DUNGEONS & DRAGONS®

MANUAL DE LOS PLANOS



Jeff Grubb, Bruce R. Cordell,
y David Noonan



MANUAL DE LOS PLANOS

JEFF GRUBB, BRUCE R. CORDELL, DAVID NOONAN

DISEÑO ADICIONAL
ANDY COLLINS, MONTE COOK, STEVE MILLER, RICH REDMAN, SEAN K REYNOLDS, JENNIFER CLARKE WILKES, SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

EDICIÓN
DAVID NOONAN, JENNIFER CLARKE WILKES

DIRECCIÓN CREATIVA
ED STARK

DIRECCIÓN DE PROYECTO
JUSTIN ZIRAN

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
CHAS DELONG

DIRECCIÓN DE NEGOCIO
ANTHONY VALTERRA

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
ARNIE SWEKEL

ILUSTRACIONES INTERIORES
MATT CAVOTTA, MONTE MOORE, WAYNE REYNOLDS, DARRELL RICHE, DAVID ROACH, ARNIE SWEKEL

DISEÑO GRÁFICO
SHERRY FLOYD, DAWN MURIN

CARTÓGRAFÍA
TODD GAMBLE

COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA
ERIN DORRIES

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN EN ESPAÑOL

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
JOSEP MA ROSICH [NEURO], JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA

COLABORACIONES Y CONTRIBUCIONES
EL EQUIPO DE DNDTRAD, ANTONIO J. BLASCO, HORACIO GONZÁLEZ, JAVIER RIVERA, MIGUEL "ORPHEBUS" GARCÍA Y JORGINA MIRANDA

Agradecimientos especiales a los chicos de http://www.Planewalker-es.com por ayudarme a abrir las puertas de otros mundos.

PRUEBAS DE JUEGO: Jason Carl, Michele Carter, Andy Collins, Monte Cook, Bruce Cordell, Cameron Curtis, Jesse Decker, David Eckelberry, Cory J. Herndon, Gwendolyn FM Kestrel, Toby Latin, Will McDermott, Rich Redman, Thomas M. Reid, Steve Schubert, Chris Thomason, Jennifer Clarke Wilkes, Penny Williams, Skip Williams.

FUENTES: este libro se ha creado sobre los hombros de gigantes. Desde las versiones iniciales de Gary Gygax y Dave Sutherland hasta el poco menos que talmúdico *Manual de los Planos* de Jeff Grubb, juntamente con las contribuciones de Roger Moore y Ed Grenwood hasta el vibrante PLANESCAPE elaborado por David Cook, Colin McComb, Michele Carter y Monte Cook, los planos han sido una cosmología en constante evolución. Entre los otros recursos para este trabajo está el *Escenario de campaña* de *REINOS OLVIDADOS*® de Ed Greenwood, Skip Williams, Sean K Reynolds y Rob Heinsoo; el número #272 de la DRAGON® *Magazine* "El rey y la reina de los dragones" por Skip Williams; la *'Guía del plano Etéreo'* de Bruce R. Cordell, el *Manual de Psiónica* de Bruce R. Cordell; *'Tangentes'* de Bruce R. Cordell y *Tomo y Sangre* de Bruce R. Cordell y Skip Williams.

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

EE.UU., CANADA, ASIA, PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

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

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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, DUNGEON MASTER, REINOS OLVIDADOS, PLANESCAPE 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. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos.
La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título Manual of the Planes.

Impreso por Gráficas'94
Depósito legal: B-35432-02
ISBN: 84-95712-16-4

Impreso en España - Printed in Spain

Índice general

Introducción 4
El Manual de los Planos 4

Capítulo 1: la naturaleza de los planos 5
Cómo introducir los planos 6
¿Qué es un plano? 6
Rasgos planarios 7

Capítulo 2: cómo se conectan los planos 15
Interacción planaria 15
La cosmología del D&D 16
Cómo construir tu propia cosmología 16
Cómo viajar entre planos 19

Capítulo 3: personajes y magia 23
Monstruos como razas 23
Clases de prestigio 24
Magia en los planos 32
Nuevos conjuros 33

Capítulo 4: el plano Material 41
Rasgos del plano Material 41
Planos Materiales alternativos 43

Capítulo 5: los planos Transitivos 45
Cómo moverse entre los planos Transitivos 46
El plano Astral 47
El plano Etéreo 53
El plano de la Sombra 59

Capítulo 6: los planos Interiores 65
Rasgos de los planos Interiores 65
Enlaces con los planos Interiores 66
Cómo conectar los planos Interiores 66
Habitantes de los planos Interiores 67
El plano elemental del Aire 68
El plano elemental de la Tierra 70
El plano elemental del Fuego 74
El plano elemental del Agua 77
El plano de energía Negativa 80
El plano de energía Positiva 82

Capítulo 7: los planos Exteriores 85
Rasgos de los planos Exteriores 85
Enlaces de los planos Exteriores 86
Cómo viajar por los planos Exteriores 86
Habitantes de los planos Exteriores 88
Los dominios heroicos de Ysgard 90
El caos cambiante del Limbo 92
Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium 96
Las capas infinitas del Abismo 99
Las profundidades tarterianas de Cárceri 104
Las yermos grises del Hades 108
La eternidad desolada de Gehenna 111
Los nueve infiernos de Baator 115
El campo de batalla infernal de Aqueronte 123
El nirvana de los mecanismos de Mechanus 127
Los reinos pacíficos de Arcadia 130
Los siete montes de Celestia 132
Los paraísos gemelos de Bitopía 136
Los campos benditos del Eliseo 138
Las Tierras salvajes de las bestias 141
Los claros boscosos de Arbórea 144
Los dominios concordantes de las Tierras exteriores 147
Tablas de encuentros en los planos Exteriores 152

Capítulo 8: semiplanos 153
Rasgos de los semiplanos 153
Enlaces de los semiplanos 153
Generador aleatorio de semiplanos 154
Neth, el plano vivo 154
El Observatórium 157
Tierra neutral 158

Capítulo 9: monstruos 159
Acorazado astral 159
Bariaur 161
Celestial 162
Demonio 164
Diablo 166
Efímero 168
Energón 170
Genio 172
Githyanki 174
Githzerai 176
Inevitable 176
Mercano 179
Paraelemental 180
Yugoloth 185
Plantillas 188

