su mortal eficacia marcial.

Los magos/guerreros multiclase pueden llegar a ser hojacantantes con facilidad, aunque cualquier elfo que pueda empuñar un arma marcial y lanzar conjuros arcanos puede convertirse en uno de ellos. No es extraño que haya hojacantantes magos/exploradores, magos/pícaros y bardos.

TABLE 3-10: EL GUÍA VIAJERO

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por Día
1.º	+0	+0	+0	+2	Carga realizada	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Teletransporte adicional	
3.º	+1	+1	+1	+3	Precisión realzada	+1 nivel de clase existente

TABLE 3-11: EL HOJACANTANTE

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fue	TS Ref	TS Vol
1.º	+1	+0	+2	+2
2.º	+2	+0	+3	+3
3.º	+3	+1	+3	+3
4.º	+4	+1	+4	+4
5.º	+5	+1	+4	+4
6.º	+6	+2	+5	+5
7.º	+7	+2	+5	+5
8.º	+8	+2	+6	+6
9.º	+9	+3	+6	+6
10.º	+10	+3	+7	+7

Los hojacantantes infunden gran respeto entre la mayoría de elfos, y los PNJs de esta clase suelen servir como guardianes itinerantes y campeones de la comunidad élfica.

Dados de Golpe: d8.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en hojacantante, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Raza: elfo, semielfo.

Ataque base: +5

Dotes: Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Esquiva, Pericia, Soltura con un arma (espada larga).

Habilidades: Concentración: 4 rangos, Interpretar: 3 rangos (danza, cántico, y cualquier otra más) y Piruetas: 3 rangos.

Especial: competente con la espada larga, aptitud para lanzar conjuros arcanos de 1.º nivel.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del hojacantante (y la característica clave de cada una de ellas) son Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Equilibrio (Des), Interpretar (Car), Piruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio hojacantante:

Competencia con armas y armaduras: el hojacantante gana la competencia en el uso de la armadura ligera, pero no en ningún arma.

Si el hojacantante lleva armadura intermedia o pesada, perderá todos los beneficios de sus habilidades de canto (canto de hoja, canto sortilego menor, canto de celeridad, canto sortilego mayor, canto de furia). Un hojacantante sufre el fallo de conjuro arcano normal cuando lanza sortilegios mientras lleva armadura (a excepción de lo indicado más adelante).

Canto de hoja: cuando lleva una espada larga en una mano (y nada en la otra), el hojacantante obtiene un bonificador de esquiva a la CA igual a su bonificador de Int.

Canto sortilego menor: cuando lleva una espada larga en una mano (y nada en la otra), puede "elegir 10" al hacer pruebas de Concentración para lanzar conjuros defensivos.

Especial	Conjuros por día			
	1.º	2.º	3.º	4.º
Canto de hoja	1	—	—	—
Dote adicional	2	0	—	—
Canto sortilego menor	2	1	—	—
	3	2	0	—
Dote adicional	3	2	1	—
Canto de celeridad	3	3	2	0
Canto sortilego mayor	4	3	2	1
Dote adicional	4	3	3	2
	4	4	3	2
Canto de furia	4	4	3	3

Canto de celeridad: cuando lleva una espada larga en una mano (y nada en la otra) y usa la acción de ataque completo, el hojacantante puede lanzar un conjuro de hojacantante cada asalto como acción gratuita.

Canto sortilego mayor: el hojacantante ignora el fallo de conjuro arcano cuando lleva armadura ligera.

Canto de furia: cuando lleva una espada larga en una mano (y nada en la otra) y usa la acción de ataque completo, el hojacantante puede realizar en un asalto un ataque adicional con su máximo ataque base, pero este ataque y cualquier otro que realice en ese asalto sufre un penalizador de -2. Dicho penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que afecta a los ataques de oportunidad que podría realizar el hojacantante antes de su siguiente acción.

Dotes adicionales: el hojacantante obtiene una dote adicional, que puede elegirse de la lista siguiente: Ataque de torbellino, Ataque elástico, Crítico mejorado (espada larga), Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Movilidad, Reflejos de combate, y cualquier dote metamágica.

Conjuros por día: por cada nivel que obtenga el hojacantante, el personaje consigue nuevos conjuros por día tal como se indica. Cuando lanza sortilegios de hojacantante, su nivel de lanzador será igual a su nivel en la clase de prestigio. Los conjuros adicionales están basados en su Inteligencia. La CD para los tiros de salvación contra conjuros de hojacantante es de 10 + el nivel del sortilegio + el modificador de Inteligencia del hojacantante.

El hojacantante utiliza libro de conjuros, y debe preparar sortilegios cada día exactamente igual que lo hacen los magos. Puede tener cualquier cantidad de conjuros de hojacantante en su libro de conjuros (ver 'Escribir un nuevo sortilegio en un libro de conjuros', *Manual del Jugador*, página 155). En cada nivel desde el 1 hasta el 9, el hojacantante obtiene dos conjuros gratuitos, que puede añadir a su libro de manera normal. Estos conjuros deben ser conjuros de hojacantante, que el personaje pueda lanzar.

Lista de conjuros del hojacantante

1.º nivel—arma mágica, armadura de mago, escudo de impacto verdadero, retirada expeditiva.

2.º nivel—contorno borroso, fuerza de toro, gracia felina, imagen múltiple, protección contra las flechas.

3.º nivel—acelerar, afiladura, arma mágica mayor, desplazamiento.

4.º nivel—escudo de fuego, invisibilidad mejorada, pípetrea, puerta dimensional.

Maestro de la lividez

"Los muertos no son tan malos cuando llegas a conocerlos."

La nigromancia suele ser mala elección para los lanzadores de conjuros arcanos: los que realmente quieren dominar las artes inmortales casi siempre buscan métodos divinos. No obstante, existe una alternativa para los que desean el poder sobre los muertos vivientes pero se niegan a abandonar totalmente su arte arcano: el maestro de la lividez, que utiliza unas fuentes de saber especial que le proporcionan macabros poderes. Muchos maestros de la lividez complementan este poder arcano con niveles de magia divina. La mezcla de "saber de la lividez" y aptitudes clericales para crear, comandar y destruir muertos vivientes puede ser muy potente.

Los maestros de la lividez PNJs encabezan grupos de ataque formados por muertos vivientes menores, apoyados si es necesario por muertos vivientes convocados más poderosos. Pueden estar al servicio o ser aliados de otros personajes malignos, como nigromantes o lanzadores de conjuros divinos entre cuyos dominios figure el de Muerte. A donde vaya un maestro de la lividez, se verá rodeado de muertos vivientes. De hecho, a menudo es difícil distinguirlo de ellos.

Dados de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en maestro de la lividez, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Alineamiento: Cualquiera no bueno.

Saber (religión): 8 rangos.

Dote: Soltura con una habilidad (Saber [religión]).

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel o superior.

Especial: el candidato debe haber estado tres o más días encerrado en una tumba con muertos vivientes reanimados. Este contacto puede ser pacífico o violento. Un personaje al que hayan matado los muertos vivientes y después haya sido resucitado sigue cumpliendo el requisito, aunque la consiguiente pérdida de nivel puede retrasar el cumplimiento de los demás prerrequisitos.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del maestro de la lividez (y la característica clave de cada una de ellas) son Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (Int). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio maestro de la lividez:

Competencia con armas y armaduras: los maestros de la lividez no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: por cada dos niveles ganados en la clase maestro de la lividez, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse maestro de la lividez, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.



TABLA 3-12: EL MAESTRO DE LA LIVIDEZ

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.º	+0	+2	+0	+2	Cota de huesos +2	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+3	+0	+3	Reanimar a los muertos	—
3.º	+1	+3	+1	+3	Visión en la oscuridad	+1 nivel de clase existente
4.º	+2	+4	+1	+4	Convocar muertos vivos, cota de huesos +4	—
5.º	+2	+4	+1	+4	Vigor inmortal	+1 nivel de clase existente
6.º	+3	+5	+2	+5	Injerto de muerto viviente	—
7.º	+3	+5	+2	+5	Duro como el hueso	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+6	+2	+6	Mejora de injerto, cota de huesos +6	—
9.º	+4	+6	+3	+6	Convocar muertos vivos mayores	+1 nivel de clase existente
10.º	+5	+7	+3	+7	Maestría inmortal	—

Cota de huesos: el maestro de la lividez tiene un talento instintivo con el hueso, y puede fabricarse una armadura nigromántica de huesos entrelazados. Su aprecio por todas las cosas muertas le permite llevar esta cota como una segunda piel, es decir, una armadura natural, que no interfiere con el lanzamiento de conjuros arcanos. Sólo los maestros de la lividez ganan beneficios a la CA por llevar una cota de huesos.

A 1.º nivel, la cota de huesos da un bonificador de armadura natural +2 a su portador. A 4.º nivel, la maestría del maestro de la lividez sobre este medio inusual le permite moverse con más naturalidad dentro de su armadura, garantizándole un bonificador de armadura natural +4. Por último, a 8.º nivel, el maestro se convierte en un auténtico artesano de los huesos, recibiendo un bonificador de armadura natural +6 por su cota de huesos. El incremento de estos bonificadores es resultado de la pericia cada vez mayor al llevar la armadura, por lo que una cota de huesos creada por un maestro de la lividez de nivel superior sólo confiere el bonificador de armadura natural apropiado al nivel del portador.

Reanimar a los muertos (St): a 2.º nivel, el maestro de la lividez comienza a tener control sobre los muertos vivos. Una vez al día como aptitud sortilega, puede usar *reanimar a los muertos* sin necesidad de componente material. Los niveles de esta clase de prestigio cuentan como niveles de lanzador para este propósito. Todas las demás restricciones de nivel de *reanimar a los muertos* siguen teniendo efecto. Por ejemplo, un hechicero de 6.º nivel, maestro de la lividez de 2.º nivel sólo puede animar hasta 8 DG de muertos vivos con cada uso de esta aptitud, y sólo puede controlar a la vez hasta un total de 16 DG de muertos vivos creados mediante esta aptitud.

Visión en la oscuridad (Ex): a 3.º nivel, la oscuridad comienza a perder sus misterios para el maestro de la lividez, que obtiene visión en la oscuridad con un alcance de 60'. Esta es una aptitud extraordinaria. Si ya tiene visión en la oscuridad, su alcance se incrementa 60'.

Convocar muertos vivos (Sb): a 4.º nivel, el maestro de la lividez puede convocar a dos muertos vivos dos veces al día como una aptitud sobrenatural. Esta es una acción estándar, que no causa ataques de oportunidad. Los muertos vivos aparecen al comienzo de la siguiente acción del maestro de la lividez, en el punto que éste elija (y pueda ver) a menos de 60', y actúan de inmediato. El maestro de la lividez puede dirigirlos verbalmente para que ataquen, no ataquen, ataquen a enemigos concretos, o realicen otras acciones. Estos muertos vivos permanecen 1 asalto por nivel de lanzador, después de lo cual desaparecen (o antes, si son destruidos).

Los muertos vivos convocados no cuentan para el total de DG que tiene el maestro de la lividez para controlar muertos vivos con su aptitud de reanimar a los muertos (ver anteriormente). El nivel del maestro de la lividez determina el tipo de muerto viviente que puede convocar, como se indica a continuación. Los niveles de esta clase de prestigio cuentan como niveles de lanzador para este propósito. Si se desearan convocar tres muertos vivos menos poderosos en vez de los muertos vivos de mayor nivel disponibles (por ejemplo, en vez de dos tumularios, tres necrófagos, sombras, o necrarios). Durante su estancia, todos los muertos vivos convocados tienen resistencia a la expulsión +4, que se suma a cualquier resistencia a la expulsión que ya posean.

Nivel de lanzador	Muerto viviente convocado
5.º	Necrófago
6.º	Sombra
7.º	Necrario
8.º	Tumulario
9.º	Incorpóreo

Vigor inmortal: a 5.º nivel, el cuerpo del maestro de la lividez cada vez se asemeja más a la carne eterna de las criaturas con las que se asocia. El personaje obtiene +3 puntos de golpe como si tuviera la dote Dureza.

Injerto de muerto viviente: a 6.º nivel, el maestro de la lividez se entrega a impulsos necrófagos demasiado terribles para expresarlos con palabras. Se corta un brazo y lo sustituye por una prótesis de muerto viviente, que puede ser totalmente esquelética o carne conservada y cosida en su sitio como la de un gólem de carne. Sea cual sea su composición, le concede un modificador inherente de +4 a la Fuerza. Además, el injerto de muerto viviente le permite usar hasta dos de los siguientes ataques de toque al día. Estos ataques son aptitudes sobrenaturales, y puede usarse el mismo dos veces en un día. Un ataque de toque que falle no cuenta para el límite diario.

Toque paralizante (Sb): un enemigo vivo al que acierte este ataque de toque debe superar una salvación de Fortaleza (CD 14) o quedará paralizado durante 1d6+2 minutos (los elfos son inmunes).

Toque debilitante (Sb): un enemigo vivo al que acierte este ataque de toque sufre 1d6 puntos de daño temporal de Fuerza. Una criatura reducida a Fuerza 0 o menos muere.

Toque degenerativo (Sb): un enemigo vivo al que acierte este ataque de toque recibe un nivel negativo. La salvación de Fortaleza para deshacerse del nivel negativo tiene CD 14.

Toque destructor (Sb): un enemigo vivo al que acierte este ataque de toque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o sufrirá 1d6 puntos permanentes de consunción de Constitución.

Toque de mando (Sb): si el maestro de la lividez tiene éxito en este ataque de toque contra un muerto viviente cuyo número de DG sea igual o menor a su nivel de lanzador, el muerto viviente estará bajo su mando durante un número de asaltos igual a dicho nivel. Al acabar este plazo, quedará libre y volverá con su aliado anterior, si lo hay. Un muerto viviente controlado así aún puede ser expulsado de forma normal.

Duro como el hueso (Ex): a 7.º nivel, el maestro de la lividez adquiere aún más cualidades de muerto viviente. Gana inmunidad al aturdimiento y ya no le afecta el daño atenuado.

Mejora de injerto: a 8.º nivel, el maestro de la lividez adquiere más soltura en el uso de su injerto de muerto viviente (ver anteriormente). Todos los ataques de toque que usen el injerto reciben un modificador de capacidad de +2 en la tirada de ataque. Además, el maestro de la lividez puede utilizar sus aptitudes sobrenaturales tres veces al día.

Convocar muertos vivientes mayores (Sb): a 9.º nivel, el maestro de la lividez puede convocar a un muerto viviente poderoso una vez al día, como una aptitud sobrenatural. Su nivel de lanzador determina el tipo de criaturas que puede convocar, como se indica a continuación. Si lo desea, podrá convocar dos muertos vivientes menos poderosos en vez de el muerto viviente de más alto nivel disponible (por ejemplo, en vez de un vampiro, dos momias o espectros). Durante su estancia, los muertos vivientes así convocados ganan resistencia a la expulsión +4, que se suma a cualquier resistencia a la expulsión que ya posean. Por lo demás, esta aptitud es idéntica a la de convocar muertos vivientes (ver anteriormente).

Nivel de lanzador	Muerto viviente convocado
9.º	Momia
10.º	Espectro
11.º	Vampiro*
12.º	Fantasma**

* Los vampiros convocados tienen un VD igual al nivel de lanzador efectivo del maestro de la lividez menos 1.

** Los fantasmas convocados tienen las siguientes aptitudes fantasmales además de la manifestación: malevolencia, apariencia horrenda y mirada corruptora.

Maestría inmortal: al alcanzar el 10.º nivel, el maestro de la lividez es ahora un vástago de las artes inmortales. Su cuerpo se momifica parcialmente, y ya no está sujeto a los golpes críticos. Además, tiene acceso al toque de maestro de la lividez usando su injerto de muerto viviente y puede recurrir a los poderes que le garantiza esta prótesis cuatro veces al día.

El maestro de la lividez tiene ahora constantemente a su servicio a un vasallo muerto viviente, cuyo total de DG no supere su nivel de lanzador (incluyendo los niveles de maestro de la lividez). Elige un tipo de muerto viviente de los que pueda reanimar o convocar personalmente, y obedecerá todas sus ordenes. El vasallo gana resistencia a la expulsión +4 (que se suma con cualquier resistencia a la expulsión que ya tuviera, pero no con la resistencia a la expulsión +4 por ser convocado). Los DG del vasallo no cuentan para el total de DG que tiene el maestro de la lividez para controlar muertos vivientes.

Toque de maestro de la lividez (Sb): un enemigo vivo de tamaño grande o menor al que acierte este ataque de toque, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 17) o morirá. Si muere, se animará un asalto más tarde, como si hubiera sido afectado por la aptitud de reanimar a los muertos del maestro de la lividez (ver anteriormente), y estará bajo su control. Un muerto viviente así creado cuenta para el total de DG que tiene el maestro de la lividez para controlar muertos vivientes.

Mágico de la Orden arcana

"Espera... espera... ya casi lo tengo."

También llamado "mágico cofrade", se trata de un lanzador de conjuros miembro de una academia y cofradía conocida como la Orden arcana (ver Capítulo 1). En las conversaciones informales, se la llama "la Orden", o a veces "la academia de hechicería". Es tanto una escuela para lanzadores de conjuros novatos, como una cofradía para los de poder y saber avanzados.

Los estatutos de la academia tienen dos principios fundamentales. El primero es avanzar en el saber mágico mediante la investigación continua y el estudio arqueológico de las disciplinas arcanas perdidas. Una gran parte de la investigación se centra en elucidar la "gramática arcana" del gran poder que existía en eras pasadas, y esta investigación ha dado un fruto maravilloso: las dotes metamágicas. Su segundo principio es dar apoyo y manutención a los miembros de la Orden, primero mediante la escolarización arcana, y más tarde a través de la asociación, los recursos, el alojamiento y el acceso a la Reserva de conjuros (ver más adelante). Aunque los no magos pueden beneficiarse de algún modo de lo que la Orden ofrece, su énfasis en la magia disuade a la mayoría de candidatos.

Los mágicos cofrades a menudo se unen a compañías de aventureros que no saben lanzar conjuros y no están afiliados a la Orden. Por tanto, se les puede encontrar en cualquier lugar en el que haya aventuras. No obstante, los miembros al corriente de cuotas de la orden vuelven cuando pueden al campus, pagan los tributos necesarios, y hacen su aportación para el mantenimiento de la Reserva de conjuros.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en mágico de la Orden arcana, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Saber (arcano): 8 rangos.

Dotes: dos dotes metamágicas, una de las cuales debe ser Conjuros cooperativos.

Conjuros: aptitud para preparar y lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel o superior.

Especial: se debe pagar una cuota de inscripción de 750 po.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del mágico de la Orden arcana (y la característica clave de cada una de ellas) son Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Hablar un idioma, Oficio (Sab) y Saber (Int). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio mágico de la Orden arcana:

Competencia con armas y armaduras: los mágicos de la Orden arcana no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando se obtiene un nuevo nivel de mágico de la Orden arcana, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de posibilidades de controlar o reprender muertos vivos, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc) excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse mágico de la Orden arcana debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Miembro de la cofradía: un mágico de la Orden arcana a "nivel de cofrade" paga tributos monetarios y acepta distintas tareas como pago por los beneficios que obtiene. Los tributos son de 30 pp al mes. Las tareas pueden incluir hacer acto de presencia en la academia como mínimo cada seis meses, aceptar cualquier encargo especial que le hagan los miembros superiores. Un cofrade que no cumple sus obligaciones durante más de tres meses deja de ser miembro y pierde el acceso a la Reserva de conjuros. Reintegrarse como miembro es difícil, pero los ex-miembros no pierden ninguno de los conjuros o dotes que obtuvieron mientras estaban de alta.

Un miembro al corriente de cuotas puede alojarse en el campus de la Orden arcana entre aventuras, pagando sólo 5 pp al día por alimentos y alojamiento de calidad corriente. En su tiempo libre puede hojear la muy respetada biblioteca de la Orden, en la que hay almacenados tomos de saber mundano y arcano (aunque aquí no pueden encontrarse conjuros). Igualmente, puede usar las instalaciones del laboratorio común para crear un objeto mágico menor o intermedio (aunque los costes materiales deben salir de su bolsillo).

Además, tiene libertad para leer y escribir notas en el "tablón de trabajo", un medio mundano mediante el que los miembros de la Orden se pasan información, anuncian su interés en un tema de investigación o de aventura, o intentan vender alguna rareza mágica o no. Por último, pero no menos importante, los miembros forman lazos profesionales con sus compañeros magos, que posiblemente se conviertan en buenas amistades o aliados.

Reserva de conjuros (St): a partir del 1.º nivel, los mágicos de la Orden pueden pedir conjuros de una fuente común, la Reserva de conjuros. Ésta es una aptitud sortilega. Cada nuevo miembro recibe un foco especial (una pequeña baratija elegida



TABLA 3-13: EL MÁGICO DE LA ORDEN ARCANA

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.º	+0	+0	+0	+2	Miembro de la cofradía, Reserva de conjuros I	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Avance en investigación	+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Idioma adicional	+1 nivel de clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Reserva de conjuros II	+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Conjuro nuevo	+1 nivel de clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Idioma adicional	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Reserva de conjuros III	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Conjuro nuevo	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Avance en investigación	+1 nivel de clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Regente	+1 nivel de clase existente

por él mismo, como un anillo, broche, pañuelo, u otro objeto portátil) en el momento de su iniciación. El foco permite el acceso a la Reserva de conjuros y sólo funciona para su dueño. Si éste pierde el foco, debe ser iniciado de nuevo. El intervalo de conjuros disponibles aumenta en los niveles 4 y 7. Ver la sección 'Reserva de conjuros', a continuación.

Avance en investigación: a 2.º y 9.º nivel, un mágico de la Orden arcana tiene una idea repentina al estudiar los textos reconstruidos de las gramáticas mágicas ancestrales. Obtiene una dote metamágica adicional.

Idioma adicional: a 3.º y 6.º nivel, el acceso del mágico cofrade a la soberbia biblioteca de la Orden y a sus recursos le permiten aprender un idioma nuevo.

Conjuro nuevo: cuando alcanza el nivel 5.º y 8.º, un compañero mago le permite copiar un sortilegio de su libro de conjuros (elegido por el jugador, y sujeto a la aprobación del DM). No necesita realizar una prueba de Conocimiento de conjuros, aunque los magos especialistas siguen sin poder aprender conjuros de escuelas prohibidas.

Regente: un mágico de la Orden arcana de 10.º nivel alcanza el estatus de regente. Ya no paga más tributos pero continúa recibiendo todos los beneficios de ser miembro de la cofradía. Un regente obtiene un modificador de capacidad +2 a todas la pruebas de interacción basadas en Carisma cuando se dirige a los miembros de menor nivel de la Orden.