Apéndice: planos y cosmologías alternativos 201
La Región de los sueños 201
El plano de los Espejos 204
El Mundo de los espíritus 206
El plano elemental del Frío 206
El plano elemental de la Madera 207
El plano de energía Temporal 208
El plano de las Hadas 210
El Reino lejano 211
Cosmología de la Miríada de planos 213
Cosmología Doppel 215
Cosmología de Planetario 217
Cosmología del Camino serpenteante 218
Anomalías planarias 220

Índice y lista de tablas 222-223

Lista de mapas y diagramas
Diagrama esquemático de la cosmología del D&D 7
Cosmología del D&D: la Gran rueda 8
Formas de los planos 11
Relaciones planarias 17
Un ejemplo de cosmología: el Omniverso 20
Estanques de colores astrales 48
Cortinas etéreas 57
El plano de la Sombra y cosmologías alternativas 62
Modelos tridimensionales de los planos Interiores 67
Los planos Exteriores 87
Ysgard 92
El Limbo 95
El Pandemónium 98
El Abismo 102
Cárceri 107
Hades 110
Gehenna 112
Los Nueve infiernos 120
Aqueronte 125
Mechanus 129
Arcadia 131
Celestia 134
Bitopía 137
El Eliseo 140
Las Tierras de las bestias 143
Arbórea 146
Las Tierras exteriores 150
La Región de los sueños 203
Cosmología de la Miríada de planos 215

Lista de las barras laterales
Combate en tres dimensiones 9
El tiempo a lo largo de la Gran rueda 10
Planos por capas 11
Cómo cambiar las cosmologías a mitad de la campaña 18
Tras el telón: cómo revelar tu cosmología 19
Llaves de portales 21
Nuevo objeto: sextante dimensional 22
Destinos planarios aleatorios 37
Conjuración divina y planos materiales alternativos 44
Personajes en movimiento: qué notan en los planos Transitivos 46
Opción: alteración del Astral 47
Opción: un plano Astral canalizado 50
Opción: sin el plano Astral 50
Carraca astral 52
Opción: la etereidad profunda 55
Opción: sin el plano Etéreo 55
Opción: múltitud de Etéreos 58
Nuevo objeto: tapiz etéreo 59
Una cosmología alternativa para los planos Transitivos 60
Opción: sin el plano de la Sombra 62
Opción: sombras de otros planos 63
Variante: los danzarines sombríos y el plano de la Sombra 64
Opción: sin los planos Interiores 67
Cómo salir excavando 72
Opción: el panteón que lo une todo 89
Opción: sin los planos exteriores 90
La Guerra de la sangre 90
Opción: Ysgard como mundo material 91
¿Qué se puede hacer con el Limbo controlado? 94
Opción: el Limbo como límite de la realidad 95
Los Señores de los slaad 96
Vendavales del Pandemónium 97
Los barcos del caos 100
Capas aleatorias del Abismo 101
El retorno de Orcus 103
La sorpresa del Hacedor de pecados 106
Los Grises 109
La Devastación gris 110
La Ciudad reptante 113
La nieve ácida 114
Los Ocho oscuros 116
El señor de la primera capa: Bel 117
El señor de la segunda capa: el archiduque Dispater 117
Tiamat: la dragona cromática 118
El señor de la tercera capa: el vizconde Mammon 119
Los señores de la cuarta capa: la dama Fierna y el archiduque Belial 119
El señor de la quinta capa: el príncipe Levistus 121
La señora de la sexta capa: la condesa de las Sagas 121
El señor de la séptima capa: el archiduque Belzebuth 122
El señor de la octava capa: Mefistófeles 122
El señor de la novena capa: Asmodeo, rey de los Nueve infiernos 123
La guerra entre orcos y goblins entre los cubos 124
Resistencia y preservación en Thuldanin 126
Cómo sobrevivir a las tormentas de cuchillas de Ocanthus 126
Los Reyes de las tormentas 131
Bahamut: el dragón de platino 133
Opción: sólo gnomos en Bitopía 137
Ehlonna, deidad de los bosques 143
Opción: más dioses en Arvandor 146
Opción: las tierras exteriores neutralmente desagradables 148
Viaje onírico 202
Sueño lúcido 203
Cómo entrar en el plano de los Espejos 205
Los rasgos más perversos del plano de las Hadas 211
Un plano de las hadas más accesible 211
Cómo modificar los conjuros de acceso al plano Etéreo 215
Variante: ascendencia elemental más fuerte 218

Introducción

Este libro habla de otros lugares.

Habla del cielo y del infierno; de la base del universo y de los palacios de los dioses; de portales resplandecientes y de los caminos que cruzan las brumas y las sombras.

Habla del Universo y de la cosmología que lo une todo; habla de los planos de existencia.

La idea de "otros lugares" (reinos y dominios más poderosos y extraños que el nuestro) siempre ha formado parte de nuestra mitología. Orfeo desciende al reino de los muertos y los dioses moran en el monte Olimpo. Magos y hechiceros convocan para que les sirvan a seres hermosos o corruptos de reinos lejanos. *Terra incognita*. Tierras desconocidas. Aquí hay monstruos.

Pero el *Manual de los Planos* es algo más que un listado de las moradas de diablos, demonios, celestiales y elementales. Este libro te proporciona las herramientas necesarias para que puedas crear tus propios universos y cosmologías. Puedes personalizar los diseños de tus planos de la misma manera en que creas los países y las ciudades de tus aventuras (y los planos tienen un potencial de expansión infinito).

Usar el *Manual de los Planos* requiere el uso del *Manual del Jugador*, la *Guía del* DUNGEON MASTER y el *Manual de Monstruos*. Con todo ello podrás crear tus propios universos y hacer que tus jugadores se pierdan en otros planos de existencia.

¡Ve y explóralos!

EL *MANUAL DE LOS PLANOS*

Este libro contiene información tanto para el Dungeon Master como para los jugadores, embarcándoles en un gran viaje a través de los planos. Aunque básicamente es un libro para DMs, los jugadores también pueden leerlo, pero si tu DM está creando una cosmología única, no deberías echar a perder las sorpresas que haya preparado leyéndote este libro.

La naturaleza de los planos (capítulo 1): este capítulo responde la pregunta básica: ¿qué es un plano y qué se puede hacer con él? En él se explican los rasgos de los planos, los elementos esenciales de tu cosmología. Es una guía tipo "hazlo tu mismo" que te ayudará en la creación de tus propios universos y dimensiones.

Cómo se conectan los planos (capítulo 2): una vez hayas construido tus mundos, en este capítulo verás cómo enlazarlos entre sí. ¿Cómo te mueves entre los planos y cuáles son los puntos de acceso?

Personajes y magia (capítulo 3): en esta sección del libro hay nuevas opciones para los personajes, incluyendo clases de prestigio (agente divino, rompeumbrales, campeón planario, viajero planario), además de conjuros nuevos como por ejemplo: *explosión de éter, torbellino de realidad* y *difuminarse en la sombra*.

El plano Material (capítulo 4): en este capítulo empieza un gran viaje a través de los planos hablando de los planos a los que llamas "hogar". El plano Material es el corazón de tu campaña y el origen de todas las historias.

Los planos Transitivos (capítulo 5): estos planos son los que te permiten llegar a otros lugares, son planos de transporte y movimiento. Son los planos que mantienen unidos a los otros planos, aunque cada uno de ellos tiene sus propios peligros.

Los planos Interiores (capítulo 6): este capítulo explora los elementos básicos que construyen tu cosmología. Son los planos más hostiles, y hogar de muchos elementales poderosos. Son planos de energía en estado puro, sin planificación alguna.

Los planos Exteriores (capítulo 7): los dioses, así como los poderes extraplanarios que interfieren con los mortales y con el plano Material, llaman hogar a estos lugares, donde moran dioses y panteones.

Los Semiplanos (capítulo 8): estos planos menores son trozos de realidad desdoblada por sus creadores. En los semiplanos el DM puede saltarse las reglas y crear cualquier cosa imaginable.

A lo largo de estos capítulos se dan ejemplos para la "Gran rueda" (la cosmología del D&D). La Gran rueda es la representación de la distribución de los planos tal y como se describe en los libros básicos de D&D y a la mayoría de los jugadores les resultará un concepto conocido. De todas formas, sólo está como ejemplo y como punto de partida para todo el que desee empezar a usar este libro de inmediato. Se anima a los DM a crear sus propias cosmologías para que reflejen las necesidades de sus propias campañas. La Gran rueda está bien para campañas de fantasía medieval, pero no sería adecuada para partidas en la antigua Grecia o en ambientaciones nórdico-eslavas.

Monstruos (capítulo 9): aquí encontrarás los monstruos y las criaturas que viven en estos planos. Se incluyen descripciones completas de los monstruos y las plantillas que permiten que el DM de un aspecto sobrenatural a las criaturas del plano Material.

Apéndice: finalmente se ofrecen algunos ejemplos de planos y configuraciones de planos que no se ajustan a la Gran rueda. Estos ejemplos de "cosas interesantes que puedes crear" demuestran que, aunque el Manual de los Planos te muestre la cosmología del D&D, puedes crear lo que quieras para tus aventuras. Dentro de este capítulo podrás encontrar ejemplos tan interesantes como el plano elemental de la Madera, el plano de los Espejos, o el plano exterior de las Hadas.

Ahora, con las herramientas que este libro te proporciona podrás crear tus propios universos míticos y hacer que tu imaginación se pierda en sus confines.

Úsala para viajar a otros mundos.

(Nota de los T.: los autores americanos han puesto sumo cuidado en evitar al máximo el uso de las palabras "dios" y "diosa", sustituyéndolos sistemáticamente por "deidad". El equipo de traducción mantiene el criterio, ya establecido en el ECRO, de considerar dichos términos como equivalentes, y por tanto utilizables de forma indistinta).



Ilustración de A. Swekel

Lidda, Tordek y los demás jamás habían visto una puerta como aquella. El marco estaba tallado en cuarzo rosa y la dovela era una gema de un color rojo sangre tan grande como la cabeza de Tordek. En la gema había talladas unas runas advirtiendo del peligro a quienes abrieran el portal. La puerta en sí estaba hecha de hierro y era fría al tacto.

Tordek abrió la puerta tirando con fuerza de una gran anilla incrustada con la imagen tallada de una gárgola. Lidda escuchó un resoplido mientras la gran puerta se abría con un balaceo.

Más allá de la puerta giraba un universo lleno de grandes discos rotatorios. Tan lejos como alcanzaba la vista veían grandes engranajes que conectaban entre sí y que a su vez hacían de soporte para otros. Al principio vieron que en los engranajes parecían crecer cosas sin llegar a identificar qué eran, aunque muy pronto vieron que en realidad eran grandes ciudades pobladas por extrañas criaturas. Como pudieron comprobar, este universo de mecanismos estaba lleno de aire respirable. Salido de la nada apareció un ifriti que se dirigió volando hacia una de las ciudades.

"Admitámoslo chicos" dijo Lidda, "ya nada volverá a ser igual."

Los planos son nuevos mundos, realidades alternativas y otras dimensiones que pueden existir a la vuelta de la esquina del hogar de los jugadores. Los aventureros pueden tener por seguro que en estos lugares no se siguen las mismas reglas y que cuando estén en ellos su casa y su seguridad estarán muy lejos.

Los otros planos pueden existir tras un espejo mágico, al otro lado de un portal tenebroso o más allá de una cascada multicolor. Estos caminos permiten al DM llevar su campaña (literalmente) a nuevas dimensiones de juego y crear nuevas tierras para que los jugadores las exploren.

Los planos pueden ser el hogar de criaturas muy poderosas (tanto benignas como malignas) que quieran probar a los jugadores. En su mundo natal puede que alguna vez se hayan encontrado con criaturas de otras dimensiones como demonios o elementales, pero en los otros planos los monstruos tienen la ventaja de jugar en casa e incluso estos se retiran ante criaturas nunca soñadas en el plano Material y mucho más poderosas.

Los planos y las conexiones entre ellos son únicos en cada campaña. Pueden estar organizados con burocracia celestial o tan caóticamente que los planos se abran y se cierren aleatoriamente. La organización de los planos puede ser conocida por los jugadores o puede ser un misterio que deben resolver.

En este libro te mostramos como ejemplo la organización de la Gran rueda del D&D, pero otras campañas pueden tener otros planteamientos que difieran del que aquí te mostramos.