Los regentes establecen las normas y políticas de la Orden arcana, reuniéndose cada mes en el Consejo de regentes. Cada regente debe asistir a seis reuniones del Consejo al año o será expulsado de él y perderá su estatus de regente (no pierde ningún otro de los beneficios de ser miembro de la cofradía). Para promulgar nuevas políticas o erradicar las antiguas, se necesita el voto favorable de las tres quintas partes.

En general, el Consejo crea comisiones para que los mágicos de la Orden arcana de nivel bajo trabajen en ellas en beneficio de la cofradía. Un regente individual también puede organizar a un grupo especial de miembros de nivel bajo para que cumplan un objetivo específico, como investigar un crimen cometido usando magia, emprender una excavación arqueológica en una antigua zona de magia, o alguna otra tarea.

Cómo pedir un conjuro: se puede pedir un sortilegio de la Reserva de conjuros desde cualquier lugar, pero el lanzador debe tener disponible un espacio de conjuro sin usar del nivel apropiado. Los magos que estén preparando los conjuros para el día deciden en ese momento si dejarán algunos espacios de conjuro libres. El lanzador sólo puede pedir conjuros de un nivel que normalmente pueda ejecutar. Puede pedir una cantidad de conjuros al día de modo que la suma de sus niveles sea igual o menor a la mitad de su nivel de lanzador (mínimo uno). Por ejemplo, un mago de 5.º nivel puede pedir un conjuro de 2.º nivel o dos de 1.º por día, suponiendo que tenga espacios disponibles y su deuda a la Reserva de conjuros no sea demasiado elevada (ver a continuación).

Cuando el lanzador pide un conjuro, emplea una acción de asalto completo en concentrarse en su foco (lo cual causa ataques de oportunidad). El conjuro aparece en su mente al comienzo del siguiente turno en el asalto, y puede usarse de inmediato. No obstante, si no lo lanza en menos de 1 minuto por nivel de lanzador, se desvanecerá de su mente como si lo hubiera lanzado. Los magos no pueden aprender el conjuro pedido, a pesar de su presencia temporal, aunque por supuesto más tarde podrían intentar aprender un conjuro con ese mismo nombre de la manera normal.

Disponibilidad del conjuro: existen tres etapas de acceso a la Reserva de conjuros. Un miembro recién entrado en la Orden obtiene los privilegios de la Reserva de conjuros I, que le permiten el acceso a los conjuros de 1.º a 3.º nivel. La Reserva de conjuros II permite acceder a los sortilegios de 4.º a 6.º nivel, y la Reserva de conjuros III a los de 7.º a 9.º nivel. No hay disponibles conjuros de nivel 0, pero la Reserva de conjuros puede proporcionar cualquier otro sortilegio de la lista de conjuros de magos/hechiceros del *Manual del Jugador*, así como cualquier conjuro adicional que permita el DM.

Deuda a la Reserva de conjuros: cada vez que un lanzador de conjuros pide un sortilegio, queda en deuda. Debe devolver un "paquete de energía" a la Reserva de conjuros: un conjuro que haya preparado (o que pueda lanzar, si es un hechicero) del mismo nivel que el que pidió, o un número de sortilegios cuya suma conjunta de niveles sea el nivel del conjuro pedido. Por ejemplo, la deuda a la Reserva de conjuros para un sortilegio de 5.º nivel es 5 niveles, que podrían pagarse con otro sortilegio de 5.º nivel, o con cualquier combinación de conjuros cuya suma de niveles sea 5. Devolver un conjuro es una acción de asalto completo, igual que pedir un conjuro, y gasta un espacio de conjuro preparado, o utiliza un espacio de conjuro de ese día, como si se hubiera lanzado el sortilegio.

No es necesario pagar la deuda de inmediato. De hecho, puedes acumular una deuda a la Reserva de conjuros igual a tres veces tu nivel de lanzador (que incluye los niveles de esta clase de prestigio) antes de sufrir los penalizadores. Así, un hechicero de 5.º nivel/mágico de la Orden arcana de 5.º nivel podría pedir hasta 30 niveles de sortilegios de la Reserva de conjuros. Sin embargo, al incurrir en una deuda de 31 o más niveles de conjuros, se suspende automáticamente su acceso a la Reserva hasta que reduzca su deuda a 30 o menos.

Nada impide al lanzador pagar antes de tiempo, dándole un "remanente positivo", por así decirlo. Igualmente, otro miembro de la cofradía podría acceder a saldar la deuda a la Reserva de conjuros de un lanzador, o a realizar un pago en su lugar, a cambio de un servicio, dinero, u otras retribuciones. Dentro de la Orden arcana se ha desarrollado una especie de sistema monetario de sortilegios, mediante el que los lanzadores de conjuros pagan a los demás con niveles de deuda a la Reserva de conjuros (llamados informalmente "fichas").

Magus de sangre

"Un río rojo fluye lentamente a través de todos nosotros."

Todo se vuelve rojo, después nada. ¿Qué ha sucedido?. ¿Dónde estás?. No hay sonido, no hay luz, nada. No puedes ver ni oír, ni sentir tu propio cuerpo. La aterradora verdad sobre tu estado te asalta de repente... ¡estás muerto! Transcurre una eternidad, y entonces sientes una llamada desde más allá del vacío. Algo te atrae, te arranca del griseo infinito, y te sientes feliz de dejar sin decidir tu destino final. Un remolino de colores avanza hacia ti, rodeándote, bañándote. ¡Has regresado! Un sonido penetra en tus oídos, el más dulce que jamás has escuchado. Es el pulso renovado de la sangre en tus venas; su música: el sonido de tu vida. Puedes sentirla energizando de nuevo cada partícula de tu ser, alejando a la muerte y dejando vida en su lugar. Es espesa y cálida, y la aceptas con avidez.

Los magus de sangre son lanzadores de conjuros que han muerto y que, después de regresar a la vida, logran comprender la importancia de su sangre, como legado de su íntima llamada. Aprenden a evocar magia a partir del fluido vital que sustenta sus vidas. Un magus de sangre no puede aprender a serlo, a causa de la naturaleza inusual de su iluminación, y es muy posible que sea hechicero. Por ello, resulta extraño encontrar magus de sangre PNJs en grupo, sino que están dispersos entre la población de lanzadores de conjuros.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en magus de sangre, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Alineamiento: cualquiera no legal.

Sanar: 4 rangos.

Dote: Dureza.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel o superior.

Especial: el magus de sangre debe haber sido revivido después de la muerte por otra persona mediante el uso de *revivir a los muertos*, *resurrección* u otros métodos para hacer volver a la vida a un cuerpo muerto.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del magus de sangre (y la característica clave de cada una de ellas) son Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva) y Sanar (Sab). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio magus de sangre:

Competencia con armas y armaduras: los magus de sangre no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: por cada dos niveles obtenidos en la clase magus de sangre, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse magus de sangre, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Componente de sangre (Sb): el magus de sangre puede sustituir una gota de su propia sangre por un componente material de un conjuro. Pincharse o cortarse con un pequeño cuchillo para sacar la sangre necesaria es una acción gratuita.

TABLA 3-14: EL MAGUS DE SANGRE

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.º	+0	+2	+0	+0	Componente de sangre, restañar	—
2.º	+1	+3	+0	+0	Escarificación	+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+3	+1	+1	Campanas fúnebres	—
4.º	+2	+4	+1	+1	Dosis de sangre	+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+4	+1	+1	Infusión	—
6.º	+3	+5	+2	+2	Sangradura	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+5	+2	+2	Más espesa que el agua	—
8.º	+4	+5	+2	+2	Despertar sangre	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+6	+3	+3	Homúnculo	—
10.º	+5	+7	+3	+3	Caminar por la sangre	+1 nivel de clase existente

que se convierte en una parte normal del lanzamiento del conjuro. El magus no necesita realizar una prueba de Concentración para completar el conjuro, a pesar de la herida. Usar esta aptitud inflige 1 punto de daño al magus de sangre pero aumenta la CD de la salvación del conjuro en 1.

Sustituir un componente material costoso por sangre requiere usar más cantidad. El magus se inflige más daño a sí mismo cuando lo hace, de acuerdo a la tabla siguiente.

Coste del componente (po)	Daño infligido
1-50	5
51-300	11
301-750	17
750+	23

Restañar (Ex): el magus de sangre estabiliza sus heridas automáticamente cuando sus puntos de golpe descienden por debajo de 0. Fallece igualmente si alcanza los -10 puntos de golpe o menos.

Escarificación (Ex): a 2.º nivel, el magus aprende a inscribir conjuros sobre su propia piel para usarlos más tarde. Esto implica arañar profundamente la piel (no causa daño pero suele dejar cicatrices). Los arañazos permanecen frescos hasta que se lance el conjuro inscrito, momento en el cual la herida se cura como siempre. En realidad, el magus de sangre obtiene la dote de Inscribir rollo de pergamino usando un medio alternativo (ver pág. 85 del Manual del Jugador). Todas las reglas, costes en PXs, y gastos que se aplican a Inscribir rollo de pergamino también se aplican a esta aptitud. Igualmente, para "leer" una cicatriz se siguen las mismas normas que para leer un rollo de pergamino, pero sólo el magus puede descifrar sus propias heridas.

La piel deja una cantidad limitada de espacio para inscribir con facilidad y poder "leer" después las cicatrices. Así, un magus de sangre puede tener sólo seis cicatrices activas en cada momento.

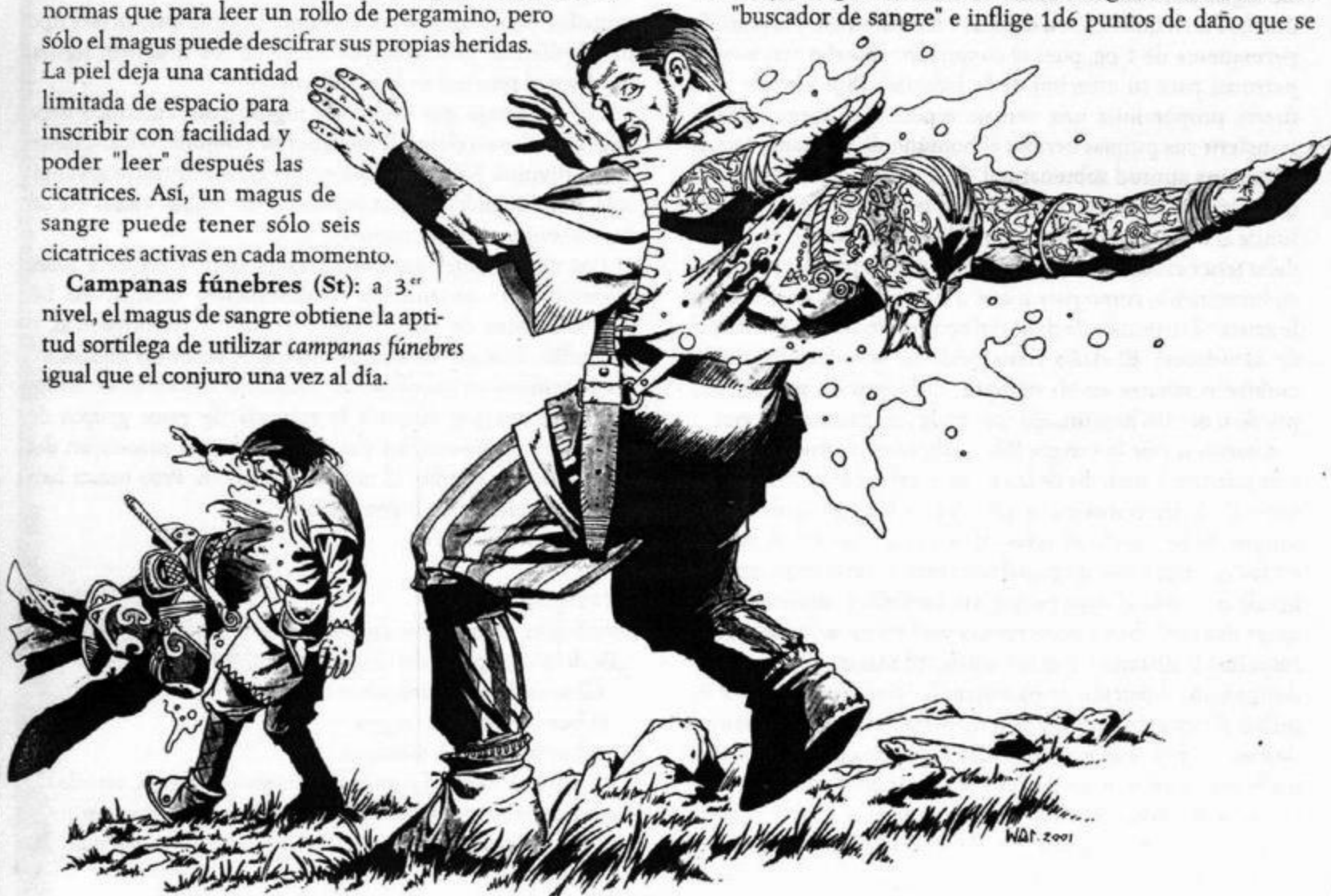
Campanas fúnebres (St): a 3.º nivel, el magus de sangre obtiene la aptitud sortilega de utilizar campanas fúnebres igual que el conjuro una vez al día.

Dosis de sangre (Ex): a 4.º nivel, el magus de sangre aprende cómo acumular en su propia sangre conjuros de hasta 3.º nivel. En realidad, obtiene la dote Elaborar poción usando un medio alternativo (consultar pág. 82 del Manual del Jugador). Todas las reglas, costes en PXs, y gastos que se aplican a Elaborar poción también se aplican a esta aptitud, con las siguientes excepciones. Una vez "elaborada", una dosis de sangre permanece en circulación dentro del cuerpo del magus. La cantidad máxima de dosis almacenadas a la vez equivale a su nivel como magus de sangre, más su puntuación de Constitución, pero si el magus muere todas se estropearán, incluso si regresa posteriormente a la vida. Las dosis de sangre nunca se pierden accidentalmente por pérdidas masivas de sangre o por ataques que consuman sangre.

Para consumir la dosis, el magus se pincha la piel, desencadenando automáticamente el efecto deseado. Esta es una acción estándar que causa un ataque de oportunidad, como si bebiera una poción. Otros pueden tomar también una dosis de sangre de otro (si tienen un estómago fuerte); el magus se concentra para hacer que brote la dosis deseada.

Infusión (Ex): a 5.º nivel, el magus prepara una destilación especial de un solo uso a partir de su propia sangre. Al tomar esta infusión, gana permanentemente 2 puntos de Constitución.

Sangradura (Sb): a 6.º nivel, el magus puede hacer que brote más sangre mediante cualquier conjuro que dañe con éxito a un objetivo vivo. Ésta es una aptitud sobrenatural. El magus se inflige una herida menor; pincharse o cortarse con un cuchillo es una acción gratuita que se convierte en parte normal del lanzamiento del conjuro. Usar esta aptitud inflige al magus 1 punto de daño. El sortilegio se convierte en "buscador de sangre" e inflige 1d6 puntos de daño que se



suman a los que causa normalmente, pues se extrae más sangre de la herida. El magus no necesita realizar una prueba de Concentración para completar el conjuro, a pesar de la herida. El magus de sangre puede utilizar las aptitudes de sangradura y componente de sangre para mejorar el mismo conjuro, sufriendo daño acumulativo. Esto hará que un sortilegio que normalmente tarda 1 acción en lanzarse se convierta en una acción de asalto completo.

Más espesa que el agua (Sb): a 7.º nivel, los fluidos vitales del magus están parcialmente bajo su control. Cuando sea herido, su sangre retrocederá hasta la herida, parando algo de daño. Así, siempre sufre 1 punto menos de daño que el indicado. En realidad, el magus obtiene una "dureza" de 1.

Despertar sangre (Sb): a 8.º nivel, el magus obtiene la aptitud sobrenatural de otorgar consciencia momentánea a la sangre de un oponente. Una vez al día, puede realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra un enemigo vivo. Si acierta, la sangre del oponente intenta liberarse, toda al unísono. La presión hidrostática desgarrará los tejidos de la víctima, infligiendo 10d10 puntos de daño. Si falla, el magus puede intentarlo de nuevo hasta que acierte a su oponente. La sangre "consciente" regresa a su estado natural tras 1 asalto.

Homúnculo (St): a 9.º nivel, el magus de sangre utiliza su propia sangre para dar vida a una nueva criatura compañera: un homúnculo. Esta criatura creada por el magus posee las mismas características que la de la página 123 del *Manual de Monstruos* pero es más robusta. Tiene 6 DG, su ataque de mordisco aumenta en +5, y su salvación de Fortaleza se incrementa en +2, la de Reflejos en +4 y la de Voluntad en +3.

Para construir al homúnculo, el magus de sangre no utiliza las reglas normales indicadas en el *Manual de Monstruos*. Los únicos Prerrequisitos son dedicar 1 hora al ritual, y la pérdida permanente de 1 pg, pues el conjurador absorbe más sangre personal para su creación de lo habitual. Este vínculo más fuerte proporciona una ventaja especial: el magus puede transferir sus propias heridas al homúnculo mediante toque, como una aptitud sobrenatural. Ésta es una acción estándar que permite al magus transferir 1d4 puntos de daño. No hay límite al número de veces que puede realizar esta acción, pero debe tener cuidado: si transfiere suficientes heridas propias a su homúnculo como para matar a la criatura, su destrucción le causa 2d10 puntos de daño (tal como se indica en el *Manual de Monstruos*). El daño transferido al homúnculo puede curarse o sanarse como siempre. El magus de sangre sólo puede tener un homúnculo creado de esta manera a la vez.

Caminar por la sangre (Sb): a 10.º nivel, el magus está en sintonía con la melodía de la sangre. Obtiene la aptitud sobrenatural de transportarse a grandes distancias mediante la sangre de las criaturas vivas. Una vez al día, como acción estándar, puede entrar en cualquier criatura viva cuyo tamaño iguale o exceda el suyo propio, sin rasgarla, y atravesar cualquier distancia hasta otra criatura viva en un solo asalto, sin importar la distancia que las separe. El magus simplemente designa una dirección y una distancia ("una criatura viva a 20 millas al oeste de aquí"), y es transportado hasta una criatura destino lo más cerca posible del lugar deseado. No puede especificar como punto de destino a un individuo conocido a menos que haya obtenido previamente una muestra de la sangre de esa criatura, conservada en un pequeño vial que el magus debe llevar consigo.

Las criaturas de entrada y destino no tienen por qué ser familiares del magus de sangre, pero deben estar vivas y tener sangre en las venas (por tanto, las plantas y los ajenos más extraños no sirven). El magus de sangre no puede usarse a sí mismo como criatura de entrada. Si la pretendida criatura de entrada se resiste, se la debe golpear mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo para poder entrar. Cuando se sale de una criatura, el magus elige un cuadro adyacente en el que aparecer. Entrar y salir de una criatura no resulta doloroso, a no ser que el magus quiera otra cosa (ver a continuación). No obstante, en la mayoría de los casos la criatura destino encuentra la experiencia bastante inquietante.

Si lo desea, el magus puede intentar una "salida sangrienta" de la criatura destino. En tal caso, si la criatura falla una salvación de Fortaleza (CD 18), el magus se hace sólido un poco pronto al salir. Surge explosivamente del cuerpo de la criatura, infligiéndole 16d6 puntos de daño. El magus debe tener a su vez éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o sufrirá 2d4 puntos de daño por la conmoción de su salida.

Excepto en lo indicado anteriormente, este rasgo de clase se asemeja a la aptitud de la dríada de moverse de árbol en árbol (ver *Manual de Monstruos*, pág. 82).

Nigromante auténtico

"Para empezar, voy a matarte."

El poder corrompe. El poder sobre la vida y la muerte corrompe absolutamente. El poder para hacer surgir a un sirviente inmortal imposible de matar, a partir de los restos de los que antes estaban vivos, resulta oscura y seductoramente tentador, y por supuesto es maligno. Los que buscan este tipo de obediencia inflexible por parte de los muertos, siguen gustosos el sendero de la nigromancia.

Un personaje que desee ser nigromante auténtico debe coger niveles en clases de lanzador de conjuros tanto arcanos como divinos. Sólo entonces empezará su siniestro aprendizaje, combinando lo más repulsivo de ambas clases en un único conjunto nigromántico.

Los nigromantes auténticos PNJs suelen actuar a solas, viviendo en cementerios abandonados, ocultos en las profundidades de catacumbas con siglos de antigüedad, o escondiéndose en mausoleos impíos. A veces los nigromantes se reúnen en pequeñas sociedades o asociaciones malignas, pero antes o después la mayoría de estos grupos se disuelven. Al menos, así piensan los que se preocupan del triunfo del bien sobre el mal en el mundo. Pero nunca han visto la Academia de la desolación.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en nigromante auténtico, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Saber (arcano): 8 rangos.

Saber (religión): 8 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos, uno de los cuales debe ser *reanimar a los muertos*, y conjuros arcanos entre los que deben estar *mano espectral* y *toque vampírico*.

Especial: debe tener acceso al dominio Muerte.

Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del nigromante auténtico (y la característica clave de cada una de ellas) son Alquimia (Int), Arte (Int), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab) y Saber (Int). Ver Capítulo 4. habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio nigromante auténtico:

Competencia con armas y armaduras: los nigromantes auténticos no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando se gana un nuevo nivel de nigromante auténtico, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse nigromante auténtico, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Reprender (Sb): el nigromante auténtico posee gran influencia sobre los muertos vivientes. Cuando gana un nivel en su clase de prestigio, también gana un nivel efectivo para reprender muertos vivientes. Por ejemplo, un clérigo de 5.º nivel/mago de 5.º nivel con 2 niveles de nigromante auténtico, reprende muertos vivientes como un clérigo de 7.º nivel.

Nigromante: el nigromante auténtico ha sobrepasado el poder sobre la muerte. Cuando lanza conjuros nigrománticos (de la escuela de Nigromancia o del dominio de Muerte), todos sus niveles de lanzamiento de conjuros se apilan para determinar su efecto. No obtiene acceso a los conjuros de nivel superior con más rapidez de lo normal, sino que los sortilegios especificados funcionan como si los lanzara



alguien de ese nivel superior. Por ejemplo, un clérigo de 5.º nivel/mago de 5.º nivel/nigromante auténtico de 2.º nivel ha añadido sus dos incrementos de nivel efectivo a su clase de mago. Si lanza un conjuro arcano no nigromántico, su nivel de lanzador es 7, mientras que si es uno divino que no sea de Muerte, es 5. Sin embargo, si lanza un sortilegio de la escuela de Nigromancia o del dominio de Muerte, su nivel de lanzador efectivo es 12 (el mismo que el de su personaje).

Zona de profanación (Sb): a 2.º nivel, el nigromante auténtico comienza a ejercer su autoridad sobre los muertos vivientes. Como aptitud sobrenatural, está continuamente

TABLA 3-15: EL NIGROMANTE AUTÉNTICO

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.º	+0	+0	+0	+2	Reprender, nigromante	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Zona de profanación	+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	—	+1 nivel de clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Crear muertos vivientes	+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Profanación mayor	+1 nivel de clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Crear muertos vivientes mayores	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	—	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	—	+1 nivel de clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Consumir energía	+1 nivel de clase existente

rodeado por un área de 20' de radio de energía negativa. El efecto es por lo demás idéntico al del conjuro *profanar* (ver pág. 247 del *Manual del Jugador*).