La organización de los planos que te presentamos debe ser tomada como un ejemplo y tú debes decidir qué partes mantienes y qué partes creas de nuevo. El centro de la Gran rueda es Oerth (también co-

nocido como Terra), el mundo central del D&D. Alrededor de él moran los planos Interiores de fuego, agua, tierra, aire, energía positiva y negativa. Más allá están los planos del bien, el mal, la ley y el caos. Las brumas blanquecinas del plano Astral lo unen todo.

Puedes usar las herramientas de este libro para crear tu propia cosmología. Si lo haces deberías informar a tus jugadores de que no es una cosmología que esté descrita en un libro. Después déjales que descubran por sí mismos los matices de los planos. Esto añade emoción, misterio y un sentimiento de admiración además de recordar a los jugadores que no todo está escrito en los libros.

CÓMO INTRODUCIR LOS PLANOS

Este libro contiene una gran cantidad de recursos para una campaña que ya esté en marcha. Te aconsejamos que no introduzcas de golpe toda la información de este libro en tu campaña. A medida que tus personajes crezcan en poder deberían ir descubriendo los poderes de los planos y los desafíos que contienen.

Cómo introducir los planos: la mejor introducción a los planos para personajes de bajo nivel es a través de criaturas convocadas por conjuros como *convocar monstruo I*. De esta manera los personajes pueden conocer criaturas como el águila celestial o la rata terrible infernal. Destaca las diferencias que estas criaturas tienen respecto a sus homónimas más normales del mundo normal (del águila celestial se destaca su nobleza y de la rata el aspecto aterrador). Llegado este punto, todo lo que debes hacer es dar alguna pista acerca de otros mundos más allá del que los personajes conocen.

Cómo conocer más monstruos: a medida que los personajes avanzan de nivel se empiezan a encontrar con más monstruos que tienen su hogar en otros planos. Puede que luchen con salamandras del plano elemental de Fuego o con demonios del Abismo. A medida que se enfrenten y derroten a estas criaturas irán aprendiendo que no todas las criaturas que provienen de otros reinos son versiones más temibles de seres que les resultan familiares. Muchas de ellas tienen habilidades únicas que harán que los personajes vayan con mucho cuidado.

Los primeros viajes: las primeras expediciones de los personajes a otros planos pueden ser con la ayuda de ajenos o incluso pueden ser viajes involuntarios (por culpa de una trampa o al traspasar inadvertidamente un portal). Los jugadores pueden encontrar un portal que les lleve a otros planos o puede que un mago les envíe a una misión. En la entrada de un portal pueden tropezar e ir a parar a un pequeño semiplano.

Independientemente del modo, puede que los jugadores se encuentren en otra dimensión y descubran que las reglas tradicionales (como por ejemplo la gravedad) no se aplican del mismo modo. Algunos de los planos no sólo son hostiles sino auténticamente mortales para los no iniciados en sus secretos. Asegúrate de que tus jugadores no sólo están preparados para enfrentarse a las criaturas sino también al propio entorno del plano. Dentro de la cosmología de la Gran rueda del D&D, los planos Exteriores (el hogar de las deidades) tienden a ser lugares mucho más hospitalarios que los planos Interiores (donde los elementos existen en su forma natural).

Durante este período intermedio el DM puede controlar el nivel de acceso que los personajes tienen sobre el viaje planario a través del número de portales que existen, la naturaleza de las trampas y los caprichos de algún mago (PNJ) que, por ejemplo, les mande al plano del Limbo.

Libertad para viajar: tarde o temprano los jugadores conseguirán objetos mágicos (como por ejemplo un *umbral cúbico*) o conjuros (*excursión etérea* y *desplazamiento de plano* a nivel 5.º o *proyección astral* a nivel 9.º) que les permita el viaje entre planos. Llegados a este punto los personajes tienen libertad para viajar entre los planos y la experiencia necesaria para estar en tierras hostiles y resistir ante habitantes poco amistosos. Llevarlos a otro plano en contra de su voluntad ya no servirá de nada pues simplemente usarán la magia para volver. Los personajes necesitarán motivos para viajar entre los planos y aventuras que mantengan su interés y que los mantengan en ellos. Los personajes empiezan a tener sus propios motivos en los planos: tesoros, gloria o simplemente afán de exploración.

Finalmente, puede que los personajes decidan asentarse en un plano (quizás en un semiplano propio o en un reino creado en un plano Exterior). Los planos son lo suficientemente grandes y salvajes como para jugar cualquier estilo de aventuras. En los planos siempre hay más por hacer.

¿QUÉ ES UN PLANO?

Los planos de existencia son realidades diferentes con conexiones entrelazadas. Exceptuando algunos puntos de unión, cada plano es un universo con sus propias leyes. Los planos son el hogar de variantes más poderosas de criaturas que nos resultan familiares y de monstruos únicos que se han adaptado al entorno extraño en el que viven.

Se dividen en diferentes grupos generales: planos Materiales, planos Transitivos, planos Interiores, planos Exteriores y semiplanos. Estos tipos no son exclusivos (por ejemplo, se pueden encontrar dioses en los planos Transitivos) pero la mayoría de los planos forman parte de una categoría.

Planos Materiales: estos planos son los más conocidos por los jugadores pues, generalmente, son el lugar de origen de las campañas de D&D. Los planos Materiales son los más parecidos a la Tierra y se comportan según sus mismas leyes naturales. Las reglas del D&D se han diseñado teniendo en cuenta y tomando como base los planos Materiales. Muchas campañas sólo tienen un plano Material y éste es la base en la que se sustenta el resto de la cosmología.

Planos Transitivos: este grupo de planos diferentes tienen un único punto en común: sirven para viajar de un plano a otro. El plano Astral se usa para llegar a otros planos mientras que el plano Etéreo y el plano de la Sombra se usan para viajes dentro del mismo plano Material. A estos planos se accede a menudo a través de diferentes conjuros y tienen sus propios habitantes.

Planos Interiores: también llamados planos de poder, estos planos encarnan los bloques básicos del universo. Están hechos de una única energía o elemento que sobrepasa a los otros. Asimismo, los habitantes de estos planos también están hechos de la misma energía u elemento.

Los planos Interiores se pueden dividir en dos grupos: los planos Elementales que simbolizan las propiedades físicas del universo (tierra, aire, fuego y agua) y los planos de Energía que representan las fuerzas creativas y destructivas del universo (la

energía positiva y la negativa). Los planos de poder son lugares muy hostiles y los viajeros planarios deberán tomar precauciones cuando los crucen.

Planos Exteriores: estos planos también llamados planos de las deidades, planos espirituales o planos divinos, son el hogar de grandes seres y de grandes poderes. Los propios dioses viven en ellos así como todo tipo de criaturas celestiales, demonios y diablos. Los planos Exteriores tienden a tener un alineamiento que representa una moral o una forma de ser en concreto, y que sus habitantes tienden a compartir. Es el lugar donde las almas van a descansar desde el plano Material tanto si su final es la paz, la meditación sobre la propia vida, o la condenación eterna.

Semiplanos: esta variopinta categoría agrupa, de alguna forma, todos los espacios extradimensionales que funcionan como planos pero que tienen un tamaño que se puede medir y un acceso limitado. Los otros tipos de planos son, en teoría, de tamaño infinito, pero los semiplanos sólo tienen unos centenares de metros de ancho. El acceso a un semiplano puede estar limitado a un lugar en concreto (como por ejemplo un portal fijo) o a una situación en particular (como por ejemplo el día del año o el tiempo que hace). Algunos planos se crean mediante conjuros, otros evolucionan de forma natural y algunos aparecen por voluntad de las deidades.

En último lugar, los planos pueden conectarse de diferentes maneras; cada plano no enlaza directamente con otro. Aquí debajo tienes un ejemplo de cómo los planos se unen entre sí. En la siguiente página tienes un dibujo más detallado que te muestra las conexiones entre los planos en la cosmología del D&D.

RASGOS PLANARIOS

Cada plano de existencia tiene sus propias propiedades: las leyes naturales del universo. Cambiando los rasgos de un plano a otro, el DM puede alterar el aspecto y las sensaciones que un lugar visitado provoca en los personajes.

En general, se considera que el plano Material es el plano por defecto de los aventureros. Todas las comparaciones se hacen con respecto al plano Material, y por lo tanto todos los planos son similares a él a no ser que se indique lo contrario.

Los rasgos planarios se dividen en diferentes áreas. Los planos tienen los siguientes rasgos.

- **Rasgos físicos:** este grupo de rasgos abarca todo el grupo de leyes naturales, incluida la gravedad y el tiempo.
- **Rasgos elementales y de energía:** estos rasgos determinan el dominio de un elemento en particular o de las fuerzas de energía.
- **Rasgos de alineamiento:** de la misma manera en que los personajes pueden ser legales neutrales o caóticos buenos, un plano puede tener tendencia a ser de una moral en concreto o a tener un punto de vista propio.
- **Rasgos mágicos:** la magia funciona de forma diferente de un plano a otro y estos rasgos son los que marcan los límites sobre lo que se puede hacer en este campo.

Estos rasgos se aplican de forma general. Aunque un plano es un lugar muy grande, puede haber en su interior lugares en concreto donde las reglas sean diferentes, sea por causas naturales, interferencia de las deidades o por ser lugares mágicos.