Crear muertos vivos (St): a 4.º nivel, el nigromante auténtico puede *crear muertos vivos* como aptitud sortilega, una vez al día (ver pág. 198 del *Manual del Jugador*). Aún necesita usar los componentes materiales necesarios. Esta aptitud se considera un conjuro nigromántico (ver 'Nigromante' más arriba), por lo que el nivel de lanzador efectivo es el total de todos sus niveles de clase de lanzador de conjuros.

Profanación mayor (Sb): a 5.º nivel, el nigromante auténtico extiende su autoridad sobre los muertos vivos. El área sobrenatural de energía negativa que le rodea (ver 'Zona de profanación' más arriba) se extiende ahora hasta un radio de 10' por nivel de clase de lanzador de conjuros.

Crear muertos vivos mayores (St): al alcanzar 7.º nivel, el nigromante auténtico puede *crear muertos vivos mayores* como aptitud sortilega, una vez al día (ver pág. 198 del *Manual del Jugador*). Aún necesita usar los componentes materiales necesarios. Esta aptitud se considera un conjuro nigromántico (ver 'Nigromante' más arriba), por lo que el nivel de lanzador efectivo es el total de todos sus niveles de clase de lanzador de conjuros.

Consumir energía (St): a 10.º nivel, adquiere uno de los poderes más aterradores de los muertos vivos. Una vez al día, puede utilizar *consumir energía* como una aptitud sortilega (ver pág. 191 del *Manual del Jugador*). Esta aptitud se considera un conjuro nigromántico (ver 'Nigromante' más arriba), por lo que el nivel de lanzador efectivo es el total de todos sus niveles de clase de lanzador de conjuros.

Tejedor del destino

"Sigue intentándolo. Tengo el presentimiento de que tu suerte va a cambiar... pronto."

Algunas personas tienen suerte. Otras, no. Y unas pocas construyen su propia suerte. Un tejedor del destino (también llamado "mágico de los múltiples destinos") echa a un lado el velo de la oportunidad, las circunstancias y el caos, para vislumbrar una verdad más profunda: la probabilidad. Cuando ocurre un suceso, hay innumerables posibles que no suceden, a medida que el universo busca el equilibrio ciegamente. Mediante su saber, el tejedor del destino satisface ese impulso inconsciente, pero con reservas. Puede incrementar la probabilidad de los sucesos a su favor, a costa de aumentar las posibilidades de sucesos no deseables.

Cualquier lanzador de conjuros arcanos que maldiga su mala suerte es candidato a esta clase de prestigio. ¿Quién no ha lanzado un conjuro, deseando fervientemente pero con impotencia un resultado en particular, o no ha sufrido la asombrosa suerte de un enemigo que resiste un sortilegio tras otro? El tejedor del destino intenta tener algún control sobre estos aparentes caprichos de la posibilidad; fortuna para sí, infortunio para los enemigos.

Los tejedores del destino PNJs suelen ocupar posiciones de poder y autoridad, tal como se espera de quienes son capaces de afectar directamente su destino. Otros recorren el mundo, perfeccionando sus poderes y buscando la fortuna definitiva.

Dados de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para lograr convertirse en tejedor del destino, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes:

Saber (arcano): 8 rangos.

Saber (cualquiera): 8 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel o superior.

Especial: el tejedor del destino debe haber evitado la muerte (o una terrible calamidad) gracias a las maquinaciones del destino. Por ejemplo, si pierde un barco que cruza hasta una isla cercana debido a una extraña premonición que le hizo entretenerse en tierra, y descubre que el barco ha desaparecido con toda su tripulación en una tormenta repentina, puede decirse que el destino le ha perdonado.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del tejedor del destino (y la característica clave de cada una de ellas) son Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Intuir la dirección (Sab), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (Int) y Tasación (Int). Ver Capítulo 4: habilidades en el *Manual del Jugador* para sus descripciones.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase de la clase de prestigio tejedor del destino:

Competencia con armas y armaduras: los tejedores del destino no obtienen competencia adicional en ningún arma ni armadura.

Conjuros por día: por cada dos niveles ganados en la clase tejedor del destino, y también a 7.º nivel, el personaje consigue nuevos conjuros por día, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de posibilidades de controlar o reprender muertos vivos, dotes metamágicas, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse tejedor del destino, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Tejer el destino (Ex): el mágico de los múltiples destinos comprende que la "posibilidad" es menos aleatoria de lo que muchos creen, y puede ajustar la probabilidad de ciertos sucesos. Esta es una aptitud extraordinaria.

Cuando lance un conjuro que permita tiro de salvación, podrá decidir restar 2 de la CD de salvación (haciendo que sea más sencillo de resistir), ni uno más ni uno menos. Almacena esos dos puntos en una especie de amuleto para conjuros llamado "tejido". Cada vez que ajuste un sortilegio, acumula otros 2 puntos de tejido. En cualquier momento, puede acumular un valor máximo de tejido igual a su nivel de lanzador (el total de todos sus niveles de clases de lanzador de conjuros, incluyendo esta clase de prestigio). Por ejemplo, un mago de 5.º nivel/tejedor del destino de 1.º nivel puede

TABLA 3-16: EL TEJEDOR DEL DESTINO

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.º	+0	+0	+0	+2	Tejer el destino	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Resistir el destino	+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	La caprichosa mano del destino	—
4.º	+2	+1	+1	+4	Tal como lo haría el destino	+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Tejer el sino	—
6.º	+3	+2	+2	+5	Rechazar el destino	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Suerte al viento	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Tal como lo haría el destino	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Sellar el destino	—
10.º	+5	+3	+3	+7	El agraciado	+1 nivel de clase existente

acumular hasta 6 puntos de tejido. El tejedor puede usar el tejido acumulado para aumentar la CD de salvación de otros conjuros, añadiendo hasta 3 puntos de tejido a cualquier sortilegio. Así, ese mago de 5.º nivel/tejedor del destino de 1.º nivel puede aumentar hasta +3 la CD de salvación de un conjuro que lance *de hechizar persona*. Si emplea todos los 3 puntos, su "saldo" de tejido disminuye 3. A veces se restan más puntos de las CDs de salvación de los que pueden acumularse como tejido. En tal caso, el exceso se pierde.

Nota: no puedes engañar al destino. Un tejedor del destino no acumula tejido de conjuros que se ejecuten sobre blancos que fallen voluntariamente sus tiros de salvación, ni puede acumularlo reduciendo la CD de salvación de un sortilegio benigno lanzado sobre un amigo o un objeto inanimado sin sentido. Sólo puede utilizar esta aptitud cuando el resultado del conjuro sea importante para el destino del tejedor.

Resistir el destino (Ex): a 2.º nivel, el tejedor desarrolla una buena suerte extraordinaria. Una vez al día, puede repetir una tirada que acabe de hacer. Debe aceptar el resultado de la nueva tirada, incluso si es peor que la original. Si posee niveles de clérigo con el dominio de Suerte, este beneficio se apila con el del poder concedido del dominio.

La caprichosa mano del destino (Ex): a 3.º nivel, el tejedor gana la aptitud extraordinaria de afectar a la suerte de los demás. Una vez al día, puede repetir una tirada que acabe de hacer otra criatura (amiga o enemiga); esa criatura debe aceptar la nueva tirada, incluso si es peor que la original. La caprichosa mano del destino tiene lugar fuera del orden normal de iniciativa, pero aún así el tejedor del destino no puede usarla si se le coge desprevenido. Debe ser capaz de ver al receptor.

Nota: el tejedor debe decidir si repite la tirada antes de que se apliquen sus resultados; de otro modo tendrá que esperar a otra oportunidad. No conoce automáticamente las tiradas de los demás, sobre todo de los enemigos, pero suele ser fácil determinar cuándo una criatura hace un tiro de salvación o acierta a un objetivo. El jugador debe avisar al DM antes de la tirada del enemigo, exponiendo su intención de usar de inmediato esta aptitud si el resultado parece indeseable.

Tal como lo haría el destino: a 4.º y 8.º nivel, el destino conspira con las circunstancias para producir un resultado útil. El tejedor aprende una dote metamágica adicional.

Tejer el sino (Ex): a partir del 5.º nivel, el tejedor del destino percibe con más claridad la matriz de la realidad y puede usar el tejido acumulado para ajustar otros sucesos "aleatorios". El método es idéntico al de incrementar la CD de salvación de un conjuro, pero ahora puede añadir tejido para

aumentar cualquier prueba de habilidad, tirada de ataque, o salvación. No obstante, no puede restar puntos de estas pruebas para acumular tejido. Además, puede usar un número de puntos de tejido hasta su nivel de lanzador (que sigue siendo el tejido máximo que puede almacenar) para pruebas de habilidad, tiradas de ataque, o tiros de salvación. Por ejemplo, un mago de 5.º nivel/ tejedor del destino de 5.º nivel podría usar hasta 10 puntos de tejido en la prueba que quiera, suponiendo que tuviera suficientes puntos acumulados.

Rechazar el destino (Ex): a 6.º nivel, el control del tejedor del destino sobre la probabilidad se fortalece. Ahora puede repetir una tirada, igual que en Resistir el destino, dos veces al día. Esto también se apila con el poder concedido del dominio de Suerte.

Suerte al viento (Ex): a 7.º nivel, el mágico de los múltiples destinos puede apaciguar la posibilidad "lanzando la suerte al viento". Esta es una aptitud extraordinaria. Elige si usar o no este poder cada vez que lanza un sortilegio que permita tiro de salvación. La CD de salvación para un conjuro ajustado de este modo es $1d20 + \text{nivel de conjuro} + \text{modificador de Inteligencia o Carisma (el que sea mayor)}$. El tejedor del destino tira el d20 cuando lanza el sortilegio. También puede mejorar los conjuros añadiendo 3 puntos de tejido a la CD de salvación del conjuro, o acumular tejido deduciendo 2 puntos de la CD, pero no ambas cosas. Esto no puede ajustarse aún más mediante otras aptitudes como tejer el sino.

Sellar destino (St): a 9.º nivel, el tejedor del destino puede inmischirse en los asuntos literalmente de vida o muerte. Una vez al día, puede intentar sellar el destino de otra criatura como una aptitud sortilega. Como acción estándar, el tejedor selecciona una criatura objetivo Grande o menor que pueda ver a menos de 100', y pronuncia las palabras: "Tu destino está sellado". El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 20) o morirá. Incluso si supera la salvación (o si el objetivo es Enorme o mayor), sufrirá $3d6 + 13$ puntos de daño. El tejedor puede añadir tejido para aumentar la CD de salvación de Fortaleza, la cantidad de daño infligido, o ambas cosas.

El agraciado: a 10.º nivel, el tejedor del destino se vuelve un agraciado de la posibilidad, por encima de los animales comunes atrapados en una red de realidad que no pueden apreciar. Su tipo cambia a "ajeno", lo que significa (entre otras cosas) que ya no le afectan los conjuros que específicamente tengan como objetivo a los humanoides, como *encantar persona*, pero puede ser rechazado por un círculo mágico contra su alineamiento. El agraciado puede almacenar un valor máximo de tejido igual a dos veces su nivel de lanzador.

CAPÍTULO 4: LAS HERRAMIENTAS DEL OFICIO

Los lanzadores de conjuros arcanos viven y mueren por su magia, pero incluso el mago o hechicero más experto necesita un poco de ayuda de vez en cuando.

OBJETOS MUNDANOS

Estos objetos han demostrado ser populares para muchos lanzadores de conjuros arcanos. Los precios de los objetos descritos aquí figuran en la Tabla 4-1: objetos mundanos.

Biblioteca arcana: es una colección de al menos 200 volúmenes poco usuales, utilizados en la investigación de conjuros. Dado su gran tamaño y coste, la mayoría de magos depende de las distintas organizaciones profesionales (ver Capítulo 1: saber arcano) para tener acceso a una biblioteca así. Los libreros de las grandes ciudades tienen a veces la cantidad suficientes de libros apropiados, pero rara vez llegan a tenerlos todos juntos. Se puede emplear más de una semana en conseguir todos los volúmenes necesarios, dependiendo del suministro y el transporte disponible.

Bolsillo/compartimento secreto para componentes: es un compartimento secreto o un bolsillo oculto lo bastante grande como para guardar los componentes de un conjuro. El bolsillo se añade a una prenda, mientras que el compartimento se construye dentro de una herramienta, arma u otro objeto. El compartimento o bolsillo debe añadirse cuando se construye el objeto por primera vez. Encontrar un bolsillo secreto o un compartimento (si no sabes dónde está) requiere una prueba de Buscar con éxito (CD 20).

Cesta para familiar: es una caja o jaula robusta para transportar con seguridad a un familiar. Está hecha de metal forrado de madera y paja para proteger al familiar de los impactos, y está equipada con una puerta que el familiar puede abrir desde dentro o desde fuera, así como un pestillo que el familiar puede cerrar desde dentro. También tiene ventanucos que el familiar puede cerrar: ofrecen una cobertura de 9/10 cuando están abiertos, y total al cerrarse. La cesta tiene dureza 10, 15 pg y una CD de rotura de 23.

Escritorio portátil: este compacto cofre de madera se convierte en una firme superficie de escritura. Posee patas plegables que te permiten colocarlo sobre tus rodillas o apoyarlo en el suelo. También contiene cajones para plumas, tinta, y otros utensilios de escritura.

Laboratorio arcano: es similar al laboratorio de alquimia. Incluye jarras, botellas, equipo de mezclas y medidas, herramientas, y sustancias químicas varias. Sólo es imprescindible para crear gólems, pero muchos hechiceros y magos tienen uno para crear pociones e investigar conjuros. El laboratorio da un modificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros para determinar si un conjuro nuevo es viable (ver 'Investigación de conjuros nuevos' en el Capítulo 5: conjuros).

Lámpara de lectura: similar a la linterna de ojo de buey, esta lámpara viene con un pie ajustable para que puedas hacer que la luz alumbré el documento que estás leyendo.

Organizador de rollos de pergamino: esta larga tira de cuero tiene una serie de bolsillos (quince) superpuestos, cosidos a lo largo de uno de sus lados, cada uno de ellos lo bastante grande como para almacenar un rollo de pergamino que contenga un sólo conjuro. Al meter un rollo dentro de un bolsillo, sólo asoma la parte superior del mismo, lo que permite leer el título. La parte exterior está sujeta con una horquilla y hay una bolsa cosida dentro, de modo que el organizador puede enrollarse como un cilindro, meterse en su propia bolsa y quedar protegido contra los elementos.

TABLA 4-1: OBJETOS MUNDANOS

Objeto	Precio	Peso
Biblioteca arcana	10.000 po	600 lb. +*
Bolsillo secreto para componentes	5 po	—
Cesta para familiar		
Familiar Minúsculo	8 po	8 lb.
Familiar Diminuto	15 po	18 lb.
Familiar Menudo	30 po	40 lb.
Familiar Pequeño	60 po	90 lb.
Familiar Mediano	120 po	200 lb.
Compartimento secreto para componentes	15 po	—
Escritorio portátil	30 po	8 lb.
Laboratorio arcano	500 po	40 lb.*
Lámpara de lectura	15 po	3 lb.
Organizador de rollos de pergamino†	5 po	1/2 lb.

*Consultar descripción del objeto

†Aparecido previamente en el Escenario de Campaña de REINOS OLVIDADOS.

OBJETOS ESPECIALES

Los precios de los objetos aquí descritos se muestran en la tabla 4-2: objetos especiales.

TABLA 4-2: OBJETOS ESPECIALES

Objeto	Precio	Peso
Aferrador	20 po	—
Pella fulgurante	50 po	—
Pólvora brillante	50 po	—
Tinta invisible*	5 po	—
Tinta fantasmal		
Luz de estrellas	10 po	—
Luz de fuego	10 po	—
Luz de luna	10 po	—
Luz mágica	10 po	—
Romperrastros*	5 po	—
Ungüento curativo	20 po	—

* Aparecido previamente en el Escenario de Campaña de REINOS OLVIDADOS.

Aferrador: esta sustancia pegajosa mejora tu agarre, concediendo un modificador de circunstancia +2 en cualquier prueba relacionada con sujetar algo, incluyendo las pruebas de Escalar y los ataques de apresar. Cuando se aplica sobre una cuerda, da un modificador de circunstancia +2 en las pruebas de Uso de cuerdas que impliquen hacer nudos o atar criaturas u objetos. Aplicado a las suelas del calzado o del pie, da un

modificador de circunstancia +2 a las pruebas de Equilibrio para impedir resbalar. Una vez aplicado, dura 10 minutos.

La CD de Alquimia para crear aferradores es 15.

Pella fulgurante: puedes lanzar esta pequeña bola alquímica como un arma deflagradora (ver 'Ataques con armas deflagradoras', en la página 138 del *Manual del Jugador*). Cuando impacta sobre una superficie dura o es golpeada con fuerza, entra en ignición con un brillante fognazo. Todas las criaturas que estén en un radio de 10', deben superar una Salvación de Reflejos (DC 15) o quedarán delumbradas sufriendo un penalizador de -1 a sus tiradas de ataque. Las criaturas afectadas se recuperarán al cabo de 1 minuto. Las criaturas que no puedan ver no serán afectadas.

Pólvora brillante: este polvo luminiscente se pega a las superficies y criaturas, haciéndolas brillar. Los granos de pólvora brillan igual que las chispas de una hoguera. No dan iluminación, pero son visibles. Cuando se rocía sobre un objeto o una superficie, la pólvora ayuda a revelar su contorno y sus detalles, concediendo un modificador de circunstancia +2 a las pruebas de Buscar realizadas en el área en cuestión. Una criatura rociada con la pólvora también resulta más fácil de detectar: las pruebas de Avistar para verla ganan un modificador de circunstancia +2. Una criatura invisible rociada con el polvo sólo tiene una ocultación del 50% (20% de posibilidad de fallo). Una vez aplicado, el polvo se pega y brilla durante 1 minuto. Una criatura rociada con la pólvora puede limpiársela empleando una acción de asalto completo.

La pólvora suele venir en un tubo que permite soplar o sacudir su contenido. Extender la pólvora soplando es una acción estándar que provoca un ataque de oportunidad y crea un cono de 10'. Si se rocía con cuidado, la pólvora puede cubrir 125' cuadrados (cinco cuadrados de 5' de lado). Extender con sacudidas la pólvora suficiente para cubrir un cuadro de 5' de lado requiere una acción de asalto completo.

Romperrastros: esta pequeña bolsa contiene una colección de hierbas aromáticas, o bien una mezcla alquímica muy olorosa. Cualquiera de las dos versiones puede confundir el sentido del olfato de una criatura. Puedes lanzar la bolsa como un arma deflagradora con un incremento de distancia de 10', o esparcir el contenido por algún lugar por el que vaya a cruzar una criatura que rastree mediante el olfato (cubrirá un área cuadrada de 5' de lado). Una vez esparcidos, los componentes conservarán su fuerza durante 1 hora.

Una criatura puede oler el contenido de la bolsa mediante un impacto directo, una salpicadura u olisqueando el área en que se haya esparcido. En caso de ser alcanzada por un impacto directo, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 18) o perderá su capacidad de olfatear durante 1 minuto. Pasado ese minuto, la criatura deberá superar una segunda salvación de Fortaleza (CD 18) o perderá su capacidad de olfatear durante una hora. Ser salpicado por los contenidos u olisquearlos tiene el mismo efecto, pero la CD de salvación es 15. Un impacto directo o salpicadura afectará a una sola criatura de tamaño Pequeño o mayor. El contenido afecta a todas las criaturas de tamaño Menudo o inferior situadas en el área cuadrada de 5' de lado que sea golpeada por la bolsa de romperrastros.

La CD de Alquimia para preparar romperrastros es 15. Si tienes 5 o más rangos en Oficio (herbolario), obtendrás un bonificador +2 de sinergia en las pruebas para fabricarlo.

Tinta invisible: tras ser utilizada para escribir un mensaje, esta tinta azul o roja desaparece de la vista al cabo de una hora (pagando algo más de dinero se puede hacer que desaparezca tras períodos mayores, como un día, 10 días o un mes). El calor (como la llama de una vela) aplicado sobre la superficie escrita hace que la tinta vuelva a aparecer. Una prueba de Avistar o Buscar (CD 20) revelará los trazos de la escritura.

La CD de Alquimia para crear tinta invisible es 15.

Tinta fantasmal: similar a la tinta invisible, los mensajes escritos con esta tinta desaparecen de la vista al cabo de una hora, y posteriormente podrán ser leídos sólo bajo el tipo correcto de luz. Los tipos usuales son los siguientes: luz de fuego (incluye velas, antorchas, y otras llamas), luz mágica (incluye los conjuros *luces danzantes*, *luz y llama continua*), luz de luna y luz de las estrellas (ésta última no suele ser discernible a menos que se posea visión en la oscuridad).

La CD de Alquimia para crear tinta fantasmal es 20.

Ungüento curativo: frotar esta apestosa pasta verde sobre las heridas facilita la curación rápida. Aplicar el ungüento es una acción de asalto completo. Una dosis cura 1d8 puntos de daño a una criatura viva.

La CD de Alquimia para crear un ungüento curativo es de 25. Si tienes 5 o más rangos en Oficio (herbolario), obtendrás un modificador +2 de sinergia en las pruebas para fabricarlo.

OBJETOS MÁGICOS

Construir un objeto mágico es la expresión definitiva de la maestría arcana, ¡por no mencionar que es una gran manera de ahorrarse dinero! Aquí hay algunos consejos para el aspirante a constructor de objetos.

Creación de objetos mágicos

El Capítulo 8: objetos mágicos, de la *Guía del DUNGEON MASTER* explica algunos de los costes y recompensas de construir nuevos objetos mágicos. Con el paso del tiempo, los artífices mágicos han refinado el proceso, basándose en los conocimientos básicos y anotando sus hallazgos. La tabla 4-3 expande la Tabla 8-40: estimar el valor en piezas de oro de los objetos mágicos, de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Recuerda, esto son sólo directrices para determinar lo que cuestan los objetos mágicos, no un sistema exacto para construirlos. El sentido común debería regir este proceso, no la codicia o el sacar el máximo partido de la inversión.

Notas a la tabla

Efecto: una descripción general de lo que hace el objeto.

Precio base: el coste de añadir un poder concreto a un objeto. La suma de los precios bases de todos los poderes de un objeto (modificados por las condiciones apropiadas) determinan lo que cuesta crearlo, y su precio de mercado, como se describe en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Dote o dotes requeridas: esto muestra las dotes necesarias para construir un objeto con un efecto en particular. Dos dotes separadas por la palabra "o" indican que se puede usar cualquiera de ellas, tal como sea apropiado. Por ejemplo, un anillo que otorgue un bonificador de salvación requiere la dote Forjar anillo, pero un yelmo con el mismo poder necesita Fabricar objeto maravilloso. Si dos dotes están unidas por la

TABLA 4-3: ESTIMAR EL VALOR EN PIEZAS DE ORO DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Efecto	Precio base (en po)	Dote o dotes requeridas
Bonificador de mejora a una característica	Bonificador al cuadrado x 1.000	Fabricar objeto maravilloso
Bonificador de mejora a la armadura	Bonificador al cuadrado x 1.000	Fabricar armas y armaduras mágicas
Bonificador de conjuros	Nivel del conjuro al cuadrado x 1.000	Fabricar objeto maravilloso
Bonificador de desvío	Bonificador al cuadrado x 2.000	Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
Bonificador de suerte	Bonificador al cuadrado x 2.500	Fabricar objeto maravilloso
Bonificador de armadura natural	Bonificador al cuadrado x 2.000	Fabricar objeto maravilloso
Bonificador de resistencia	Bonificador al cuadrado x 1.000	Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
Bonificador de salvación (limitado)	Bonificador al cuadrado x 250	Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
Bonificador de habilidad	Bonificador al cuadrado x 20	Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
Bonificador de resistencia	1.000 por punto sobre RC 12 (mínimo RC 13)	Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
Bonificador de mejora al arma	Bonificador al cuadrado x 2.000	Fabricar armas y armaduras mágicas
Efecto del conjuro	Precio base (en po)	Dote o dotes requeridas
Cualquier conjuro, un solo uso, finalización de conjuro	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 25	Inscribir rollo de pergamino
3.º nivel o inferior, un solo uso, objetivo uno mismo, activación por uso	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 50	Elaborar poción
Cualquier otro conjuro, un solo uso, desencadenante de conjuro	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 100	Elaborar poción y Crear objeto maravilloso
4.º nivel o inferior, 50 cargas, desencadenante de conjuro	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 750	Fabricar varita
Cualquier otro conjuro, 50 cargas, desencadenante de conjuro	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 750	Fabricar bastón
Cualquier conjuro, palabra de mando, 50 cargas	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 900	Fabricar objeto maravilloso
Cualquier conjuro, palabra de mando	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 1.800	Fabricar objeto maravilloso
Cualquier conjuro, activación por uso, 50 cargas	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 1.000	Fabricar objeto maravilloso
Cualquier conjuro, activación por uso	Nivel de conjuro x nivel de lanzador x 2.000	Fabricar objeto maravilloso
Especial	Ajuste al precio base	Dote o dotes requeridas
Cargas por día	Dividir por (5 / cargas por día)	Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
No hay limitación de espacio*	Multiplicar todo el coste por 2	Fabricar objeto maravilloso
El poder requiere 2 cargas (objeto de 50 cargas)	1/2 del precio base del poder	Fabricar bastón o Fabricar objeto maravilloso
Segundo poder similar	3/4 del precio base del poder**	Fabricar bastón o Fabricar objeto maravilloso
Tercer poder similar	1/2 del precio base del poder**	Fabricar bastón o Fabricar objeto maravilloso
Poder adicional, no similar	Multiplica el precio base del poder por 2**	Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
Componente	Coste adicional	Dote o dotes requeridas
Armadura, escudo o arma	Suma el coste del objeto de gran calidad	Fabricar armas y armaduras mágicas
El conjuro tiene coste en componente material	Súmalo directamente al precio del objeto (por cada carga)†	Elaborar poción, Fabricar bastón, Fabricar varita, y Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo
El conjuro tiene coste en PX	Suma 5 po por 1 PX por carga†	Elaborar poción, Fabricar bastón, Fabricar varita, y Fabricar objeto maravilloso o Forjar anillo

Nivel de conjuro: un conjuro de nivel 0 cuenta como la mitad del valor de un conjuro de nivel 1 para determinar el precio.

*Consulta 'Límites a los objetos mágicos que se pueden llevar', en la Pág. 176 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Básicamente, un objeto que no cuente para ocupar uno de estos espacios limitados cuesta el doble.

**El primer poder de un objeto es el más costoso, después de los ajustes para componentes y número de cargas consumidas. El segundo poder es el siguiente más costoso, y cualquier poder posterior tiene el precio del tercer poder del objeto. Los poderes son "similares" cuando tienen el mismo tema básico y, o bien no pueden usarse al mismo tiempo o, si se usan al mismo tiempo, no otorgan ninguna ventaja especial. Los poderes de conjuros múltiples de un bastón se consideran similares. Los poderes no similares pueden operar constantemente (por ejemplo un cinturón que incremente Fuerza y Constitución a la vez) o no estar relacionados temáticamente de ningún modo, por ejemplo un objeto que conceda bonificadores tanto a los ataques como a los tiros de salvación.

†Si un objeto es continuo o ilimitado, sin cargas, calcula el coste como si tuviera 100 cargas. Si tiene algún límite diario, calcúlalo como si tuviera 50 cargas.

conjunción "y", debes tener ambas para construirlo. Es posible crear un objeto de casi cualquier forma, pero si la forma no es apropiada para la dote requerida, debes usar también Fabricar objeto maravilloso. Por ejemplo, crear una *gema de bola de fuego* desencadenante de conjuro y con 50 cargas requiere tanto Fabricar varita como Fabricar objeto maravilloso.

Tras el telón: tasar los objetos

Poner precio a un objeto mágico siempre requiere llevar a cabo algunas conjeturas y tomar decisiones. A continuación se incluyen dos ejemplos de creación de dos de los nuevos objetos mágicos que figuran este libro, con el fin de mostrar cómo funciona el proceso.

Bastón de abjuración

El bastón de abjuración es un nuevo objeto desencadenante de conjuro, de la serie de "bastones de escuela" que tienen múltiples poderes similares de una escuela determinada de magia. Para crearlo se requiere la dote Fabricar bastón y posee un nivel de lanzador efectivo de 13. El diseñador debe calcular los precios aproximados de cada poder individual, siguiendo las fórmulas indicadas en la Tabla 4-3 anterior:

- **Escudo:** conjuro de 1.º nivel que cuesta una carga por uso, así que el precio es $1 \times 13 \times 750 = 9.750$ po.
- **Resistencia a los elementos:** conjuro de 2.º nivel que cuesta una carga por uso, así que el precio es $2 \times 13 \times 750 = 19.500$ po.
- **Disipar magia:** conjuro de 3.º nivel que cuesta una carga por uso, así que el precio es $3 \times 13 \times 750 = 29.250$ po.
Sin embargo, el efecto de *disipar magia* tiene un tope (bonificador máximo de la prueba por nivel de +10), por lo que el diseñador decide tratar este poder como nivel de lanzador 10. Esto reduce el precio a $3 \times 10 \times 750 = 22.500$ po.
- **Globo menor de invulnerabilidad:** conjuro de 4.º nivel, que cuesta una carga por uso, así que el precio es $4 \times 13 \times 750 = 39.000$ po.
- **Exorcismo:** conjuro de 5.º nivel que cuesta dos cargas por uso, así que el precio es $(5 \times 13 \times 750) \times 0.5 = 24.375$ po.
- **Rechazo:** conjuro de 6.º nivel que cuesta dos cargas por uso, así que el precio es $(6 \times 13 \times 750) \times 0.5 = 29.250$ po.

Para estimar el precio final del bastón, se coge el precio completo del poder más costoso (*globo menor de invulnerabilidad*), y después se le suman tres cuartos del precio del siguiente poder más costoso (*rechazo*) y la mitad del precio de cada uno de los poderes restantes:

$$\begin{aligned}
 39.000 \times 1 &= 39.000 \\
 29.250 \times 0.75 &= 21.937.5 \\
 24.375 \times 0.5 &= 12.187.5 \\
 22.500 \times 0.5 &= 11.250 \\
 19.500 \times 0.5 &= 9.750 \\
 9.750 \times 0.5 &= 4.875 \\
 \text{Total} &= 99.000 \text{ po}
 \end{aligned}$$

Cinturón de múltiples bolsillos

El cinturón de múltiples bolsillos es un nuevo objeto maravilloso de activación por uso que posee varios poderes diferentes sobre el mismo tema: almacenamiento. Para crearlo se requiere la dote Fabricar objeto maravilloso y tiene un nivel de lanzador efectivo de 9. El diseñador debe estimar primero los precios para cada poder individual, algunos de los cuales no son fáciles de determinar a partir de la Tabla 4-3.

- **Guardar equipo:** el cinturón puede almacenar 64' cúbicos y hasta 640 lb. de equipo. Este poder no es similar a nada de lo que se muestra en la tabla, por lo que el diseñador busca un objeto similar existente. Una *bolsa de contención 2* se aproxima, y posee un precio de mercado de 5.000 po.
- **Guardar familiar:** un bolsillo puede albergar al familiar del portador igual que el nuevo conjuro de 2.º nivel *bolsillo para el familiar* (ver Capítulo 5: conjuros). Esencialmente es un poder ilimitado de activación por uso, y como el bolsillo para el familiar no mejora con el nivel del lanzador, el diseñador le pone el precio de un lanzador de 3.º nivel. Su coste es $2 \times 3 \times 2.000 = 12.000$ po.

- **Encontrar objeto almacenado:** el usuario puede recuperar enseguida cualquier objeto almacenado en el cinturón. El diseñador decide que es similar al conjuro de 2.º nivel *localizar objeto*, de activación por uso. Puesto que únicamente

TABLA 4-4: OBJETOS MÁGICOS

Cetros	Precio de mercado
Cooperación, menor	2.700 po
Sustitución, menor	2.700 po
Ampliación, menor	5.400 po
Prolongación, menor	5.400 po
Escultura, menor	5.400 po
Silencio, menor	5.400 po
Cooperación	10.500 po
Sustitución	10.500 po
Potenciación, menor	16.200 po
Ampliación	21.600 po
Prolongación	21.600 po
Escultura	21.600 po
Silencio	21.600 po
Cooperación, mayor	24.300 po
Sustitución, mayor	24.300 po
Encadenamiento, menor	27.200 po
Maximización, menor	27.200 po
Apresuración, menor	37.800 po
Ampliación, mayor	48.600 po
Prolongación, mayor	48.600 po
Escultura, mayor	48.600 po
Silencio, mayor	48.600 po
Potenciación	64.800 po
Encadenamiento	108.000 po
Maximización	108.000 po
Apresuración	151.200 po
Potenciación, mayor	145.800 po
Encadenamiento, mayor	243.000 po
Maximización, mayor	243.000 po
Apresuración, mayor	340.200 po

Bastones	Precio de mercado
Iluminador	51.000 po
Bastones de escuela	
Abjuración	99.000 po
Evocación	98.000 po
Encantamiento	101.000 po
Nigromancia	101.000 po
Transmutación	101.000 po
Conjuración	102.000 po
Adivinación	102.000 po
Ilusión	102.000 po

Objetos maravillosos	Precio de mercado
Alfombra de bienvenida	30.000 po
Atuendo de resistencia	variable
Cinturón de múltiples bolsillos	11.000 po
Cinturón de resistencia a conjuros	90.000 po
Manual de gólems	90.000 po
Gólem de arcilla	24.000 po
Gólem de carne	24.000 po
Gólem de piedra	28.750 po
Gólem de hierro	32.250 po

el alcance y la duración (ninguna de las cuales es relevante para este objeto) mejoran con el nivel de lanzador, el diseñador pone precio a este poder para un lanzador de 3.º nivel. Así, el precio es también 12.000 po.

Para estimar el precio final del cinturón, se coge el precio completo del poder más caro (*bolsillo para el familiar*), después se le suman tres cuartos del precio del siguiente más costoso (*localizar*), y un medio del precio del tercer poder.

$$\begin{aligned} 12.000 \times 1 &= 12.000 \\ 12.000 \times 0.75 &= 9.000 \\ \frac{5.000 \times 0.5}{2} &= 2.500 \\ \text{Total} &= 23.500 \text{ po} \end{aligned}$$

El diseñador, sin embargo, encuentra este resultado inapropiado. Una bolsa de contención similar cuesta sólo 5.000 po, menos del 25% de su valor, y este objeto ocupa el espacio de un cinturón. El diseñador decide intentar una estimación alternativa: calcula el poder de guardar equipo a su precio total (5.000 po) y los otros dos poderes a un cuarto de su precio base (3.000 po). Esto suma un precio de 11.000 po, que el diseñador encuentra más razonable, pues está más o menos a medio camino entre el primer precio estimado y el precio de un saco de contención similar.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

Los hechiceros y los magos siempre están inventando nuevos y útiles objetos mágicos. Aquí hay unos cuantos ejemplos que han tenido un amplio uso.

Cetros

Los cetros son objetos que tienen poderes mágicos únicos. Aparecen descritos en la *Guía del DUNGEON MASTER*, a partir de la pág. 195. Algunos de los cetros de dotes metamágicas menos poderosos están clasificados como objetos menores. Puesto que la tabla 8-20: cetros, de la *Guía del DUNGEON MASTER* no permite los cetros menores, usa la tabla 4-5 más adelante como añadido.

Cetros de dote metamágica

Los cetros de dote metamágica guardan la esencia de la dote metamágica, pero no cambian el espacio de conjuro del sortilegio que alteran. Todos los cetros descritos aquí son de activación por uso (pero lanzar conjuros en un área amenazada aún provoca un ataque de oportunidad). Un lanzador sólo puede usar un cetro metamágico sobre cualquier conjuro dado, pero se le permite combinar un cetro con sus propias dotes metamágicas. En este caso, sólo estas últimas dotes (si tiene) ajustan el espacio de conjuro del sortilegio a lanzar.

La posesión de un cetro metamágico no otorga la dote asociada al propietario, sólo la aptitud para usarla un número es-

pecífico de veces al día. Por ejemplo, un cetro de sustitución no cuenta como tener Sustitución de energía a la hora de obtener la dote de Mezcla de energías. Un hechicero debe usar una acción de asalto completo para utilizar un cetro metamágico, como si estuviera usando la dote metamágica que posee.

Cetros de dote metamágica mayores y menores

Los cetros menores pueden usarse con conjuros de hasta 3.º nivel, los cetros de dote metamágica normales pueden usarse con conjuros de 6.º nivel y menores, mientras que los cetros mayores pueden usarse con conjuros de hasta 9.º nivel.

Ampliación: permite lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán ampliados igual que si se usara la dote Ampliar conjuro.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, Ampliar conjuro; **Precio de mercado:** 5.400 po (menor), 21.600 po (normal) ó 48.600 po (mayor).

Apresuración: permite lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán apresurados, igual que si se usara la dote Apresurar conjuro.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, Apresurar conjuro; **Precio de mercado:** 37.800 po (menor), 151.200 po (normal) ó 340.200 po (mayor).

Cooperación: permite lanzar cooperativamente hasta tres conjuros por día, igual que si se usara la dote Conjuros cooperativos.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, Conjuros cooperativos; **Precio de mercado:** 27.200 po (menor), 108.000 po (normal) ó 243.000 po.

Encadenación: permite lanzar hasta tres conjuros por día, encadenados como si se usara la dote Conjuros encadenados.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, Conjuros encadenados; **Precio de mercado:** 2.700 po (menor), 10.500 po (normal) ó 24.300 po (mayor).

Escultura: permite lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán esculpidos igual que si usara la dote Esculpir conjuro.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, Esculpir conjuro; **Precio de mercado:** 5.400 po (menor), 21.600 po (normal) ó 48.600 po (mayor).

Maximización: permite lanzar hasta tres conjuros por día, maximizados como si se usara la dote Maximizar conjuro.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, Maximizar conjuro; **Precio de mercado:** 27.200 po (menor), 108.000 po (normal) ó 243.000 po (mayor).

Potenciación: permite lanzar hasta tres conjuros por día, potenciados como si se usara la dote Potenciar conjuro.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, Potenciar conjuro; **Precio de mercado:** 16.200 po (menor), 64.800 po (normal) ó 145.800 po.

Prolongación: permite lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán prolongados igual que si se usara la dote Conjuros prolongados.



TABLA 4-5: CETROS DE DOTE METAMÁGICA

Menor	Intermedio	Mayor	Cetro	Precio de mercado
01-17	—	—	Cooperación, menor	2.700 po
18-34	—	—	Sustitución, menor	2.700 po
35-50	—	—	Ampliación, menor	5.400 po
51-67	—	—	Prolongación, menor	5.400 po
68-83	—	—	Escultura, menor	5.400 po
84-100	—	—	Silencio, menor	5.400 po
—	01-10	—	Cooperación	10.500 po
—	11-20	—	Sustitución	10.500 po
—	21-30	—	Potenciación, menor	16.200 po
—	31-40	—	Ampliación	21.600 po
—	41-50	—	Prolongación	21.600 po
—	51-60	—	Escultura	21.600 po
—	61-70	—	Silencio	21.600 po
—	71-80	—	Cooperación, mayor	24.300 po
—	81-90	—	Sustitución, mayor	24.300 po
—	91-100	—	Encadenamiento, menor	27.200 po
—	—	01-07	Maximización, menor	27.200 po
—	—	08-15	Apresuración, menor	37.800 po
—	—	16-22	Ampliación, mayor	48.600 po
—	—	23-29	Prolongación, mayor	48.600 po
—	—	30-36	Escultura, mayor	48.600 po
—	—	37-43	Silencio, mayor	48.600 po
—	—	44-51	Potenciación	64.800 po
—	—	52-58	Encadenamiento	108.000 po
—	—	59-65	Maximización	108.000 po
—	—	66-72	Apresuración	151.200 po
—	—	73-79	Potenciación, mayor	145.800 po
—	—	80-86	Encadenamiento, mayor	243.000 po
—	—	87-93	Maximización, mayor	243.000 po
—	—	94-100	Apresuración, mayor	340.200 po

Nivel de lanzador: 17.º; Prerrequisitos: Fabricar cetro, Conjuros prolongados; Precio de mercado: 5.400 po (menor), 21.600 po (normal) ó 48.600 po (mayor).

Silencio: permite lanzar hasta tres conjuros por día, silenciados igual que si se usara la dote Conjuración en silencio.

Nivel de lanzador: 17.º; Prerrequisitos: Fabricar cetro, Conjuración en silencio; Precio de mercado: 5.400 po (menor), 21.600 po (normal) ó 48.600 po (mayor).

Sustitución: hay cinco tipos distintos de estos cetros, cada uno centrado en una energía distinta: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. Permiten lanzar hasta tres conjuros por día, como si se usara la dote apropiada de Sustitución de energía.

Nivel de lanzador: 17.º; Prerrequisitos: Fabricar cetro, Sustitución de energía para el tipo apropiado de energía; Precio de mercado: 2.700 po (menor), 10.500 po (normal) ó 24.300 po (mayor).

Bastones

Los bastones son largas varas de madera, que almacenan una combinación específica de conjuros. Se describen en la Guía del DUNGEON MASTER, a partir de la pág. 194.

Iluminador: este bastón suele estar chapado en plata y decorado con soles llameantes. También permite el uso de los siguientes conjuros:

- Luces danzantes (1 carga)
- Llamada (1 carga, CD 10)

- Luz del día (2 cargas)
- Explosión solar (2 cargas, CD 22)

Nivel de lanzador: 13.º; Prerrequisitos: Fabricar bastón, luces danzantes, llamada, luz del día, explosión solar; Precio de mercado: 51.000 po.

Bastones de escuela

Un bastón de escuela incorpora una colección de conjuros de una escuela determinada de magia. Tales objetos resultan especialmente útiles para los magos especialistas y los lanzadores con la dote Soltura con una escuela de magia.

Abjuración: este bastón, generalmente tallado a partir de la madera de un roble u otro árbol grande, permite usar los siguientes conjuros:

- Escudo (1 carga)
- Resistencia a los elementos (1 carga)
- Disipar magia (nivel de lanzador 10.º) (1 carga)
- Globo menor de invulnerabilidad (1 carga)
- Exorcismo (2 cargas, CD 17)
- Rechazo (2 cargas, CD 19)

Nivel de lanzador: 13.º; Prerrequisitos: Fabricar bastón, escudo, resistencia a los elementos, disipar magia, globo menor de invulnerabilidad, exorcismo, rechazo; Precio de mercado: 99.000 po.

Adivinación: construido a partir de una rama flexible de sauce, a menudo con un extremo torcido, este bastón permite usar los siguientes conjuros:

- Detectar puertas secretas (1 carga)
- Localizar objeto (1 carga)
- Don de lenguas (1 carga)
- Localizar criatura (1 carga)
- Ojos fisgones (2 cargas, CD 17)
- Visión verdadera (2 cargas)

Nivel de lanzador: 13.º; Prerrequisitos: Fabricar bastón, detectar puertas secretas, localizar objeto, don de lenguas, localizar criatura, ojos fisgones, visión verdadera; Precio de mercado: 102.000 po.

Conjuración: este bastón suele estar construido en fresno o nogal y lleva tallas ornamentales de muchos tipos diferentes de criaturas. Permite usar los siguientes conjuros:

- Sirviente invisible (1 carga)
- Convocar plaga (1 carga)
- Nube apesetosa (1 carga, CD 14)
- Creación menor (1 carga)
- Nube aniquiladora (2 cargas, CD 17)
- Convocar monstruo VI (2 cargas)

Nivel de lanzador: 13.º; Prerrequisitos: Fabricar bastón, sirviente invisible, convocar plaga, nube apesetosa, creación menor, nube aniquiladora, convocar monstruo VI; Precio de mercado: 102.000 po.

Encantamiento: construido a menudo con madera de manzano y con un cristal claro en el extremo, este bastón permite usar los siguientes conjuros:

- Dormir (1 carga, nivel de lanzador 10.º, CD 11)
- Terribles carcajadas de Tasha (1 carga, CD 13)
- Sugestión (1 carga, CD 14)
- Arrebato emocional (1 carga, CD 16)
- Bruma mental (2 cargas, CD 17)
- Sugestión de masas (2 cargas, CD 19)

Nivel de lanzador: 13.º; Prerrequisitos: Fabricar bastón, dormir, terribles carcajadas de Tasha, sugestión, arrebato emocional, bruma mental, sugestión de masas; Precio de mercado: 101.000 po.

Evocación: este bastón suele ser de nogal, sauce o tejo, pulido y esculpido, y permite usar los siguientes conjuros:

- **Proyectil mágico** (nivel de lanzador 10.º) (1 carga)
- **Estallar** (1 carga, CD 13)
- **Bola de fuego** (1 carga, nivel de lanzador 10.º, CD 14)
- **Tormenta de hielo** (1 carga)
- **Muro de fuerza** (2 cargas, CD 17)
- **Relámpago zigzagante** (2 cargas, CD 19)

Nivel de lanzador: 13.º; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, proyectil mágico, estallar, bola de fuego, tormenta de hielo, muro de fuerza, relámpago zigzagante; **Precio de mercado:** 98.000 po.