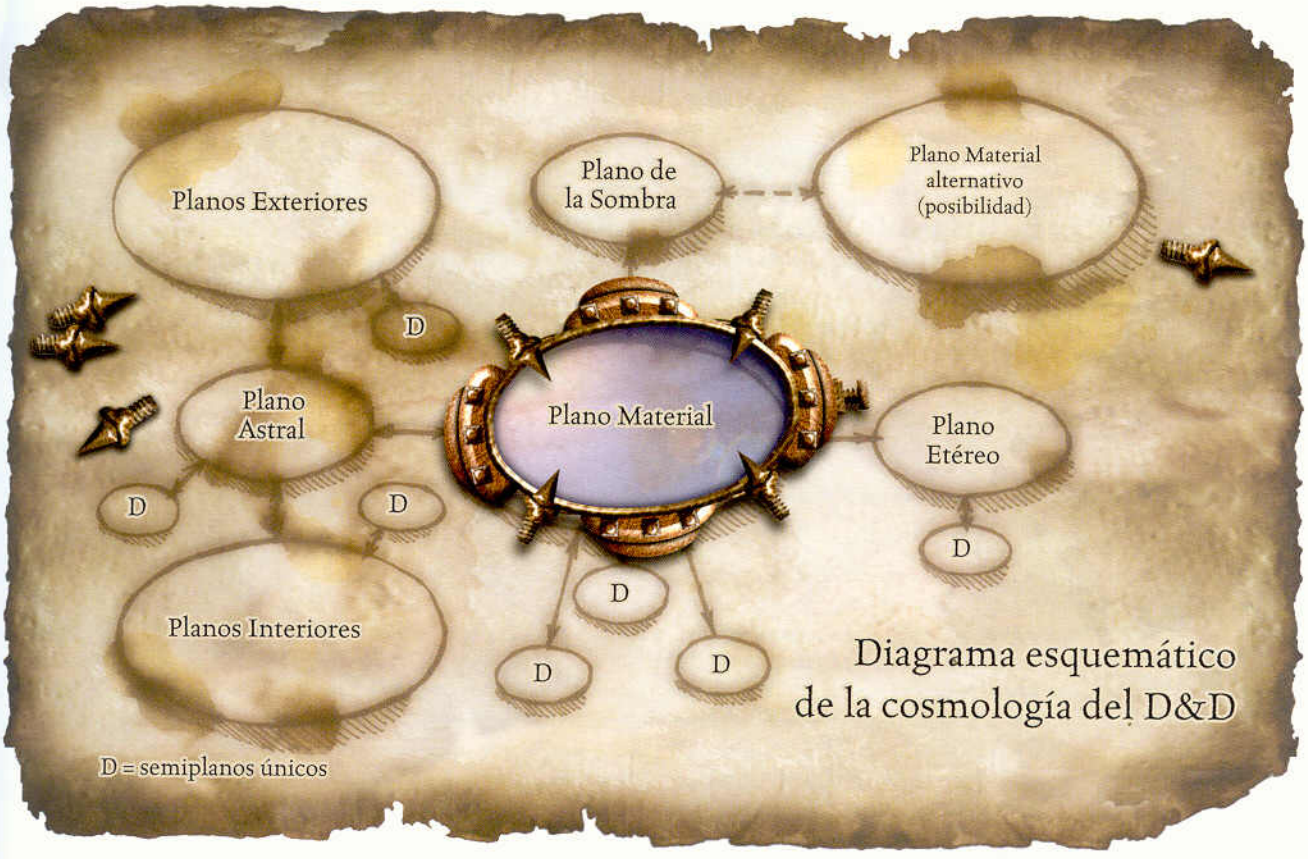


Diagrama esquemático de la cosmología del D&D

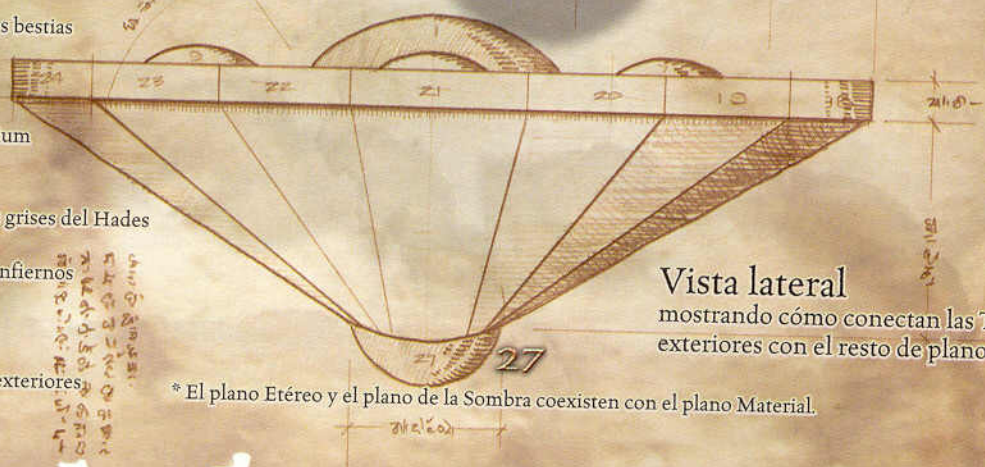
Cosmología del D&D: la Gran rueda



Vista superior
mostrando las principales relaciones entre planos

Clave

Plano Material
1) Plano Material
Planos Transitivos
2) Plano Etéreo*
3) Plano de la Sombra*
4) Plano Astral
Planos Interiores
5) Plano de la Energía positiva
6) Plano Elemental del fuego
7) Plano Elemental de la tierra
8) Plano de la Energía negativa
9) Plano Elemental del agua
10) Plano Elemental del aire
Planos Exteriores
11) Celestia
12) Bitopia
13) Elíseo
14) Tierra de las bestias
15) Arbórea
16) Ysgard
17) Limbo
18) Pandemónium
19) Abismo
20) Cárceri
21) Los Yermos grises del Hades
22) Gehenna
23) Los nueve Infiernos
24) Aqueronte
25) Mechanus
26) Arcadia
27) Las Tierras exteriores



Vista lateral
mostrando cómo conectan las Tierras exteriores con el resto de planos

* El plano Etéreo y el plano de la Sombra coexisten con el plano Material.

RASGOS FÍSICOS

Las dos principales leyes naturales que se definen dentro de los rasgos físicos son el funcionamiento de la gravedad y la manera en que transcurre el tiempo. Otros rasgos físicos de los planos son sus límites (si tienen) y la naturaleza de sus fronteras. Finalmente, la naturaleza física del plano también es un rasgo. Esta puede ir desde una forma estática y definida hasta formas constantemente cambiantes.

Gravedad

Una de las variables que el DM puede modificar es la gravedad, que puede ir de muy grande a muy pequeña. Además, la dirección de ésta puede ser diferente a como estamos acostumbrados e incluso puede ir cambiando de dirección dentro del mismo plano.

Gravedad normal: la mayoría de los planos tienen una gravedad similar a la del plano Material. Esto significa que si algo pesa 10 lb. en el plano Material, aquí también pesará 10 lb. Se aplican las reglas estándar para las puntuaciones de aptitudes, capacidad de carga y penalizadores sobre ésta.

Gravedad alta: la gravedad de este plano es mucho más intensa que en el plano Material. Como resultado, las pruebas de Equilibrio, Trepar, Saltar, Montar, Nadar y Piruetas así como las tiradas de ataque tienen un penalizador de circunstancia de –2. El peso de todos los objetos se dobla (cosa que afecta a la velocidad del personaje) y el alcance de las armas se reduce a la mitad.

La Fuerza y la Destreza de un personaje no se ven afectadas; además, estas aptitudes tampoco les ayudarán tanto en este entorno. Las limitaciones se aplican tanto a los viajeros de otros planos como a los propios nativos, aunque estos últimos conocerán bien las limitaciones y se comportarán de acuerdo con ellas.

En algunos planos puedes doblar o triplicar la forma en que afecta la gravedad aunque seguramente estos lugares no serán muy populares entre los aventureros.

Los personajes que tengan una caída en un plano con gravedad alta recibirán 1d10 de puntos de daño por cada 10' de caída hasta un máximo de 20d10.

Gravedad baja: la gravedad en este plano es menos intensa que en el plano Material. Como resultado, las criaturas pueden cargar con más peso, aunque sus movimientos tenderán a ser algo torpes. Los personajes en planos con baja gravedad sufrirán un penalizador de circunstancia de –2 en sus tiradas de ataque y en las pruebas de Equilibrio, Montar, Nadar y Piruetas. Todos los objetos pesan la mitad. El alcance de las armas se duplica y los personajes ganan un bonificador de circunstancia de +2 en sus pruebas de Trepar y Saltar.

La Fuerza y la Destreza no cambian como consecuencia de una gravedad baja, pero lo que puedes hacer con ellas sí. Estas ventajas se aplican tanto a los viajeros de otros planos como a los nativos.

Los personajes que tengan una caída en gravedad baja sufren 1d4 puntos de daño por cada 10' de caída hasta un máximo de 20d4.

Para un plano en concreto puedes reducir aún más la gravedad doblando o triplicando los efectos.

Ingrávido: los individuos que están en un plano ingrávido, simplemente flotan a no ser que haya algún mecanismo (como por ejemplo la magia o la fuerza de voluntad) que les permita tener un punto de gravedad hacia el cual moverse. Un ejemplo de plano ingrávido es el plano Astral: un lugar donde todo el mundo se mueve simplemente imaginándose a sí mismo moviéndose en una dirección determinada.