Ilusión: este bastón está hecho de ébano u otra madera oscura, y esculpido con una forma intrincadamente retorcida, estriada o en espiral. Permite usar los siguientes conjuros:

- **Cambio de aspecto** (1 carga)
- **Imagen duplicada** (1 carga)
- **Imagen mayor** (1 carga, CD 14)
- **Paula iridiscente** (1 carga, CD 16)
- **Imagen persistente** (2 cargas, CD 17)
- **Proyectar imagen** (2 cargas, CD 19)

Nivel de lanzador: 13.º; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, cambio de aspecto, imagen duplicada, imagen mayor, paula iridiscente, imagen persistente, proyectar imagen; **Precio de mercado:** 102.000 po.

Nigromancia: este bastón está construido con ébano u otra madera oscura y esculpido con imágenes de huesos y calaveras. Permite usar los siguientes conjuros:

- **Causar miedo** (1 carga, nivel de lanzador 10.º, CD 11)
- **Toque de necrófago** (1 carga, CD 13)
- **Detener muertos vivientes** (1 carga, CD 14)
- **Enervación** (1 carga, CD 16)
- **Reanimar a los muertos** (2 cargas)
- **Círculo de muerte** (2 cargas, CD 19)

Nivel de lanzador: 13.º; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, causar miedo, toque de necrófago, detener muertos vivientes, enervación, reanimar a los muertos, círculo de muerte; **Precio de mercado:** 101.000 po.

Transmutación: este bastón suele estar tallado o decorado en madera petrificada, y permite usar los siguientes conjuros:

- **Manos ardientes** (1 carga, nivel de lanzador 10.º, CD 11)
- **Alterar el propio aspecto** (1 carga)
- **Intermitencia** (1 carga)
- **Polimorfarse a otro** (1 carga, CD 16)
- **Pasamiento** (2 cargas)
- **Desintegrar** (2 cargas, CD 19)

Nivel de lanzador: 13.º; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, manos ardientes, alterar el propio aspecto, intermitencia, polimorfarse a otro, pasamiento, desintegrar; **Precio de mercado:** 101.000 po.

Objetos maravillosos

Aunque los objetos descritos aquí fueron creados por magos y hechiceros para su propio interés, cualquiera puede usarlos (a menos que se indique otra cosa). Los objetos maravillosos figuran en la Guía del DUNGEON MASTER a partir de la pág. 207.

Alfombra de bienvenida: este objeto parece una elegante alfombra normal, de 5' de ancho y 10' de largo. Se le puede ordenar que guarde un área, y cuando se activa apres a una criatura de tamaño Grande o inferior que la pise. Si quiere, el propietario puede fijar una contraseña para evitar que este efecto se active. El propietario puede darle ordenes hasta a 30'

de distancia, y no necesita estar presente para que la alfombra ataque. Este objeto puede atacar a una sola criatura a la vez. Cuando la agarra, la inmoviliza hasta que se le ordene liberarla.

Nivel de lanzador: 11.º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, animar los objetos o mano aferradora de Bigby; **Precio de mercado:** 30.000 po; **Peso:** 15 lb.

Alfombra animada: VD 5; constructo Grande; DG 13d10; pg 71; Inic +0; Vel 0'; CA 20 (toque 9, desprevenido 20); Atq +23 c/c (sin daño, agarrar); Frente/Alcance: 5' por 10'/5'; AE agarrón mejorado, modificador +4 a los ataques de agarrar; CE constructo; AL N; TS Fort +4, Ref +4, Vol +4; Fue 31, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Dotes y habilidades: Ninguna.

Agarrón mejorado (Ex): si la alfombra golpea a una criatura de tamaño Grande o menor con su ataque de agarrar, intentará empezar una presa como acción gratuita sin provocar ataque de oportunidad. El bonificador de ataque de la alfombra para estabilizar o mantener la inmovilización es +28.

Constructo: inmune a los efectos enajenadores, veneno, enfermedad, y similares. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo.

Atuendo de resistencia: esta prenda ofrece protección mágica en la forma de un modificador +1 a +5 a todos los tiros de salvación (Fortaleza, Reflejos y Voluntad).

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, resistencia, el nivel del lanzador debe ser de al menos tres veces el del bonificador del atuendo; **Precio de mercado:** 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4), ó 25.000 po (+5); **Peso:** 1 lb.

Cinturón de múltiples bolsillos: este cinturón ancho parece ser sólo una prenda de vestir bien realizada, pero un examen más a fondo revela ocho pequeñas bolsas en su parte interior. De hecho, el cinturón tiene 64 bolsas mágicas, siete de ellas "detrás" de las ocho que hay a la vista. Cada una es una bolsa de contención en miniatura, capaz de contener hasta 1 pie cúbico de material, que pese hasta 10 libras. Una de estas bolsas puede guardar al familiar del portador, sin importar su tamaño. El familiar tiene acceso a comida, aire y agua mientras está en la bolsa. Cualquier cosa almacenada en los bolsillos no tiene peso y no afecta a la carga, siempre que el cinturón se lleve alrededor de la cintura. Puede enrollarse y guardarse, pero en ese caso pesa un décimo del total de todos los objetos almacenados. Cuando se lleva puesto, el cinturón responde a los pensamientos del portador, abriéndose una bolsa llena (para sacar algo) o una vacía (para meter algo) cuando se desea. Este objeto resulta muy valioso para los lanzadores de conjuros, pues permite guardar componentes para muchos sortilegios y tenerlos disponibles de inmediato.

Nivel de lanzador: 9.º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, bolsillo para el familiar (ver Capítulo 5: conjuros), cofre secreto de Leomund, localizar objeto; **Precio de mercado:** 11.000 po; **Peso:** 1 lb.

Cinturón de resistencia a conjuros: este cinturón intrincadamente bordado otorga resistencia a conjuros 21.

Nivel de lanzador: 9.º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, resistencia a conjuros; **Precio de mercado:** 90.000 po; **Peso:** —.

Manual de gólems: este es un tratado sobre construcción y animación de gólems. Contiene toda la información y conjuros necesarios para realizar uno de los cuatro tipos de gólems

CAPÍTULO 5: CONJUROS

descritos en el *Manual de Monstruos*. Los sortilegios incluidos en el manual requieren un desencadenante de conjuro, y se activan sólo mientras se está construyendo el gólem. Una vez está listo, la escritura se desvanece y el libro se consume entre llamas. Cuando las cenizas se espolvorean sobre el gólem, éste comienza a animarse del todo.

Manual de gólems de arcilla: este libro contiene *animar los objetos, bendecir, comunión y resurrección*.

Nivel de lanzador: 16.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos, bendecir, comunión, resurrección*; **Precio de mercado:** 24.000 po; **Coste de creación:** 9.250 po + 5.575 PX; **Peso:** 5 lb.

Manual de gólems de carne: este libro contiene *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño, polimorfarse cualquier cosa y protección contra las flechas*.

Nivel de lanzador: 14.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño, polimorfarse cualquier cosa, y protección contra las flechas*; **Precio de mercado:** 24.000 po; **Coste de creación:** 8.750 po + 5.675 PX; **Peso:** 5 lb.

Manual de gólems de hierro: este libro contiene *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora y polimorfarse cualquier cosa*.

Nivel de lanzador: 16.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora y polimorfarse cualquier cosa*; **Precio de mercado:** 32.250 gp; **Coste de creación:** 10.500 po + 7.500 PX; **Peso:** 5 lb.

Manual de gólems de piedra: este libro contiene *deseo limitado, geas/empeño, polimorfarse cualquier cosa y ralentizar*.

Nivel de lanzador: 16.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado, geas/empeño, polimorfarse cualquier cosa y ralentizar*; **Precio de mercado:** 28.750 po; **Coste de creación:** 9.500 po + 6.700 PX; **Peso:** 5 lb.

Cómo construir un gólem

La construcción y animación de un gólem dura dos meses y es bastante cara. Necesitas un laboratorio arcano (ver el capítulo anterior), construir el cuerpo del gólem (o hacer que lo hagan) y comprar materiales adicionales, como se indica a continuación. Construir el gólem requiere trabajar al menos 8 horas al día. Cuando no se trabaje, hay que descansar y no se pueden realizar otras actividades excepto comer, dormir y hablar. Si construyes personalmente el cuerpo del gólem, puedes llevar a cabo la construcción y los rituales a la vez. Si te pierdes un día de rituales, el proceso falla y hay que empezar de nuevo. El dinero gastado se pierde, pero el manual no se consume. El cuerpo del gólem y el laboratorio pueden reutilizarse.

Gólem	Habilidades necesarias	Coste del cuerpo	Coste total*
Carne	Arte (curtido), o Sañar (CD 13)	500 po	50.000 po
Arcilla	Arte (escultura, o mampostería) (CD 15)	1.500 po	60.000 po**
Piedra	Arte (escultura, o mampostería) (CD 17)	1.000 po	80.000 po
Hierro	Arte (armería, o fabricar armaduras) (CD 20)	1.500 po	100.000 po

*Incluye el coste del cuerpo

**También incluye 30.000 po para atuendos, que pueden reutilizarse.

Para sobrevivir en el campo de la magia arcana, necesitas ser un experto en el lanzamiento de conjuros. Este capítulo ofrece algunas ideas al respecto, consejos para cuando necesites construir el sortilegio perfecto, y una selección de conjuros nuevos para llenar esos huecos que hay en tu repertorio.

TRUCOS DE MAGIA

He aquí algunas pistas para sacar más partido a tus conjuros.

Armas sortilegas

Cualquier conjuro que requiera una tirada de ataque e inflija daño funciona en ciertos aspectos como un arma. El "daño" puede ser normal, atenuado, de carácterística o de consumición de energía. Estos conjuros pueden infligir golpes críticos, pueden usarse en ataques furtivos, y permiten a los exploradores utilizar sus bonificadores de enemigo predilecto. Incluso puedes usar unas cuantas dotes del *Manual del Jugador* que potencian el combate para mejorar la eficacia de las armas sortilegas, como se indica en el Capítulo 2: dotes.

Todos estos sortilegios infligen daño como un conjuro, no como un arma. Los efectos mágicos que aumentan el daño de un arma, como la aptitud de infundir valor del bardo o el conjuro de *plegaria*, no aumentan el daño de un arma sortilega. Igualmente, un arma sortilega que cause daño normal no puede usarse para causar daño atenuado, o viceversa. Los bonificadores de Fuerza no se aplican al daño de las armas sortilegas, incluso cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo, como en *filo flamígero* o *infligir heridas leves*.

Golpes críticos

Un arma sortilega amenaza con una tirada de 20, e inflige doble daño con un golpe crítico, a menos que la descripción del conjuro diga específicamente otra cosa. Mediante el golpe crítico sólo se incrementa el daño que un conjuro inflige de inmediato cuando golpea. Por ejemplo, si logras un crítico con una *flecha ácida de Melf*, sólo se duplica el daño inicial. Así, el conjuro causará inicialmente 4d4 puntos de daño por ácido, y el daño normal cada asalto subsiguiente que dure el ácido.

Un conjuro que sólo inflija daño tras un tiro de salvación fallado aún puede causar un crítico, pero sólo se incrementa la parte dañina del efecto del sortilegio. Por ejemplo, *desintegrar* requiere un ataque de toque a distancia. Si se acierta a la criatura, ésta debe hacer una salvación de Fortaleza, y existe la posibilidad de infligirle un golpe crítico. Si la salvación falla, la criatura se desintegra, sin importar si hubo tirada crítica. Si salva con éxito, sufre 5d6 puntos de daño del conjuro, o el doble (10d6) con un golpe crítico. El daño adicional del crítico es del mismo tipo que el daño normal del conjuro. Por ejemplo, *rayo de escarcha* causa 1d3 puntos de daño por frío, por lo que un golpe crítico inflige 2d3 puntos de daño por frío. Un golpe crítico con un conjuro que consuma energía inflige dos veces la cantidad indicada; por ejemplo, un golpe crítico con un conjuro de *enervación* otorga 2d4 niveles negativos.

Algunos conjuros requieren una tirada de ataque pero no causan daño real, por lo que no pueden infligir golpes críticos. Por ejemplo, *rayo de debilitamiento* requiere una tirada de ataque de toque a distancia. El sortilegio, sin embargo, produce una penalizador de mejora en Fuerza, no ningún tipo de daño, por lo que no puede infligir un golpe crítico.

Ataques furtivos

Cualquier arma sortilega puede utilizarse para realizar un ataque furtivo. Los conjuros a distancia sólo son efectivos a distancias de 30' o menores, como cualquier otro ataque furtivo a distancia.

Tener éxito en un ataque furtivo con un arma sortilega causa daño adicional según tu aptitud de ataque a distancia, del mismo tipo que el del conjuro. Por ejemplo, un pícaro de 10.º nivel que acierte en un ataque furtivo con un conjuro de *flecha ácida de Melf* inflige 2d4 puntos de daño por ácido, más 5d6 puntos de daño adicional por ácido (el conjuro sigue causando daño de forma normal en los asaltos posteriores). En un ataque furtivo, los conjuros que infligen consunción de energía o daño de característica causan daño adicional de energía negativa, no niveles negativos ni daño de característica adicionales. Por ejemplo, un pícaro de 10.º nivel que acierte en un ataque furtivo con un conjuro de *enervación* causa 1d4 niveles negativos, y 5d6 puntos de daño por energía negativa.

Si un ataque furtivo con arma sortilega da como resultado un golpe crítico, el daño del conjuro se duplica, pero no el daño adicional (igual que en un ataque furtivo).

Prestidigitación creativa

El conjuro de prestidigitación permite crear efectos mágicos menores durante 1 hora. Puedes levantar lentamente 1 lb. de material. Puedes dar color, limpiar o ensuciar objetos en un cubo de 1' de lado. Puedes enfriar, calentar o dar sabor a 1 lb. de material no vivo. Puedes crear pequeños objetos, pero parecen toscos y artificiales, y son frágiles. Todo cambio real sobre un objeto (más allá de moverlo, limpiarlo o ensuciarlo) dura sólo 1 hora. Entonces, ¿de qué sirve la prestidigitación?. En realidad, es uno de los trucos más prácticos que hay.

Abocetar: creas una ilusión visual bidimensional de cualquier cosa que desees. Puedes dejar la imagen colgando en el aire, en cuyo caso estará inmóvil, o colocarla sobre un objeto móvil, como un escudo. La imagen no puede ocupar más de 1' cuadrado, y dura un máximo de 1 hora.

Atar: atas mágicamente un nudo firme (como si eligieras 10 con la habilidad Uso de cuerdas) en un hilo, cordel, cordón, cuerda o cable de hasta 10' de largo. Puedes atar juntos dos de dichos objetos si están a menos de 1' el uno del otro.

Calentar: incrementas la temperatura de un objeto unos 40° F, pero nunca por encima de los 140° F. Después de una hora la temperatura del objeto vuelve a la normalidad.

Cambiar: puedes transformar un objeto de tamaño Minúsculo o menor en otro objeto de más o menos el mismo tamaño. El objeto no puede pesar más de 8 oz., y el cambio debe ser dentro del mismo reino (animal, vegetal o mineral). Por ejemplo, puedes cambiar un trozo de papel por un pedazo de lino, y después por una rosa. Igualmente, podrías cambiar una moneda por un anillo. Sin embargo, no podrías convertir una tira de cuero en un trozo de papel.

Coser: coses mágicamente remiendos en prendas o cuero. Puedes crear una costura nueva o reparar una vieja. A diferencia del truco *remendar*, no puedes arreglar rasgaduras, agujeros, o desgarrones (aunque puedes poner remiendos o coserlos juntos). Si usas hilo, las costuras que haces permanecen hasta después de que termine el efecto, pero no son más fuertes ni más débiles que la costura normal. También puedes coser sin hilo, pero entonces la costura sólo durará una hora.

Dar color: das color a un objeto. Puedes recuperar colores apagados o darle un tono nuevo. Si añades un color, debe ser del espectro visible (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil o violeta). No puedes cambiar el diseño de un objeto, por ejemplo añadiendo o eliminando rayas o lunares, pero puedes cambiar el color de un diseño para que, por ejemplo, una prenda azul a rayas blancas se vuelva verde a rayas amarillas.

Dar sabor: das a una sustancia un sabor mejor, peor o diferente. Podrías hacer, por ejemplo, que las gachas supieran a sopa de langosta. No cambias las cualidades o la salubridad de la sustancia. Los alimentos podridos siguen podridos, una bebida envenenada sigue siendo mortal, y el material no comestible no proporciona alimento; puedes hacer que una rama sepa a carne, pero sigue siendo una rama.

Dedo ígneo: haces surgir de tu dedo un chorro de llamas de hasta 1/2' de largo, que puede prender los materiales combustibles. Encender una antorcha con este efecto es una acción estándar (en vez de una acción de asalto completo), pero encender cualquier otro fuego con esto cuesta como mínimo una acción estándar (al arbitrio del DM).

Enfriar: reduces la temperatura de un objeto unos 40° F, pero nunca por debajo del punto de congelación (32° F). Tras una hora, la temperatura del objeto vuelve a la normalidad.

Ensuciar: puedes manchar, pringar y embadurnar paredes, suelos, platos, prendas, y similares, dejándolos polvorientos, sucios, u oxidados. Puedes ensuciar un objeto con un volumen de 1' cúbico, o 1' cuadrado de la superficie de un objeto mayor, cada asalto. La suciedad que añades permanece después de que el efecto termine, pero los objetos que ensucias pueden limpiarse otra vez igual que cualquier otra cosa.

Humedecer: haces que un objeto esté húmedo al tacto durante 1 hora. Los objetos húmedos poseen resistencia al fuego 2 mientras dura el efecto.

Limpiar: eliminas polvo, suciedad, y manchas del suelo, paredes, platos, ventanas, y similares, dejándolos totalmente limpios. Cada asalto, puedes limpiar un volumen de 1' cúbico, o 1' cuadrado de superficie. Este efecto no elimina ningún objeto extraño de tamaño Minúsculo o mayor. La suciedad se elimina permanentemente, pero los objetos pueden volverse a ensuciar de manera normal.

Pulir: das lustre a un objeto de madera, metal, piedra, cuero, cristal, o cerámica. El objeto debe estar limpio en un principio. Permanecerá brillante cuando termine el efecto, pero puede volver a quedar deslucido de manera normal.

Recoger: reúnes con esmero numerosos objetos. Los objetos que recoges no pueden tener un tamaño mayor que Diminuto, dos objetos no pueden estar separados más de 10', y su peso total no puede exceder 1 lb. Puedes situar los objetos recogidos en un recipiente que toques, o puedes formar un montón o una pila.

Puedes recoger selectivamente; por ejemplo, puedes coger sólo las monedas de un área.

Secar: eliminas la humedad y exceso de líquidos de un objeto. La humedad es eliminada permanentemente, pero el objeto puede volver a mojarse de manera normal.

Tiempos de lanzamiento

Ciertos sortilegios necesitan más de una sola acción para ejecutarse, y necesitan ciertas consideraciones especiales.

Un conjuro con un tiempo de lanzamiento de asalto completo te mantiene ocupado desde que empieza tu turno hasta que es tu turno de nuevo. No puedes realizar otra acción aparte de dar un paso de 5'. Sin embargo, si estás *acelerado* aún puedes realizar tu acción parcial adicional antes o después determinar el conjuro.

Si un sortilegio tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más, debes dedicar todas tus acciones por asalto a lanzarlo. Si estás *acelerado*, no puedes interrumpir el conjuro para realizar acciones parciales adicionales, pero puedes usarlas para terminar antes el conjuro: cada dos acciones parciales reducen el tiempo de lanzamiento en 1 asalto. Por ejemplo, si estás *acelerado* todo el tiempo que estás lanzando *ligadura*, que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto, terminarías el conjuro en 6 1/2 asaltos. El sortilegio se ejecuta en la mitad final del asalto, y después puedes realizar una acción parcial. Esencialmente, realizas 1'5 acciones por asalto. Se tarda 10 acciones en lanzar un conjuro con tiempo de lanzamiento de 1 minuto (10 asaltos = 10 acciones). Por lo tanto, un lanzador *acelerado* tarda 6'5 asaltos en alcanzar las 10 acciones necesarias para lanzar el conjuro.

Si sufres daño o tienes cualquier otra distracción en cualquier momento entre el comienzo y la finalización del conjuro, debes realizar una prueba de Concentración para evitar perderlo. Provocas un ataque de oportunidad al comenzar el lanzamiento, pero después no. Por ejemplo, tres orcos amenazan a Mialea cuando comienza a lanzar *convocar monstruo II*, que tiene un tiempo de lanzamiento de asalto completo, y provoca ataques de oportunidad para los tres. Dos orcos más aparecen antes del final del asalto, pero no consiguen ataques de oportunidad contra Mialea, aunque aún está lanzando el conjuro.

Los hechiceros y las dotes metamágicas

Los hechiceros normalmente no pueden preparar conjuros con antelación y por lo tanto deben usar una acción de asalto completo cuando lanzan cualquier conjuro con una dote metamágica. No puedes realizar una acción de movimiento

durante el asalto en el que se lanza el conjuro, pero puedes dar un paso de 5' antes o después de lanzarlo. Si un sortilegio tiene un tiempo de lanzamiento mayor que una acción, se necesita una acción adicional de asalto completo para lanzarlo cuando usa una dote metamágica.

Por ejemplo, Hennes lanzar un *proyector mágico* maximizado. Debe utilizar una acción de asalto completo para lanzar el conjuro, pero puede dar primero un paso de 5' para salirse del espacio amenazado. Si utiliza *Prolongar*

conjuro y comienza a lanzar el sortilegio *convocar monstruo I*, que tiene un tiempo de lanzamiento de asalto completo, continuará lanzándolo hasta su siguiente turno (como ocurre con cualquier otro conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea de más de una acción). Sin embargo, cuando vuelve a ser su turno otra vez, el conjuro aún no está completo, por lo que Hennes deberá emplear el resto de ese asalto para finalizarlo. A pesar de esto, Hennes aún puede dar el paso de 5' al final del lanzamiento.



INVESTIGACIÓN DE NUEVOS CONJUROS

Crear un nuevo conjuro que sea todo tuyo es difícil, pero puede reportar grandes recompensas, además de dejar una marca indeleble en el mundo, ¡junto a Rary, Bigby y Mordenkainen! La investigación de conjuros es un caso inusual en el que tú, tu DM y tu personaje desempeñáis todos un papel. Tu personaje debe dedicar tiempo y dinero a trabajar en el conjuro, y tú debes escribir la descripción del conjuro y dársela a tu DM para que la apruebe. Si quieres consejos, consulta 'Investigación de conjuros originales' en la pág. 42 y 'Creación de nuevos conjuros' en la pág. 95 de la

Guía del DUNGEON MASTER.

El investigador necesita tener acceso a una biblioteca bien provista. Esto significa salir y encontrar una, a menudo uniéndose a una organización de magos o desembolsando 10.000 po para una biblioteca personal (ver Capítulo 4: las herramientas del oficio). Debes investigar el conjuro durante un mínimo de una semana por nivel del conjuro, gastando 1.000 po cada semana. Al final de ese tiempo, debes hacer una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 10 + nivel del conjuro). Si tienes éxito, tu personaje aprende el conjuro nuevo si es viable (véase a continuación). Si falla, no aprende nada y debe empezar el proceso de investigación otra vez si quieres seguir intentándolo. El personaje puede elegir 10 en la prueba de Conocimiento de conjuros pero no 20.

Tu personaje necesita un lugar tranquilo, cómodo y bien iluminado en el que trabajar. Cualquier lugar apropiado para preparar conjuros (ver Capítulo 10: magia en el *Manual del Jugador*) también lo es para investigar un sortilegio. Se supone que trabaja 8 horas al día, y no puede apresurar el proceso trabajando más tiempo. Un personaje sólo puede trabajar en un conjuro cada vez, y no puede hacer nada más mientras trabaja. Durante los periodos de descanso, puede abordar actividades ligeras como hablar o caminar, pero no puede luchar, lanzar conjuros, usar objetos mágicos, o llevar a cabo ninguna otra tarea física o mentalmente agotadora. Puede tomarse un pequeño descanso (para siestas y similares) tan a menudo como quiera, con tal de que dedique al menos 8 horas de cada 24 trabajando en el conjuro. No puede tomarse un día de descanso: una vez que ha empezado el proceso, debe llevarlo a cabo hasta el final o admitir el fracaso. Si se le molesta mientras investiga el conjuro, o dedica menos de 8 horas a trabajar en cualquier periodo de 24 horas, el proceso se desbarata y todo el dinero empleado se malgasta.

¿Es viable un nuevo conjuro?

Esta sección está dirigida al DM, que es quien tiene la decisión final sobre la viabilidad del conjuro investigado. Debes usar los conjuros existentes como referencia al evaluar sortilegios nuevos (junto a una gran dosis de sentido común), pero ¿qué es lo que convierte a un conjuro concreto en "conjuro de referencia"? ¿Cuáles son los conjuros de referencia? Esta sección responde estas preguntas.

Conjuros de referencia

Los conjuros de referencia demuestran la máxima capacidad de su nivel y función. Comparar un nuevo conjuro con estos ejemplos da una idea general de a dónde pertenece. A continuación hay una lista de conjuros de referencia de cada nivel del *Manual del Jugador*. Están clasificados como ofensivos, defensivos y varios. Decide en qué categoría encaja el conjuro que estás investigando, y después compáralo con los de la lista.

Conjuros ofensivos: éstos infligen daño, incapacitan o matan. La lista de cada nivel incluye al menos un conjuro que inflige daño y otro que estorba a los enemigos de algún otro modo. Otra herramienta útil para evaluar dichos conjuros es la Tabla 3-22: daño máximo para conjuros arcanos, en la pág. 95 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Proyectil mágico es un conjuro de referencia de 1.º nivel porque la cantidad potencial de daño que causa no excede el máximo indicado para un conjuro arcano de ese nivel. Representa el extremo superior de esta escala (y en realidad está un poco descompensado) puesto que no permite salvación ni depende de un ataque de toque a distancia. El conjuro de **dormir** es una referencia para la posibilidad de incapacitar enemigos. Demuestra los límites para incapacitar en 1.º nivel: duerme, en vez de un efecto más grave como la muerte o la consunción de energía, puede romperse con una acción estándar y tiene un número de objetivos limitado.

Círculo de muerte es una referencia para 6.º nivel, que demuestra el máximo efecto mortal para un conjuro de ese nivel. Muestra que un efecto mortal a distancia no es viable por debajo de 6.º nivel, y proporciona un ejemplo del radio máximo de una explosión, así como un límite al número de

criaturas vivas afectadas (1d4 DG por nivel de lanzador, máximo 20d4).

Conjuros defensivos: los conjuros defensivos protegen al lanzador o a su grupo. La lista para cada nivel suele incluir un conjuro que mejora la CA o los tiros de salvación, y uno que da inmunidad a un ataque o una reducción al daño.

Armadura de mago es un buen conjuro de referencia de 1.º nivel: otorga un incremento modesto a la CA, que no es fácil de apilar con otras defensas (en este caso, bonificadores de armadura). El conjuro **soportar los elementos** demuestra el límite de reducción de daño para un conjuro viable de 1.º nivel.

Piel pétrea es un conjuro de referencia de 4.º nivel que muestra el menor nivel al que es posible la reducción de daño. Por razones similares, **globo menor de invulnerabilidad** es un buen ejemplo de dónde situar los efectos de bloqueo de conjuros.

Conjuros varios: estos conjuros no suelen usarse en combate. La lista de cada nivel suele incluir un conjuro para obtener información y uno que da alguna capacidad especial. **Acelerar** y **volar** son buenas referencias de 3.º nivel, pues este es el menor nivel para los cambios físicos reales aparte de la ilusión o la ayuda.

Conjuros de 1.º nivel

Conjuros ofensivos: dormir, hechizar persona y proyectil mágico.

Conjuros defensivos: armadura de mago, soportar elementos y escudo.

Conjuros varios: cambio de aspecto, disco flotante de Tenser, trepar cual arácnido y sirviente invisible.

Conjuros de 2.º nivel

Conjuros ofensivos: flecha ácida de Melf, partículas rutilantes y telaraña.

Conjuros defensivos: contorno borroso, protección contra las flechas y resistencia a los elementos.

Conjuros varios: apertura, cerradura arcana, invisibilidad y ver lo invisible.

Conjuros de 3.º nivel

Conjuros ofensivos: bola de fuego, nube apestosa, rayo relampagueante y sugestión.

Conjuros defensivos: desplazamiento, intermitencia y protección contra los elementos.

Conjuros varios: acelerar, clariaudencia/clarividencia y volar.

Conjuros de 4.º nivel

Conjuros ofensivos: asesino fantasmal, enervación, hechizar monstruo y tormenta de hielo.

Conjuros defensivos: globo menor de invulnerabilidad y piel pétrea.

Conjuros varios: ancla dimensional, invisibilidad mejorada, polimorfarse y puerta dimensional.

Conjuros de 5.º nivel

Conjuros ofensivos: cono de frío, debilidad mental, dominar persona y nube aniquiladora.

Conjuros defensivos: mano interpuesta de Bigby, muro de fuerza y muro de hierro.

Conjuros varios: contactar con otro plano, ligadura menor de los planos, pasamiento, teleportar y transformar piedra.

Conjuros de 6.º nivel

Conjuros ofensivos: círculo de muerte, desintegrar, relámpago zigzagante y sugestión de masas.

Conjuros defensivos: campo antimagia, globo de invulnerabilidad y proyectar imagen.

Conjuros varios: acelerar a las masas, analizar esencia mágica, conocimiento de leyendas, disipación mayor, ligadura de los planos y visión verdadera.

Conjuros de 7.º nivel

Conjuros ofensivos: bola de fuego de explosión retardada, dedo de la muerte, palabra de poder aturridor y rociada prismática.

Conjuros defensivos: recluir y retorno de conjuros.

Conjuros varios: deseo limitado, desplazamiento de plano, teleportar sin error y visión.

Conjuros de 8.º nivel

Conjuros ofensivos: atrapar el alma, hechizar a las masas, horrible marchitamiento y palabra de poder cegador.

Conjuros defensivos: cuerpo férreo, mente en blanco y protección contra los conjuros.

Conjuros varios: discernir ubicación, eterealidad, ligadura mayor de los planos, polimorfarse cualquier cosa y símbolo.

Conjuros de 9.º nivel

Conjuros ofensivos: consumir energía, dominar monstruo, lamento de la banshee, némesis inexorable y tromba de meteoritos.

Conjuros defensivos: detener el tiempo, esfera prismática y presciencia.

Conjuros varios: círculo de teletransporte, deseo, proyección astral y umbral.

Tras el telón: evaluar conjuros

Este capítulo lista una cantidad de nuevos conjuros arcanos, dos de los cuales son buenos ejemplos para el futuro investigador de conjuros.

Pantalla contra miradas

Pantalla contra miradas es un nuevo conjuro defensivo de 2.º nivel, creado para dar alguna protección contra los ataques de mirada. Estos ataques tan potentes pueden devastar a un grupo, sobre todo si se enfrenta a varios enemigos que tienen esta aptitud. El efecto del conjuro simula que se apartan los ojos para evitar mirar a la criatura amenazante. El diseñador comienza comparándolo con los conjuros defensivos de referencia de bajo nivel, indicados anteriormente. Al ver que ningún sortilegio de referencia de 1.º nivel tiene una aptitud parecida, el diseñador concluye que *pantalla contra miradas* debería ser de mayor nivel. También observa que los ataques de mirada son bastante raros, y que el efecto no mejora a medida que aumenta el nivel del lanzador. Así, *pantalla contra miradas* es menos poderoso que las referencias de 3.º nivel: *intermitencia* (que puede negar casi cualquier ataque), *desplazamiento* (que funciona contra los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia) y *protección contra los elementos* (que puede negar grandes cantidades de daño de energía si lo lanza un personaje de alto nivel). El lugar más razonable para *pantalla contra miradas* debe ser 2.º nivel. Para probarlo, el diseñador lo compara con los conjuros defensivos de referencia de 2.º nivel (*contorno*

borroso, *protección contra las flechas* y *resistencia a los elementos*) y descubre que tienen una utilidad similar.

Forma fantasmal

Forma fantasmal es un nuevo conjuro vario de 5.º nivel, creado para proporcionar tanto a los magos como a los hechiceros movilidad y defensa. El lanzador se convierte en un ser incorporeal, capaz de una interacción limitada con las criaturas materiales, muy similar a un fantasma manifestado.

Forma fantasmal es similar al conjuro de 3.º nivel *forma gaseosa*, por lo que el diseñador sabe que el conjuro debe de ser al menos de ese nivel. Es indudablemente más poderoso que *forma gaseosa*, pero ¿cuánto más? Observa los conjuros de referencia de 4.º nivel *ancla dimensional*, *puerta dimensional*, *invisibilidad mejorada* y *polimorfarse*. Ya que *forma fantasmal* permite atravesar cualquier número de barreras sólidas como una criatura incorporeal, es más poderoso que *puerta dimensional*, que tiene una aptitud similar pero funciona sólo una vez por lanzamiento. Igualmente, el diseñador determina que el conjuro es más poderoso que *polimorfarse*, que no permite formas incorporeales, y que *invisibilidad mejorada*, puesto que el usuario del conjuro puede ignorar muchos tipos diferentes de ataques. Dado que *forma fantasmal* afecta sólo a una criatura y no otorga ninguna capacidad ofensiva, es menos poderoso que los conjuros varios de 6.º nivel, como *acelerar a las masas*. Por tanto, el diseñador concluye que *forma fantasmal* está a la par con los conjuros varios de 5.º nivel como *teleportar* y *pasamiento*, ya que afecta sólo a una criatura y no permite viajar tan lejos como *teleportar*.

LISTA DE NUEVOS CONJUROS

Esta es una lista de conjuros nuevos para hechicero y mago, con un breve resumen de sus efectos. El resto del capítulo incluye las descripciones de cada conjuro en orden alfabético.

Conjuros de nivel 0 (trucos)

Trans **Reparar daños menores.** "Cura" 1 punto de daño a un constructo.

Conjuros de 1.º nivel

Evoc **Orbe menor de ácido.** Toque a distancia, 1d8 daño por ácido; +1 orbe/2 niveles por encima del 1.º (máx. +5).

Orbe menor de electricidad. Toque a distancia, 1d8 daño por electricidad; +1 orbe/dos niveles por encima del 1.º (máx. +5).

Orbe menor de frío. Toque a distancia, 1d8 daño por frío; +1 orbe/2 niveles por encima del 1.º (máx. +5).

Orbe menor de fuego. Toque a distancia, 1d8 daño por fuego; +1 orbe/dos niveles por encima del 1.º (máx. +5).

Orbe menor de sonido. Toque a distancia, 1d8 daño sónico; +1 orbe/dos niveles por encima del 1.º (máx. +5).

Nigro **Rayo de energía negativa.** Toque a distancia, 1d6 daño por energía negativa; +1d6/dos niveles por encima del 1.º (máx. 5d6).

Trans **Reparar daños leves.** "Cura" 1d8+1/nivel (máx. +5) puntos de daño a un constructo.

Conjuros de 2.º nivel

- Abjur** **Filtrar.** Hace que el receptor resista las toxinas inhaladas.
- Pantalla contra miradas.** El receptor tiene un 50% de posibilidades de evitar los ataques de mirada.
- Conj** **Cuchillo de hielo.** Ataque a distancia, 1d8 puntos de daño por frío y 2 de daño de Destreza por frío.
- Estrangular.** El objetivo sufre 1d4 puntos de daño cada asalto de unas manos estranguladoras.
- Encan** **Indiferencia.** Hace al receptor resistente a miedo, compulsión y efectos de moral.
- Illus** **Disfrazar muertos vivientes.** Cambia la apariencia de las criaturas muertas vivientes.
- Nigro** **Comandar muertos vivientes.** Una criatura muerta viviente obedece tus órdenes y no te ataca.
- Falsa vida.** Obtiene 1d10+1/nivel (máx. +10) puntos de golpe temporales.
- Trans** **Astucia del zorro.** El receptor obtiene 1d4+1 Int durante 1 h./nivel.
- Esplendor del águila.** El receptor obtiene 1d4+1 Car durante 1 h./nivel.
- Reparar daños moderados.** "Cura" 2d8+1/nivel (máx. +10) puntos de daño a un constructo.
- Sabiduría del búho.** El receptor obtiene 1d4+1 Sab durante 1 h./nivel.
- Univ** **Bolsillo para el familiar.** Crea un lugar extradimensional de escondite para tu familiar.

Conjuros de 3.º nivel

- Adiv** **Vista arcana.** Las auras mágicas se vuelven visibles para ti.
- Conj** **Vela cadavérica.** Una mano y una vela incorpóreas muestran a las criaturas y objetos ocultos.
- Evoc** **Explosión de hielo.** Fragmentos de hielo infligen 1d4 puntos de daño por frío y 1 punto de daño contundente/nivel (máx. 10d4 + 10), 30' de radio.
- Nigro** **Explosión de energía negativa.** 1d8+1/nivel (máx. +10) de daño por energía negativa, 20' de radio.
- Fingir muerte.** Hace que una criatura viva voluntaria parezca muerta.
- Trans** **Reparar daños graves.** "Cura" 3d8+1/nivel (máx. +15) puntos de daño a un constructo.
- Univ** **Mejorar familiar.** Tu familiar obtiene un modificador +2 en salvaciones, tiradas de ataque y CA durante 1 hora/nivel.

Conjuros de 4.º nivel

- Abjur** **Pantalla disipadora de Otiluke.** Crea una barrera que disipa la magia con la que entra en contacto.
- Resistencia a los elementos en masa.** Como resistencia a los elementos, afecta a un receptor/nivel.
- Evoc** **Orbe de ácido.** Toque a distancia, 1d6/nivel (máx. 15d6) puntos de daño por ácido divididos como creas conveniente.
- Orbe de electricidad.** Toque a distancia, 1d6/nivel (máx. 15d6) puntos de daño por electricidad divididos como creas conveniente.
- Orbe de frío.** Toque a distancia, 1d6/nivel (máx. 15d6) puntos de daño por frío divididos como creas conveniente.

Orbe de fuego. Toque a distancia, 1d6/nivel (máx. 15d6) puntos de daño por fuego divididos como creas conveniente.

Orbe de sonido. Toque a distancia, 1d6/nivel (máx. 15d6) puntos de daño sónico divididos como creas conveniente.

Nigro **Ola de energía negativa.** Oleada de energía negativa que reprende ó refuerza 1d6 DG/nivel (máx. 15d6) de muertos vivientes.

Trans **Reparar daños críticos.** "Cura" 4d8+1/nivel (máx. +10) puntos de daño a un constructo.

Visión en la oscuridad en masa. Como visión en la oscuridad, pero afecta a todas las criaturas dentro de una esfera de 10' de radio a tu alrededor.

Univ **Fortalecer familiar.** Tu familiar obtiene una armadura natural +2 y un 25% de posibilidades de evitar golpes críticos durante 1 hora/nivel.

Conjuros de 5.º nivel

- Abjur** **Amortiguador de energía.** Absorbe 1d6/nivel puntos de daño (máximo 15d6) de un tipo de energía.
- Sanctasanctórum privado de Mordenkainen.** Impide a cualquiera ver o escudriñar un área durante 24 horas.
- Nigro** **Muro de espíritus.** Crea un muro de espíritus gimientes que inspira miedo; 1d10 puntos de daño y consunción de energía al entrar en contacto.
- Trans** **Forma fantasmal.** Te vuelves incorpóreo.

Conjuros de 6.º nivel

- Nigro** **De la muerte viviente a la muerte.** Destruye 1d4 DG/nivel de muertos vivientes (máx. 20d4).
- Trans** **Volar en masa.** Como volar, pero afecta a un receptor/nivel dentro del alcance.
- Univ** **Imbuir aptitud para los conjuros sobre un familiar.** Transfieres conjuros a tu familiar.

Conjuros de 7.º nivel

- Abjur** **Inmunidad a la energía.** El receptor es inmune al daño de un tipo de energía.
- Pantalla disipadora mayor de Otiluke.** Crea una barrera que disipa la magia (como disipación mayor) con la que entra en contacto.
- Trans** **Teleportar a las masas.** Como teleportar, pero puedes trasladar más peso y no tienes que acompañar a quien teletransportas.

Conjuros de 8.º nivel

- Abjur** **Cerradura dimensional.** El teletransporte y otras formas de viaje dimensional quedan bloqueadas durante 1 día/nivel.
- Evoc** **Grañ alarido.** Un grito devastador inflige 20d6 de daño sónico; aturde criaturas, daña objetos.

Conjuros de 9.º nivel

- Evoc** **Contingencia en cadena.** Como contingencia, pero puedes desencadenar hasta tres conjuros.
- Nigro** **Ocultar vida.** Encierras tu fuerza vital en un pequeño receptáculo y no puedes morir mientras el receptáculo permanezca intacto.

Permanencia y los nuevos conjuros

Usando el conjuro de *permanencia*, puedes hacer permanente el siguiente sortilegio nuevo con respecto a ti mismo. Para más información, ver la descripción del conjuro *permanencia* en la página 243 del *Manual del Jugador*.

Conjuro	Nivel mínimo	Coste en PX
<i>Vista arcana</i>	11.º	1.500 PX

Puedes usar el conjuro *permanencia* para hacer permanentes los siguientes sortilegios nuevos para ti, otra criatura, o un objeto (como sea apropiado):

Conjuro	Nivel mínimo	Coste en PX
<i>Mejorar familiar</i>	11.º	1.500 PX
<i>Fortalecer familiar</i>	12.º	2.000 PX

Puedes usar el conjuro de *permanencia* para hacer permanentes los siguientes sortilegios sobre objetos o áreas:

Conjuro	Nivel mínimo	Coste en PX
<i>Bolsillo para el familiar</i>	10.º	1.000 PX
<i>Pantalla disipadora de Otiluke</i>	12.º	2.000 PX
<i>Sanctasanctórum privado de Mordenkainen</i>	13.º	2.500 PX
<i>Muro de espíritus</i>	13.º	2.500 PX
<i>Pantalla disipadora mayor de Otiluke</i>	15.º	3.500 PX
<i>Cerradura dimensional</i>	16.º	4.000 PX



Este es un conjuro de 9.º nivel: $(9-3)/9$ da 6/9, es decir, el 66% del sortilegio. Existe un 66% de posibilidades de que el conjuro te afecte. Si te ves afectado, aún se aplica cualquier tiro de salvación que el sortilegio permita normalmente.

Puedes usar la energía sortilega capturada para lanzar cualquier conjuro que hayas preparado, sin gastar la preparación en sí (lleva la cuenta de los niveles de conjuro absorbidos y usados). Es decir, el conjuro preparado no desaparece de tu memoria, ya que no usaste la energía "preparada" para potenciar su lanzamiento. Si eres un hechicero, puedes usar la energía almacenada para lanzar cualquier conjuro que conozcas. Los niveles de energía sortilega almacenados deben ser iguales o mayores que el nivel del conjuro que quieras lanzar, y debes usar cualquier componente material necesario.

Amortiguador de energía

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: tú
Duración: 24 horas o hasta que se descargue

Este conjuro te concede protección contra daño de cualquier tipo de energía: ácido, frío, electricidad, fuego, o sonido, y también protege tu equipo. Cuando estés expuesto a daño por energía, un aura multicolor cubrirá tu cuerpo y absorberá hasta 1d6 puntos por nivel de lanzador (máx. 15d6) de cualquier tipo de energía que desencadenó el efecto. El aura

Descripciones de los conjuros

Absorción

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: hasta que se consuma ó 10 minutos/nivel

Los conjuros (y efectos sortilegos) dirigidos contra ti se absorben, y su energía se almacena hasta que la liberes con tus propios sortilegios. La abjuración funciona sólo con conjuros cuyo objetivo seas tú. Los sortilegios de área y de efecto no son afectados. La *absorción* tampoco afecta a los conjuros de toque a distancia. A causa de la absorción resultan afectados de 7 a 10 (1d4+6) niveles de conjuro. El DM tira en secreto el número exacto. Cada sortilegio absorbido resta su nivel de la cantidad de absorción que queda.

Cada conjuro sólo puede absorberse en parte. Resta el resultado de 1d4+6 al nivel de conjuro del sortilegio que está en funcionamiento. Divide los niveles que queden de dicho sortilegio por su nivel de conjuro original, para ver qué fracción del efecto logra pasar. Para los sortilegios dañinos, sufres esa fracción de daño. Para los no dañinos, hay una posibilidad proporcional de ser afectado. Por ejemplo, te quedan tres niveles de conjuro de *absorción* y te golpea el sortilegio *dominar monstruo*.

protectora dura un asalto o hasta que absorbe todo el daño que puede, lo que pase antes. Una vez que comienza a absorber daño, no puedes cambiar el tipo de daño que absorbe.

El *amortiguador de energía* se solapa (y no se apila) con *soportar los elementos*, *resistencia a los elementos*, y *protección contra los elementos*. Si estás protegido por un *amortiguador de energía* y uno o más de los otros sortilegios, el amortiguador absorberá el daño hasta que se agote, sin importar contra qué tipo de energía protegen los otros conjuros. Si recibes un segundo tipo de energía tras activarse el amortiguador, cualquier conjuro que te proteja de dicho tipo seguirá en efecto.