Gravedad direccional objetiva: la gravedad es la misma que en el plano Material pero la dirección no es la típica en dirección al "suelo". Puede ser en dirección hacia algún objeto sólido, un ángulo del plano o incluso hacia arriba, de manera que se cree un mundo donde todos deban amarrarse a un punto permanentemente para no ser lanzados al vacío.

Además, esta gravedad puede variar de un punto a otro. La dirección de caída puede variar de manera que los personajes se pueden encontrar cayendo hacia arriba o andando por las paredes.

Los viajeros que pasen por un plano con este rasgo de gravedad deberán ser cautelosos. A nadie le gusta descubrir que el pasillo de 100' por el que anda se convierte en un hoyo trampa de 100' de profundidad.

Gravedad direccional subjetiva: la fuerza de la gravedad es la misma pero cada individuo elige la dirección en la que actúa. Este plano no tiene gravedad para los objetos inanimados y para las criaturas sin capacidad de pensamiento. Es normal que los recién llegado al plano al principio se desorienten. Este es el tipo de gravedad que hay en planos "sin peso" como en el plano del Aire.

Los personajes se pueden mover por una superficie sólida simplemente imaginándose que ésta les atrae con gravedad. En el plano Elemental del aire ésta es la manera en que se crea la gravedad sobre la materia. Si un personaje se queda flotando en el aire, con solo elegir una dirección hacia la que "caer", "vuela" hacía allí.

Aplicando estas reglas, un individuo "cae" 150' en el primer asalto y 300' en asaltos sucesivos. El movimiento es sólo en una dirección. Para poder "parar", se debe reducir la velocidad cambiando la dirección de la gravedad (moviéndose de nuevo 150' el primer turno y 300' los sucesivos).

COMBATE EN TRES DIMENSIONES

En planos con el rasgo de no tener gravedad o de gravedad direccional, el combate puede ser mucho más complicado porque se puede atacar tanto desde arriba como desde abajo, como desde las direcciones laterales.

Al trabajar en tres dimensiones las áreas incorporan un tercer frente del mismo tamaño que la criatura. Para una criatura de tamaño Mediano el combate se desarrolla en un cubo de 5' de lado. En una superficie bidimensional el personaje puede ser atacado por ocho oponentes adyacentes (cada uno atacando desde cada lado de un cuadrado de 5' y otros cuatro atacando desde las esquinas). En un combate tridimensional, hasta veintiséis oponentes de tamaño Pequeño o Medio pueden atacar a un objetivo de su mismo tamaño: ocho estarían adyacentes a él (a la misma altura), nueve estarían arriba y nueve estarían abajo. Para más información acerca de los frentes y los tamaños de las criaturas consulta 'Criaturas grandes y pequeñas en combate' en el capítulo 8 del *Manual del Jugador*, y 'Movimiento y posición' en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

Para poder designar una nueva dirección hay que superar una prueba de Sabiduría (CD 16), es una acción gratuita y se puede hacer una vez por turno. Cualquier personaje que falle la prueba de Sabiduría recibe un +6 por cada prueba fallada hasta que lo consiga.

Tiempo

Aunque el paso del tiempo puede ser diferente en diferentes planos, es constante dentro de un plano en concreto. El tiempo se convierte en un factor importante cuando te mueves de un plano a otro, aunque siempre transcurre a la misma velocidad para el observador.

En otras palabras, para el espectador el tiempo es siempre subjetivo. Si alguien se queda congelado mágicamente en un lugar durante un año, al final de este tiempo pensará que solo han transcurrido unos segundos, pero para cualquier otra persona habrá pasado un año.

La misma subjetividad se aplica a otros planos. Los viajeros descubrirán que, mientras se mueven entre los planos, ganan o pierden tiempo aunque desde su punto de vista el tiempo siempre transcurre de la misma manera.

Tiempo normal: esta es la manera normal de transcurrir el tiempo en comparación con el plano Material. Una hora en un plano con tiempo normal equivale a una hora en el plano Material.

Tiempo fluctuante: en algunos planos el tiempo puede fluir más rápida o más lentamente. Puedes viajar a otro plano, estarte allí durante un año y cuando vuelvas al plano Material ver que sólo han pasado seis segundos. Aunque para el viajero, sus objetos, los conjuros y los efectos que le afecten ha pasado un año, todo lo que hay en el plano Material sólo ha envejecido unos segundos.

Cuando diseñes cómo funciona el tiempo en planos con tiempo fluctuante debes poner primero la relación del plano Material seguida por la del plano con la que se compara. Por ejemplo: tenemos el caso de 1 asalto = 1 año. Por cada año que pasa en el otro plano, es un asalto (6 segundos) en el plano Material.

Los listos y los poco escrupulosos pueden abusar de los planos que tienen tiempo fluctuante. La habilidad de estar en un tiempo más rápido para poder curarse y recuperar conjuros es una gran arma contra los oponentes. Estarás de vuelta completamente recuperado antes de que tus enemigos vean que te has ido. Por otro lado, lanzar a los oponentes a un plano con tiempo más lento les mantendrá fuera de combate durante varios años y hará que su vuelta sea un problema que deban afrontar las generaciones futuras.

Tiempo errático: en algunos planos el tiempo se frena o se acelera (aleatoriamente) de manera que quien está en él gana o pierde tiempo a medida que se mueve entre ellos. Por cada plano con tiempo errático debes crear una tabla en la que se pueda determinar el transcurso del tiempo. La siguiente tabla se muestra a modo de ejemplo:

d%	Tiempo en el plano Material	Tiempo en el plano con tiempo errático
01-10	1 día	1 asalto
11-40	1 día	1 hora
41-60	1 día	1 día
61-90	1 hora	1 día
91-100	1 asalto	1 día

Deberás definir cada cuándo cambia (según el estándar del plano Material) el rasgo del tiempo en un plano de este tipo y por lo tanto se debe tirar de nuevo en la tabla. Para los habitantes de este plano, el tiempo transcurre de forma normal y los cambios en este rasgo no se notan de manera alguna.

Intemporal: en estos planos el tiempo transcurre, pero los efectos del mismo se anulan. El DM debe definir los efectos que se anulan. Por ejemplo, en un plano intemporal el hambre, la sed y el envejecimiento no tendrían efecto. De la misma manera, la curación natural no existiría y sólo se podrían curar heridas a través de la magia. Respecto a la magia, en un plano con este rasgo temporal, todo conjuro que tenga una duración más grande que instantáneo se considera que tiene duración permanente hasta que sea disipado.