Por ejemplo, Mialeee lanza *amortiguador de energía* sobre sí misma y también recibe *protección contra los elementos* (fuego) y *resistencia a los elementos* (frío) de Jozan. Más tarde, un dragón blanco y un grupo de ogros atacan al grupo de Mialeee. Los ogros arrojan *frascos de fuego de alquimista* a Mialeee, que desencadenan su conjuro *amortiguador de energía*. El amortiguador absorbe fácilmente todo el daño por fuego que hubiera sufrido Mialeee, y la *protección contra los elementos* (fuego) no absorbe nada. Después, en un asalto de sorpresa, el dragón blanco lanza su arma de aliento. Como el *amortiguador de energía* de Mialeee está absorbiendo el daño por fuego, es ineficaz contra el daño por frío que inflige el aliento del dragón, pero Mialeee aún posee el beneficio de *resistencia a los elementos* (frío).

Astucia del zorro

Transmutación

Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V,S,M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

La criatura transmutada se vuelve más inteligente. El conjuro concede un bonificador de mejora a la Inteligencia de 1d4+1 puntos, además de los beneficios normales a las habilidades relacionadas con Inteligencia. Los magos que reciben *astucia del zorro* no obtienen conjuros adicionales, pero la CD de salvación de sus sortilegios se incrementa.

Componente material arcano: unos cuantos cabellos o una pizca de heces de un zorro.

Bolsillo para el familiar

Universal

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: un recipiente o prenda con un bolsillo

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Hechizas una prenda o un recipiente para que proporcione un refugio seguro a tu familiar. El conjuro convierte uno de los bolsillos del objetivo en un espacio extradimensional que puede albergar a tu familiar (o de 1' cúbico para una criatura

Menuda o menor). El familiar cabe dentro sin crear un bulto visible. En cualquier momento en que el familiar te esté tocando, podrás meterlo en el bolsillo como una acción gratuita, pronunciando una palabra de mando (si el familiar habla, puede hacerlo él mismo). Como una acción gratuita, el familiar puede salir del espacio, o puedes ordenarle que salga. Una vez dentro, el familiar tiene cobertura y ocultación total. Tú o tu familiar podéis sellar el bolsillo, haciéndolo hermético e impermeable. El suministro de aire dentro del bolsillo sellado dura una hora. Con el bolsillo abierto, el familiar puede permanecer allí indefinidamente. Si el sortilegio termina con el familiar dentro del bolsillo, aparecerá en tu espacio, intacto a no ser que el área que ocupes sea peligrosa.

Crear o un espacio extradimensional dentro de otro existente, o intentar meter uno dentro de otro resulta peligroso.

Componente material: una aguja dorada diminuta y una tira de ropa cara doblada por la mitad y sujeta por los extremos.

Cerradura dimensional

Abjuración

Nivel: Hcr/Mag 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: emanación de 15' de radio centrada en un punto

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Creas un campo esmeralda reluciente que bloquea totalmente el viaje extradimensional físico. Algunas de las formas de movimiento obstaculizadas son *caminar por la sombra*, *desplazamiento de plano*, *etereidad*, *excursión etérea*, *intermitencia*, *laberinto*, *proyección astral*, *puerta dimensional*, *puerta en fase*, *telepor-*



Un bolsillo para el familiar es la protección perfecta para un compañero mágico.

tar, umbral y aptitudes psiónicas y sortilegas similares. Una vez que el sortilegio está en marcha, el viaje extradimensional al interior o al exterior del área afectada no es posible.

El conjuro no interfiere con el movimiento de las criaturas que ya estén en forma astral o etérea al lanzarlo, ni bloquea la percepción o los ataques extradimensionales como la mirada de un basilisco. Tampoco impide que las criaturas convocadas desaparezcan al final de un conjuro de convocación.

Comandar muertos vivos

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: 1 criatura muerta viviente

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: consultar texto

Resistencia a conjuros: sí

Ganas cierto control sobre una criatura muerta viviente. Los muertos vivos no inteligentes (como esqueletos o zombis) no tienen tiro de salvación; los inteligentes sí. Cuando controlas a un ser descerebrado, sólo puedes darle órdenes básicas, como "ve allí", "lucha", "quieto", etc. Un receptor inteligente percibe tus palabras y acciones del modo más favorable. No te atacará mientras dure el conjuro. Debes ganar una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de hacer cualquier cosa que normalmente no haría (no se permite volver a tirar). El muerto viviente nunca obedecerá órdenes suicidas o claramente perjudiciales, pero se le puede convencer de que vale la pena hacer algo peligroso (ver el conjuro *hechizar persona* en la pág. 220 del *Manual del Jugador*). Cualquier acto tuyo o de tus aliados que le amenace rompe el sortilegio. Tus órdenes no son telepáticas. La criatura debe ser capaz de oírte.

Componentes materiales: una pizca de carne cruda y una astilla de hueso.

Contingencia en cadena

Evocación

Nivel: Hcr/Mag 9

Como *contingencia*, excepto que puedes colocar hasta otros tres conjuros sobre tu persona para que se activen bajo la condición que dictes al lanzar el hechizo. Los conjuros pueden activarse simultáneamente o de uno en uno, una vez por asalto.

Cuchillo de hielo

Conjuración (creación) [frío]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: un proyectil de hielo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: consultar texto

Resistencia a conjuros: sí

Una astilla de hielo surge de tu mano y se lanza contra un objetivo. Debes impactarle en un ataque normal a distancia. Por

cada dos niveles de lanzador, tienes un modificador +2 en la tirada del ataque a distancia. La astilla inflige 1d8 puntos de daño perforante, más 1d8 puntos de daño por frío y 2 puntos de daño de Destreza por frío. Las criaturas inmunes al daño por frío no sufren daño de Des. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce el daño por frío a la mitad y niega el de Des.

Al fallar, se crea una lluvia de cristales de hielo en un radio de 10', centrada donde aterrice la astilla (ver las reglas de armas deflagradoras en la pág. 138 del *Manual del Jugador*). La gélida explosión inflige 1d8 puntos de daño por salpicaduras. Una criatura dentro del área de la explosión puede realizar una salvación de Reflejos para sufrir sólo la mitad de daño.

Componente material: una gota de agua o trozo de hielo.

De la muerte viviente a la muerte

Nigromancia

Nivel: Clr 6, Hcr/Mag 6

Componentes: V, S, M/FD

Área: varias criaturas muertas vivientes en una explosión de 50' de radio

Tiro de salvación: Voluntad niega

Como *círculo de muerte*, excepto que destruye criaturas muertas vivientes como se indica arriba, y pueden verse afectados muertos vivos de hasta 9 DG.

Componente material: el polvo de un diamante triturado valorado en al menos 500 po.

Disfrazar a los muertos vivos

Ilusión (engaño)

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: un muerto viviente corpóreo

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno (inofensivo)

Como *cambio de aspecto* (ver pág. 183 del *Manual del Jugador*), excepto lo que se indica arriba. Tú determinas la apariencia del muerto viviente.

Foco: un capullo de mariposa esfinge de calavera.

Esplendor del águila*

Transmutación

Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura transmutada se vuelve más serena, clara y segura de sí misma, por lo que gana un bonificador de mejora de 1d4+1 puntos al Carisma, añadiendo los beneficios usuales de las habilidades basadas en esa característica. Los hechiceros y bardos que reciban el conjuro no ganan conjuros adicionales, pero las CDs de salvación de sus conjuros sí aumentarán.

Componente material arcano: unas cuantas plumas o una pizca de excremento de águila.

*Este conjuro apareció por primera vez en el escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS.

Estrangular

Conjuración (creación) [fuerza]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura de hasta tamaño Grande (ver texto)

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos mitad (consultar texto)

Resistencia a conjuros: sí

Dos manos invisibles salen de la nada alrededor del cuello del objetivo y empiezan a estrangularle. El hechizo sólo afecta a aberraciones, ajenos, animales, bestias, bestias mágicas, cambias-formas, fatas, gigantes, humanoides y humanoides monstruosos. No afecta a criaturas sin cuello, como los contempladores. El blanco sufre 1d4 puntos de daño por asalto, pero puede hacer una salvación de Ref cada asalto para mitad de daño. Todas las pruebas y tiradas de ataque que haga mientras le estrangulan sufren un penalizador de circunstancia -2; si la prueba implica hablar, el penalizador es -4. El blanco puede lanzar conjuros, pero debe superar una prueba de Concentración (CD 10 + nivel del sortilegio + 1/2 del último daño infligido) o perderá el conjuro. El penalizador de -2 también se aplica a la prueba (-4 si el conjuro tiene componentes verbales). Las manos no pueden sufrir ataques ni daños.

Componente material: un pañuelo o trozo de tela de tamaño similar en el que se ha hecho un nudo.

Explosión de energía negativa

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: explosión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad (consultar texto)

Resistencia a conjuros: sí

Liberas una silenciosa explosión de energía negativa desde un punto que indiques. La explosión inflige 1d8 puntos de daño a las criaturas vivas en el área + 1 punto por nivel de lanzador (máximo 1d8 + 10). Una salvación de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad. Puesto que la energía negativa da poder a los muertos vivientes, este conjuro les cura la misma cantidad de daño, en vez de infligírselo.

Explosión de hielo

Evocación [frío]

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: explosión de 30' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Una granizada de fragmentos de hielo estalla en un punto en el espacio. Los fragmentos vuelan en todas direcciones, acertando a todo lo que haya dentro del área de efecto. El hielo inflige 1d4 puntos de daño por frío + 1 punto de daño contundente por nivel de lanzador, hasta un máximo de 10d4+10.

Componente material: un fragmento de hielo o una perla.

Falsa vida

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: 1 hora/nivel o hasta que se descargue (ver texto)

Tiro de salvación: Voluntad negativa (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

Adquieres cierto poder para evitar la muerte. Mientras este conjuro está en efecto, obtienes 1d10 puntos de golpe temporales, + 1 punto por nivel (máximo 1d10 + 10).

Componente material: una pequeña cantidad de alcohol o aguardiente destilado, que usas para trazar ciertas improntas sobre tu cuerpo durante el lanzamiento. Estas improntas no pueden verse una vez el alcohol o el aguardiente se evaporen.

Filtrar

Abjuración

Nivel: Clr 2, Drd 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M/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

El conjuro crea una burbuja invisible de protección alrededor del receptor, que filtra todos los elementos nocivos y tóxicos del aire. El receptor no sufre daño ni penalizadores por venenos alquímicos o naturales inhalados, ni por venenos mágicos creados por conjuros de 4.º nivel o inferior (como *nube apesada*) lanzados por criaturas de 8 DG o menos. Contra efectos más poderosos, la criatura recibe un modificador de circunstancia +2 en cualquier salvación permitida.

Componente material arcano: un hilo de tela de araña y un jirón de tela de algodón.

Fingir muerte

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva voluntaria cuyo nivel o Dados de Golpe no excedan los del lanzador

Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

El receptor entra en una condición similar a la muerte. A tu elección, puede ser un estado cataléptico imposible de distinguir de la muerte, o puede parecer un coma o un sueño profundo. Aunque es capaz de oler, oír y saber lo que pasa, el receptor está ciego y no tiene sentido del tacto o del dolor. No necesita comer, beber o respirar. Mientras el conjuro está en efecto, el receptor es inmune al daño atenuado, y el daño de característica o normal que sufra se reduce a la mitad. Además, es inmune a ataques enajenadores, parálisis, veneno, enfermedad y consunción de energía. Los efectos de venenos o enfermedades que ya le afectaran antes del conjuro, se detienen hasta que termine. Si el receptor posee algún nivel negativo cuando tiene efecto el conjuro, el tiro de salvación para eliminarlo se retrasa hasta el final del conjuro.

Forma fantasmal

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Asumes una forma visible e incorporal similar a la de un fantasma al manifestarse. Mientras dura el efecto, tu cuerpo se desliza al plano Etéreo. Eres visible para las criaturas del plano Material, y puedes ser atacado por ellas, pero no posees cuerpo material. Sólo pueden dañarte otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores, y conjuros, aptitudes sortilegas o aptitudes sobrenaturales. Eres inmune a todas las formas de ataque no mágico. Incluso si te golpean conjuros o armas mágicas, tienes un 50 % de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal (excepto los efectos de fuerza, como el del *proyector mágico*, o los ataques realizados con armas fantasmales). Las criaturas del plano Material ignoran todos tus bonificadores de armadura y armadura natural, pero ganas un modificador de desvío igual a tu modificador de Carisma (siempre mínimo +1, incluso si tu Carisma no otorga normalmente ese bonificador). No puedes atacar físicamente a enemigos en el plano Material excepto con armas fantasmales; en este caso, no tienes puntuación de Fuerza efectiva, pero tu modificador de Destreza se aplica a todas tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo. Tus conjuros afectan a objetivos del plano Material con normalidad, a menos que dependan del toque. Tus sortilegios de toque no funcionan sobre objetivos materiales. Contra enemigos del plano Etéreo, todos tus ataques y defensas funcionan normalmente.

Mientras eres incorporal, no puedes correr, pero sí volar (maniobrabilidad Perfecta) a tu velocidad normal. Puedes atravesar objetos sólidos igual que una criatura incorporal.

Cuando finaliza el conjuro, regresas por completo al plano Material. Si regresas dentro de un objeto material (como una pared sólida), eres transportado al espacio abierto más cercano y sufres 1d6 puntos de daño por cada 5' que tengas que desplazarte para salir del mismo.

Fortalecer familiar

Universal
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Duración: 1 hora/nivel
Alcance: toque
Objetivo: tu familiar
Tiro de salvación: ninguno (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Haces más resistente a tu familiar. Mientras dura el efecto, obtiene un modificador de mejora +2 a la armadura natural, y tiene un 25% de posibilidades de evitar daño adicional por ataques furtivos o golpes críticos (aunque el ataque sigue causando daño normal). El familiar también gana 2d8 pg temporales.



Gran alarido

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: línea de 5' de alto y 5 de ancho, y un cono (ver texto)
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Emites un grito estruendoso y devastador. El efecto principal es una línea de intensísima energía sónica de 5' de alto y 5' de ancho con una longitud igual al alcance del conjuro. Los objetos de metal, cristal y piedra en la zona reciben 20d6 puntos de daño. Las criaturas que tengan objetos vulnerables al efecto pueden intentar salvaciones de Reflejos para negar este daño. Los objetos que sobrevivan al efecto principal no son susceptibles de ser afectados por el secundario.

El efecto secundario es un cono de sonido con centro sobre la línea. Las criaturas dentro del cono sufren 10d6 puntos de daño y quedan aturcidas 1 asalto y ensordecidas durante 4d6 asaltos. Una salvación de Fortaleza con éxito niega el aturdimiento y reduce a la mitad tanto el daño como la duración del ensordecimiento. Una criatura cristalina o un objeto quebradizo o cristalino desprotegido reciben 1d6 puntos de daño.

por nivel de lanzador (máximo 20d6). Las criaturas que sostienen objetos frágiles pueden llegar a negar el daño sobre sí mismas mediante salvaciones de Reflejos. Además de los efectos evidentes, un personaje ensordecido sufrirá un penalizador -4 a la iniciativa y tendrá un 20% de fallar y perder todo conjuro con componente verbal (V) que intente lanzar.

Este conjuro no puede atravesar el sortilegio *silencio*.

Foco arcano: un pequeño cuerno de marfil o de metal.

Imbuir aptitud para conjuros sobre un familiar

Universal

Nivel: Hcr/Mag 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: tu familiar

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Transfieres algunos de tus conjuros preparados en ese momento, y la aptitud para lanzarlos, a tu familiar. Si eres hechicero, imbuyes a tu familiar conjuros que sepas ejecutar. Puedes imbuir un máximo de un sortilegio por cada tres niveles. El nivel máximo de los conjuros que hayas transferido es un tercio de tu nivel, redondeado hacia arriba (máximo nivel 5º). Lanzar varias veces este sortilegio no incrementa estos límites. Las características variables de los conjuros transferidos (alcance, duración, área, etc) funcionan según tu nivel.

Una vez lances este conjuro, no podrás preparar un nuevo conjuro de 6º nivel para reemplazarlo hasta que el familiar use los conjuros transferidos o muera (si eres hechicero, simplemente no puedes lanzar otra vez este sortilegio hasta que el familiar use los conjuros infundidos). En cualquier caso, los espacios de conjuro que transfieres no están disponibles hasta que tu familiar los use.

Si los conjuros transferidos requieren componentes materiales o de foco, el familiar debe tenerlos para utilizarlos. Cualquier coste en PX de un conjuro transferido se deduce de tu total cuando el familiar lo ejecuta.

Indiferencia

Encantamiento [enajenador]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (consultar texto)

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro consume las emociones de la criatura tocada. El receptor se vuelve inmune a los efectos de miedo y compulsión de 2º nivel o inferior, y gana un modificador de circunstancia +4 en las salvaciones contra dichos efectos de 3º nivel o superior. Además, los bonificadores y penalizadores de moral no afectan al receptor mientras dura el conjuro. No obstante, la falta de emociones le impone un penalizador de circunstancia -4 a las pruebas de Carisma.

Si el receptor ya está bajo el efecto del miedo o la compulsión al recibir este conjuro, fallar un tiro de salvación termina con ese efecto y deja al receptor atontado durante 1 asalto.

Componente material: una piedrecita.

Inmunidad a la energía

Abjuración

Nivel: Clr 6, Drd 6, Hcr/Mag 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Duración: 24 horas

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Esta abjuración da a una criatura protección total contra daño procedente de uno cualquiera de los cinco tipos de energía: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. El conjuro también protege el equipo del receptor. No obstante, *inmunidad a la energía* sólo absorbe daño, por lo que el receptor podría sufrir otros efectos colaterales, como ahogarse en ácido (ya que el daño de ahogarse es debido a la falta de oxígeno), ser ensordecido por un ataque sónico, o quedar atrapado dentro del hielo.

Nota: *inmunidad a la energía* se solapa (y no se apila) con *soportar los elementos*, *resistencia a los elementos*, y *protección contra los elementos*. Si un personaje está protegido con *inmunidad a la energía* y uno o más de los otros conjuros, el sortilegio de *inmunidad a la energía* hace que los demás sean irrelevantes.

Mejorar familiar

Universal

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: tu familiar

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Ninguno (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

Infundes vigor a tu familiar. Mientras dura el conjuro, tu familiar recibe un modificador de capacidad +2 en las tiradas de ataque, salvaciones, y daño por arma. También recibe un modificador de esquivar +2 a la Clase de Armadura.

Muro de espíritus

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

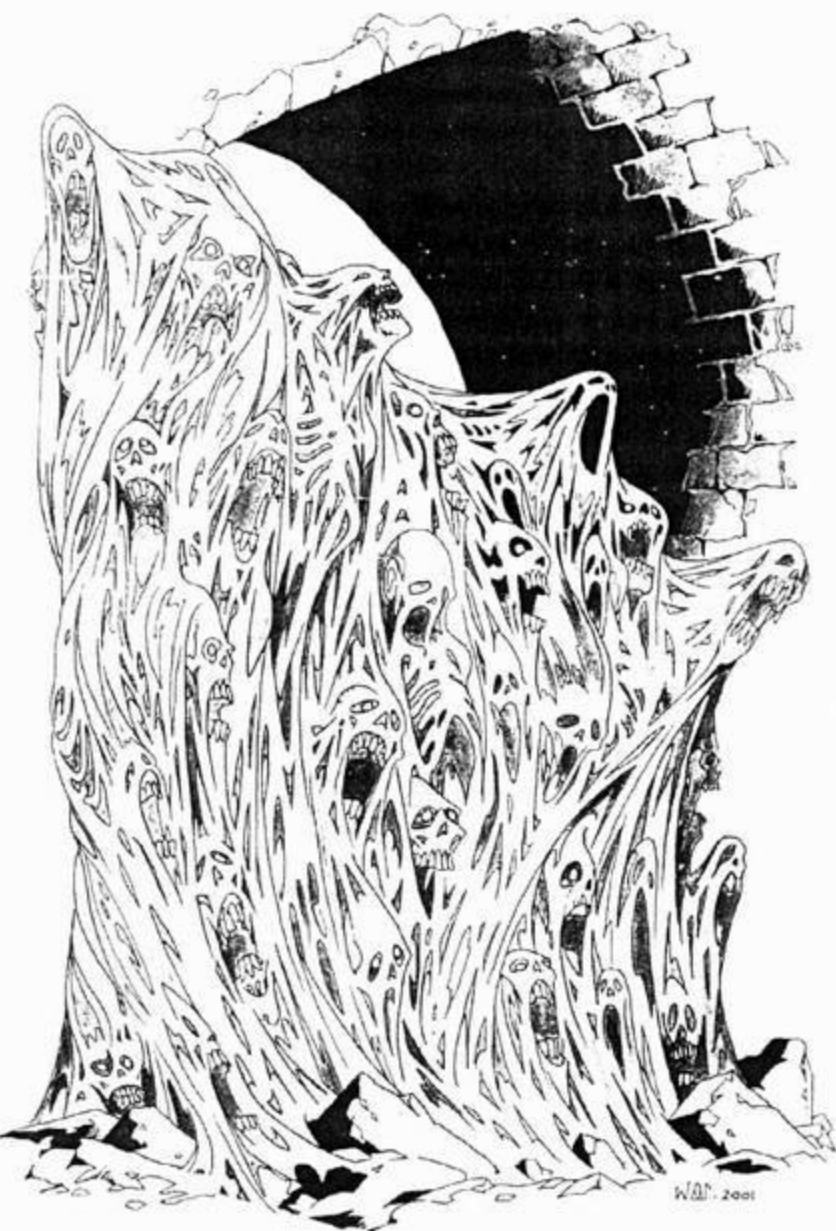
Efecto: muro cuyo área es de hasta un cuadrado de 10' de lado/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1'/nivel

Duración: instantáneo (consultar texto)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una masa inmóvil arremolinada, de formas blancas verdosas que parecen espíritus torturados. Un lado



del muro, elegido por ti, emite un gemido bajo que hace que las criaturas dentro de una extensión de 60' efectúen una salvación de Voluntad o huyan presa del pánico durante 1d4 asaltos (éste es un efecto de miedo sónico).

La barrera es semimaterial y opaca, y otorga ocultación total. Bloquea los efectos mágicos y da una cobertura de 9/10 contra ataques físicos. Las criaturas pueden atravesar fácilmente el muro de espíritus, pero a un precio. Una criatura viva que simplemente toque el muro sufre 1d10 puntos de daño a causa de la disrupción de su fuerza vital. Una que lo atraviese sufrirá 1d10 puntos de daño y además deberá superar una salvación de Fortaleza o recibirá un nivel negativo.

Componente material: una gema clara tallada.

Ocultar vida

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 9

Componentes: V, S, M, PX

Tiempo de lanzamiento: 1 día

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo (consultar texto)

Aislas tu fuerza vital en una sola parte de tu cuerpo, normalmente el meñique de tu mano izquierda. Después puedes arrancarte esa parte y guardarla en lugar seguro. Una vez que el

conjuro tiene efecto, ya no pueden matarte usando medios normales: si un daño o efecto de conjuro te dejase incapacitado, moribundo o muerto en condiciones normales, ignoras sus efectos. En vez de eso, te quedas grogui (sólo puedes realizar acciones parciales). Aunque en otras condiciones estuvieras incapacitado o moribundo, no perderás puntos de vida por realizar acciones o por tener puntos de golpe negativos. La curación no te devuelve automáticamente a 0 puntos de golpe, sino que simplemente ajusta tu total actual hacia arriba. Si en otras condiciones hubieras muerto, no podrás beneficiarte de la curación y simplemente caerás muerto si el conjuro termina. Si la parte de cuerpo oculta es destruida, el sortilegio se romperá y tu fuerza vital regresará a tu cuerpo, si no estuvieras muerto en otras condiciones.

Componente material: una pequeña hoz hecha de la plata más pura, usada para separar la parte de cuerpo donde almacenas la fuerza vital.

Coste de PXs: 5000 PXs.

Ola de energía negativa

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 50'

Efecto: explosión de 50' de radio, centrada en ti

Duración: instantáneo (consultar texto)

Tiro de salvación: Voluntad niega (consultar texto)

Resistencia a conjuros: sí

Tu cuerpo libera una explosión silenciosa de energía negativa. Puedes afectar hasta a 1d6 DG de criaturas muertas vivientes por nivel (máximo 15d6). Las más cercanas a ti serán afectadas primero; para las criaturas muertas vivientes equidistantes, primero afectará a las más débiles. Este conjuro puede tener uno de estos dos efectos, que seleccionas cuando lo ejecutas:

Reprender: las criaturas muertas vivientes son presas del pánico (trátalas como aturdidas). El efecto dura 10 asaltos.

Reforzar: las criaturas muertas vivientes ganan resistencia a la expulsión de 1d4 + tu modificador de Carisma (mínimo 1). El efecto dura 10 asaltos.

Orbe de ácido

Evocación [ácido]

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: una o más criaturas u objetos, cada uno de los cuales no puede estar separado más de 30' de otro

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza mitad (consultar texto)

Resistencia a conjuros: sí

Uno o más orbes de ácido de unas 3 pulgadas de diámetro surgen de la palma de tu mano hacia sus objetivos. Debes acertar en un ataque de toque a distancia para dar a tu blanco. Los orbes causan 1d6 puntos de daño por ácido por nivel de lanzador (máximo 15d6), dividido como prefieras, pero cada orbe debe causar al menos 1d6 puntos de daño. Declaras la división de daños antes de hacer tu tirada de ataque.

Un ataque furtivo realizado con este conjuro sólo aplica el daño extra al primer orbe de los posibles. Si el ataque acierta, suma el daño del ataque furtivo al del orbe, haz luego el TS y aplica la mitad del daño si éste tiene éxito.

Una criatura golpeada directamente sufrirá el daño del orbe y sentirá náuseas durante 1 asalto por los efluvios tóxicos del ácido. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad e impide las náuseas. Si fallas el impacto, el ácido salpica en una explosión de 10', causando 2 puntos por dado de daño que inflija ese orbe. Una salvación de Reflejos con éxito reduce a la mitad este daño.

Orbe de electricidad

Evocación [electricidad]

Nivel: Hcr/Mag 4

Como *orbe de ácido*, excepto que causa daño por electricidad. Una criatura golpeada directamente sufrirá el daño del orbe, y la sacudida dejará sus pertrechos de metal magnetizados durante 1 asalto. Una criatura que lleve armadura de metal queda enmarañada y sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y un penalizador -4 a la Destreza efectiva. Si las superficies que rodean a la criatura son metálicas, no puede moverse. Si no, se mueve a mitad de velocidad y no puede correr ni cargar. Si intenta lanzar un conjuro, debe realizar una prueba de Concentración (CD 15) o lo perderá. Superar una salvación de Fortaleza reduce el daño a la mitad e impide el magnetismo.

Orbe de frío

Evocación [frío]

Nivel: Hcr/Mag 4

Como *orbe de ácido*, excepto que causa daño por frío. Una criatura golpeada directamente sufrirá el daño del orbe y quedará cegada por una lluvia de cristales de hielo durante 1 asalto. Superar una salvación de Fortaleza reduce el daño a la mitad e impide la ceguera.

Orbe de fuego

Evocación [frío]

Nivel: Hcr/Mag 4

Como *orbe de ácido*, excepto que causa daño por fuego. Una criatura golpeada directamente sufrirá el daño del orbe, y el destello de calor le atontará durante 1 asalto. Una criatura atontada no puede realizar acciones de ningún tipo (pero se defiende con normalidad). Superar una salvación de Fortaleza reduce el daño a la mitad e impide el atontamiento.

Orbe de sonido

Evocación [sónico]

Nivel: Hcr/Mag 4

Como *orbe de ácido*, excepto que causa daño sónico. Una criatura golpeada directamente sufre el daño del orbe y queda ensordecida durante 1 asalto. Una criatura ensordecida no puede oír (por lo que no puede hacer pruebas de Escuchar), sufre un penalizador -4 en las pruebas de iniciativa, y tiene un 20% de posibilidades de fallo de conjuro al lanzar sortilegios con componentes verbales. Superar una salvación de Fortaleza reduce el daño a la mitad e impide el efecto ensordecedor.

Orbe menor de ácido

Evocación [ácido]

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: hasta cinco criaturas u objetos, cada uno de los cuales no puede estar separado más de 15' de otro

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí



Un orbe de ácido de unas 2 pulgadas de diámetro surge de la palma de tu mano hacia su objetivo, causando 1d8 puntos de daño por ácido. Debes impactar en un ataque de toque a distancia para dar a tu blanco. Si fallas, no hay daño por salpicadura. Por cada dos niveles de experiencia por encima del 1.º, obtienes un orbe adicional que puedes disparar al mismo tiempo. Tienes dos a 3.º nivel, tres a 5.º nivel, cuatro a 7.º nivel, y el máximo de cinco orbes a 9.º nivel o superior. Si lanzas múltiples orbes, podrás golpear a una sola criatura o a varias, aunque cada orbe sólo podrá golpear a una criatura. Debes designar los objetivos antes de tirar por RC o por daño.

Orbe menor de electricidad

Evocación [electricidad]

Nivel: Hcr/Mag 1

Como *orbe menor de ácido*, excepto que causa daño por electricidad.

Orbe menor de frío

Evocación [frío]

Nivel: Hcr/Mag 1

Como *orbe menor de ácido*, excepto que causa daño por frío.

Orbe menor de fuego

Evocación [fuego]

Nivel: Hcr/Mag 1

Como *orbe menor de ácido*, excepto que causa daño por fuego.

Orbe menor de sonido

Evocación [sónico]

Nivel: Hcr/Mag 1

Como *orbe menor de ácido*, excepto que causa daño sónico.

Pantalla contra miradas

Abjuración

Nivel: Clr 2, Drd 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: criatura vida tocada

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

Creas un área espejada reluciente en el aire, ante los ojos del receptor. Este área se mueve con él y no afecta a su visión. Mientras dura el conjuro, hay un 50% de posibilidades de que el receptor no necesite realizar una salvación contra un ataque de mirada, como si apartara los ojos, aunque el enemigo con el ataque de mirada no gana ocultación (ver 'Ataques de mirada' en la pág. 72 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

El receptor no gana protección adicional por apartar los ojos mientras dura el conjuro, pero puede cerrarlos para evitar la mirada.

Pantalla disipadora de Otiluke

Abjuración

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: muro cuyo área es de hasta un cuadrado de 10' de lado/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1'/nivel

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Creas una pantalla resplandeciente, inmóvil y opaca de energía violeta. Cualquier criatura u objeto suelto que atraviese la pantalla es afectado como si sufriera un *disipar magia* lanzado a tu nivel de lanzador (ver pág. 206 del *Manual del Jugador*). Realizas una prueba de *disipar* por cada conjuro que esté en efecto en ese momento sobre el objeto o criatura, de 1d20+1 por nivel de lanzador (máximo +10) contra una CD de 11 + el nivel de lanzador del conjuro. La pantalla no tiene efecto sobre ningún objeto que lleve una criatura. Si un objeto mágico suelto atraviesa la pantalla, haz una prueba de *disipar* contra el nivel de lanzador del objeto. Si tienes éxito, todas sus propiedades mágicas se suprimen durante 1d4 asaltos.

Los efectos de conjuro que no estén funcionando sobre objetos o criaturas no pueden atravesar la pantalla. Un conjuro de *desintegrar* o *disipar magia* con éxito elimina la *pantalla disipadora de Otiluke*, mientras que un *campo antimagia* la suprime.

Componente material: una lámina de fino cristal de plomo.

Pantalla disipadora mayor de Otiluke

Abjuración

Nivel: Hcr/Mag 7

Como *pantalla disipadora de Otiluke*, excepto que el bonificador máximo de la prueba de *disipar* es +20 en vez de +10.

Polimorfar a otro

Transmutación

Nivel: Hch/Mag 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega (consultar texto)

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro transforma al receptor en otro tipo de criatura. La nueva forma puede ser desde Diminuta hasta una categoría de tamaño superior a la forma original del receptor, no puede tener más Dados de Golpe que el lanzador o el receptor (el mayor de los dos), y en cualquier caso la forma asumida no puede tener más de 15 DG. Tampoco es posible convertirle en constructo, elemental, ajeno o muerto viviente, a menos que ya fuera de ese tipo. Al transformarse, el receptor recuperará los puntos de golpe perdidos como si hubiera descansado durante un día (aunque esto no le servirá para recuperar el daño temporal de característica, ni le proporcionará otros

beneficios por descansar durante un día; recuperar la forma original no curará de nuevo a la criatura). Si muriera, recuperaría su forma original, aunque seguiría estando muerto.

La criatura polimorfada adopta las aptitudes físicas y naturales de la nueva forma, pero conserva su propia mente. Las aptitudes físicas incluyen el tamaño natural y las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución. Las aptitudes naturales incluyen la armadura natural, las armas naturales (garras, mordisco, desgarramiento, constricción; pero no petrificación, armas de aliento, consunción de energía, etc.) y demás cualidades puramente físicas (presencia o ausencia de alas, número de extremidades, etc.). Un cuerpo con más extremidades no permite hacer más ataques (o tener más ventajas de ataques con dos armas). Las aptitudes naturales también incluyen las capacidades mundanas de movimiento, como caminar, nadar y volar con alas, pero no el vuelo mágico ni otras formas de transporte mágico, como *desplazamiento de plano*, *intermitencia*, *puerta dimensional*, *puerta en fase*, *teleportar* y *teleportar sin error*. Las velocidades extremadamente elevadas de algunas criaturas se debe a aptitudes mágicas o extraordinarias y, por tanto, tampoco son otorgadas por este conjuro (en general, estas aptitudes incluyen velocidades no de vuelo superiores a 60' y velocidades de vuelo superiores a 120'). Otras aptitudes no mágicas (como la visión en la penumbra de los búhos) se consideran aptitudes naturales y, por tanto, se conservan.

Todo fragmento del cuerpo o elemento del equipo que se separe de la nueva forma recuperará su forma original.

Las nuevas puntuaciones y facultades de la criatura corresponderán a la media de la raza o especie cuya forma adopte. El conjuro no permitiría, por ejemplo, transformar a alguien en un corpulento levantador de pesas y así concederle una gran fuerza. Igualmente, no se puede cambiar al receptor en una versión mayor o más poderosa de una criatura (o más pequeña o débil), ni en una variante de la criatura. Por ejemplo, puedes convertir a un sujeto en ogro, pero no en ogro semidragón.

El receptor conservará sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, su nivel y clase, su puntos de golpe (sin importar los cambios que haya sufrido su Constitución), su alineamiento, ataques y salvaciones base (aunque sus nuevas puntuaciones de Fuerza, destreza y Constitución pueden afectar a sus bonificadores de ataque y salvación). El receptor seguirá considerándose el mismo tipo de criatura (por ejemplo, "humanoide") y retendrá sus conjuros y aptitudes extraordinarias y sortilegas, pero no las sobrenaturales. No ganará las aptitudes sobrenaturales (como armas de aliento o ataques de mirada), sortilegas ni extraordinarias de la nueva forma. Podrá lanzar aquellos conjuros para los que tenga componentes, pero necesitará una voz similar a la humana para los componentes verbales y manos humanoides para los somáticos.

Al surtir efecto el conjuro, el equipo de la criatura (si lo hay) se transforma también para ajustarse a la nueva forma de ésta. Si la nueva forma corresponde a una criatura que no usa equipo (aberraciones, algunos ajenos, animales, bestias, bestias mágicas, ciertos cambiaformas, cienos, constructos, dragones, elementales, algunos muertos vivientes, plantas y sabandijas), el equipo del receptor se funde con su nueva forma y deja de funcionar. Los componentes materiales y focos que se fundan de este modo con el personaje no podrán ser usados en el lanzamiento de conjuros. Si la nueva forma usa equipo (algunos ajenos y cambiaformas, fatas, gigantes, humanoides y

muchos muertos vivientes), el equipo cambiará para adaptarse a su nueva forma y conservará todas sus propiedades.

Podrás designar con total libertad las cualidades físicas menores de la nueva forma (como el color y textura del pelo o de la piel), siempre dentro de los límites normales de ese tipo de criatura. Las cualidades físicas importantes de la nueva forma (como la altura, el peso o el sexo) también estarán bajo tu control, pero deben respetar la norma de dicha especie. El receptor puede ser transformado en otro miembro de propia especie, o incluso en sí mismo.

El receptor estará, en efecto, disfrazado como un miembro corriente de la raza correspondiente a su nueva forma. Si utilizas este conjuro para crear un disfraz, obtendrás un bonificador +10 en la prueba de Disfrazarse.

El conjuro no permite adoptar ninguna forma incorpórea gaseosa; de hecho, las criaturas incorpóreas y gaseosas son inmunes a este sortilegio. Un cambiaformas natural (un licántropo, un doppelgänger, un druida experimentado, etc.) podrá adoptar su forma natural como acción estándar.

Componente material: un capullo vacío.

Nota: esta versión del conjuro es ahora oficial, y sustituye la presentada en el *Manual del Jugador*.

Polimorfarse

Transmutación

Nivel: Exp 4, Hch/Mag 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 h/nivel (D)

Como *polimorfarse a otro*, excepto que tú asumes la forma de una criatura diferente. El resto del texto descriptivo del *Manual del Jugador* de este conjuro ya no se aplica.

Nota: esta versión del conjuro ahora es oficial y sustituye la presentada en el *Manual del Jugador*.

Rayo de energía negativa

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad (consultar texto)

Resistencia a conjuros: sí

Un rayo de energía negativa surge del dedo con que apuntas. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para dañarlo a un objetivo. El rayo inflige 1d6 puntos de daño a una criatura viva. Por cada dos niveles adicionales de experiencia por encima del 1.º, causas 1d6 puntos de daño adicionales. Inflige 2d6 a 3.º nivel, 3d6 a 5.º nivel, 4d6 a 7.º nivel, y un máximo de 5d6 puntos de daño a 9.º nivel o superior.

Puesto que la energía negativa da poder a los muertos vivientes, este conjuro les cura la misma cantidad de daño, en vez de infligírselo.

Componente material: un espejo, que rompes.

Reparar daños críticos

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 4

Como reparar daños leves, excepto que reparar daños críticos repara 4d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (hasta +20).

Reparar daños graves

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 3

Como reparar daños leves, excepto que reparar daños graves repara 3d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (hasta +15).

Reparar daños leves

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: constructo tocado
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Al imponer las manos sobre un constructo que tenga al menos 1 punto de vida, transmutas su estructura para reparar daños que haya sufrido. El conjuro repara 1d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (hasta +5).

Reparar daños menores

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 0

Como reparar daños leves, excepto que reparar daños menores sólo repara 1 punto de daño.

Reparar daños moderados

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 2

Como reparar daños leves, excepto que reparar daños moderados repara 2d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (hasta +10).

Resistencia a los elementos en masa

Abjuración
Nivel: Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 4
Objetivos: una criatura/nivel, cada una de los cuales no puede estar separada más de 30' de otra

Como resistencia a los elementos, excepto que éste afecta a varias criaturas.

Sabiduría del buho

Transmutación
Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (Inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura transmutada por este conjuro se vuelve más sabia. *Sabiduría del buho* le concede un modificador de mejora a su *Sabiduría* de 1d4+1 puntos, además de los beneficios normales a las habilidades relacionadas con *Sabiduría*. Los clérigos, druidas, paladines y exploradores que reciben *sabiduría del buho* no obtienen conjuros adicionales, pero las CDs de salvación de sus sortilegios se incrementan.

Componente material arcano: Unas cuantas plumas o una pizca de heces de un búho.

Sanctasanctórum privado de Mordenkainen

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: cubo de 30' de lado/nivel (Mo)
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro asegura la intimidad. Cualquiera que mire al interior del área desde fuera sólo ve una oscura masa brumosa. La visión en la oscuridad no puede atravesarla. Ningún sonido, no importa lo estridente que sea, puede salir del área, por lo que nadie puede escuchar furtivamente desde fuera. Los que están dentro ven con normalidad.

El escudriñamiento mágico o los intentos de adivinación, como los conjuros *detectar pensamientos*, *clariaudencia*/*clarividencia*, o *escudriñamiento*, no pueden atravesar el área protegida, y un ojo arcano no puede entrar en su interior. La custodia otorgada por el *sanctasanctórum privado de Mordenkainen* impide la conversación entre los que estén dentro y los que estén fuera (debido a que bloquea el sonido), pero no impide otras formas de comunicación, como los conjuros de *recado* y *cuchichear mensaje*, o la comunicación empática entre un amo y un familiar. Este conjuro tampoco impide que las criaturas u objetos puedan entrar o salir del área afectada.

Componentes materiales: una delgada lámina de plomo, un trozo de cristal opaco, un fajo de algodón o de tela, y crisolita en polvo.

Teleportar a las masas

Transmutación [teletransporte]
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Objetivo: objetos tocados o criaturas voluntarias tocadas que pesen hasta 100 lb./nivel

Como *teleportar*, excepto por lo que se indica arriba. Cuando lanzas el conjuro de *teleportar a las masas* no tienes que teletransportarte tú.

Vela cadavérica

Conjuración (Creación)

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: una mano y una vela fantasmales

Duración: 1 minuto/nivel (D) (consultar texto)

Tiro de salvación: Ninguno

Resistencia a conjuros: no

Una mano fantasmal que lleva una vela encendida aparece en el punto que elijas. La vela arroja luz en un radio de 5'. La mano se mueve a donde desees (no se necesita concentración): hacia delante o hacia atrás, arriba o abajo, en línea recta o doblando esquinas, etcétera. La mano puede moverse hasta 50' por asalto y parpadea si la distancia entre tú y ella excede el alcance del conjuro. La mano y la vela son incorpóreas y pueden atravesar objetos, lo que las convierte en una herramienta útil para simular que un sitio está encantado.

La vela cadavérica ilumina objetos y seres invisibles, etéreos y ocultos, que se vuelven levemente visibles como contornos tenues. Las criaturas etéreas siguen siendo inalcanzables desde el plano Material (excepto con efectos de fuerza), pero las criaturas invisibles sólo tienen 3/4 de ocultación mientras estén a menos de 5' de la vela.

El resplandor fantasmal también hace que las criaturas y objetos inmateriales se vuelvan muy levemente materiales (incluyendo la mano en sí). Las criaturas incorpóreas a menos de 5' de la vela cadavérica conservan todos los beneficios normales de ser incorpóreas, pero sólo tienen un 30% de posibilidades de evitar ataques de criaturas corporales.

La mano es Diminuta, tiene 1 punto de golpe por nivel de lanzador, y posee Clase de Armadura 14 + un bonificador de desvío igual a tu modificador de Carisma. Efectúa las salvaciones igual que tú. Es inmune a todos los conjuros que no causan daño (aparte de *desintegrar*). El efecto del sortilegio termina si la mano es destruida.

Componente material: un trozo de un cadáver que nunca haya sido tratado con ningún tipo de conservante.

Visión en la oscuridad en masa

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 4

Alcance: 10'

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Objetivos: todas las criaturas dentro de una esfera de 10' de radio a tu alrededor

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Como *visión en la oscuridad*, excepto que todas las criaturas estén en el área en el momento del lanzamiento reciben beneficios del conjuro.

Vista arcana

Adivinación

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro hace que tus ojos brillen con un color azulado te permite ver auras mágicas a menos de 120' de tí. El efecto es similar al del conjuro de *detectar magia*, pero funciona mucha más rapidez.

Sabes el número de auras que tienes a la vista, y la fuerza de cada una de ellas. La fuerza y la escuela de magia del aura dependen del nivel del conjuro en funcionamiento del nivel de lanzador del objeto, tal como se indica en la descripción del conjuro *detectar magia* (ver pág. 204 *Manual del Jugador*).

Si dedicas una acción de asalto completo a escudriñar a una criatura a menos de 120' de tí, podrás determinar si posee alguna aptitud sortilega o de lanzamiento de conjuros, si arcanas o divinas (las aptitudes sortilegas aparecen como mágicas), y la fuerza de la aptitud más poderosa que la criatura tiene a su disposición para utilizar en ese momento. En algunos casos, el sortilegio puede dar una lectura engañosamente buena como cuando lo utilizas sobre un lanzador de conjuros que haya empleado la mayor parte de su límite diario de sortilegios.

Volar en masa

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, F

Objetivos: una criatura/nivel, cada una de las cuales no puede estar separada más de 30' de otra

Como *volar*, excepto que este conjuro confiere el poder de vuelo a todas las criaturas objetivo. Una vez que una criatura recibe el sortilegio, deberá permanecer a menos de 30' de receptor, o el conjuro se romperá para esa criatura (si sólo afecta a dos criaturas, la que se aleje de la otra perderá la aptitud de volar; si ambas se alejan una de la otra, las dos se vuelven incapaces de volar cuando la distancia entre ellas exceda los 30').

TOMO y SANGRE

Una guía para magos y hechiceros

Un conjuro es mejor que mil palabras

Toda biblioteca mística reserva un lugar para este potente volumen de saber arcano, que viene repleto de formas de personalizar a los personajes hechiceros y magos, incluyendo:

- Nuevas dotes, conjuros y objetos mágicos.
- Nuevas clases de prestigio, incluyendo el discípulo del dragón, el tejedor del destino y el maestro de la lividez.
- Información acerca de organizaciones especiales como las Varitas rotas y la Orden arcana.
- Mapa de una cofradía de mágicos y el hogar que comparten una maga y un hechicero..

Tomo y Sangre resulta indispensable tanto para los jugadores como para los Dungeon Masters que quieran añadir una nueva dimensión a hechiceros y magos.

Para utilizar este accesorio, el Dungeon Master también necesita el Manual del Jugador, la Guía del DUNGEON MASTER y el Manual de Monstruos. Un jugador sólo necesita el Manual del Jugador.

Diseños adicionales de Andy Collins,
Duane Maxwell y John D. Rateliff.

ISBN 84-95712-13-X



9 788495 712134

DD1013

Impreso en España. Printed in Spain.