El peligro de un plano intemporal es que cuando se sale de él a un plano en el que el tiempo transcurre de forma normal, los efectos como el hambre o el envejecimiento vuelven (algunas veces, de forma retroactiva). Un personaje que no haya comido durante diez años estará hambriento (aunque no morirá por ello) y alguien que quedó congelado durante cincuenta años a la edad de veinticinco años, en un instante envejecerá hasta llegar a los setenta y cinco. Algunas leyendas folclóricas tradicionales hablan de lugares donde los héroes viven durante centenares de años sólo para morir de viejos tan pronto como regresan a casa.

Tamaño y forma

Los planos aparecen con una gran variedad de tamaños y formas. Muchos planos son infinitos o por lo menos tan grandes que parecen infinitos.

Infinito: estos planos se extienden indefinidamente aunque pueden tener en su interior un número finito de componentes (como por ejemplo, mundos esféricos) o pueden ser espacios que se expanden continuamente en dos direcciones, como mapas que se alargan infinitamente.

Finito: estos planos tienen fronteras y límites. Estos márgenes pueden ser, a su vez, frontera con otros planos o finitos como el borde del mundo o una gran muralla. Los semiplanos siempre son finitos.

Autocontenidos: los bordes de estos planos se superponen sobre sí mismos llevando al viajero al otro lado del mapa. Una esfera es un ejemplo de un plano finito autocontenido. También pueden ser cubos, toroides o planos llanos que, cuando un viajero llega a un borde, le teleportan automáticamente al borde opuesto. Algunos semiplanos son de este tipo.

Rasgos mórficos

Es la medida que indica con qué facilidad se puede cambiar la naturaleza básica de los planos. Algunos planos responden a los seres pensantes mientras que otros sólo pueden ser manipulados por criaturas extremadamente poderosas y algunos planos sólo responden ante esfuerzos físicos o mágicos.

Morfología alterable: estos planos son la norma. Los objetos están en su sitio y son lo que son a no ser que se vean afecta-

EL TIEMPO A LO LARGO DE LA GRAN RUEDA

En la cosmología del D&D el tiempo fluye de forma normal y todos los planos tienen el rasgo del tiempo normal. Los planos con tiempo fluctuante o con tiempo errático cambian el juego de una manera demasiado dramática para el gusto de algunos jugadores.

La única excepción a esto es el plano Astral que es un plano intemporal para efectos como el envejecimiento, el hambre, la sed y la curación natural.



dos por una fuerza física o mágica. En un plano con este rasgo puedes construir un castillo, animar una estatua o hacer crecer las cosechas, y cambiar el entorno como consecuencia de un esfuerzo físico concreto.

Estático: estos planos no cambian. Los visitantes no pueden ni afectar a los habitantes del plano ni a sus objetos. Los conjuros que puedan afectar a las cosas en el plano no lo hacen a no ser que se suprima o se cambie este rasgo. Es similar al efecto de lanzar un *detener el tiempo* pero es más difícil todavía que pueda afectar a criaturas u objetos. De todas maneras, los conjuros lanzados antes de entrar en el plano siguen teniendo efecto.

Para mover un objeto que no esté ligado a nada en un plano estático se requiere superar una prueba de Fuerza (CD 16). Algunos objetos particularmente pesados puede que sean imposibles de mover (consulta 'Carga transportable' en el capítulo 9 del Manual del Jugador)

Altamente mórfico: al otro lado del espectro están los planos altamente mórficos, que cambian frecuentemente y en los cuales es extremadamente difícil que una zona en concreto se mantenga estable. Estos planos pueden reaccionar de manera muy dramática ante ciertos conjuros, seres inteligentes o ante la fuerza de voluntad. Otros en cambio, simplemente cambian sin motivo alguno. En la cosmología del D&D, el Limbo es un plano altamente mórfico

Mágicamente mórfico: algunos conjuros en concreto pueden alterar los elementos básicos de estos planos. Como ejemplo de este tipo de planos tenemos el plano de la Sombra (al que se puede llegar desde cualquier sitio), que se usa para duplicar conjuros.

Divinamente mórfico: en estos planos, tan solo seres de gran poder (dioses o grandes poderes) tienen la capacidad de alterar los objetos, las criaturas y los paisajes. Los personajes normales se encontrarán con que estos planos se parecen mucho a los planos

PLANOS POR CAPAS

El infinito puede ser dividido en otros infinitos más pequeños, y los planos, a su vez, en planos más pequeños relacionados entre sí. Estas capas son en realidad planos de existencia separados y cada capa puede tener sus propios rasgos. Aún así, las capas de un plano tienen afinidad entre sí y el viaje entre ellas es algo mucho más sencillo y común. Las capas se conectan entre sí a través de una gran variedad de portales, vórtices naturales, caminos o límites superpuestos.

El acceso a un plano con capas desde cualquier otro sitio se hace a través de una capa en concreto: generalmente es la primera capa del plano que, a su vez, puede ser la que hay en la parte superior o en la parte inferior de éste (dependiendo del plano). Muchos puntos de acceso específicos (como por ejemplo portales o vórtices naturales) llevan a este nivel convirtiéndolo en la entrada a las otras capas del plano.

Todas las capas de un plano se conectan al plano Astral de manera que los viajeros pueden llegar directamente a un capa en concreto a través de conjuros como *proyección astral*. De todas maneras, casi siempre la primera capa es la más hospitalaria para los viajeros planarios.

de morfología alterable ya que se pueden modificar mediante el uso de conjuros o mediante esfuerzo físico. La diferencia está en que las deidades pueden hacer que grandes áreas de estos planos cambien instantáneamente y de forma dramática (como por ejemplo, creando nuevos reinos por capricho). Estos planos son comunes en los planos Exteriores donde viven las deidades.

Inteligente: este tipo de plano actúa según su propia inteligencia. Los viajeros verán que estos planos cambian de aspecto como resultado de lo que el plano siente hacia ellos. El plano se puede convertir en un lugar más o menos hospitalario dependiendo de su reacción ante ellos.

RASGOS ELEMENTALES Y ENERGÉTICOS

El plano Material está compuesto de elementos básicos y de energías. Las energías y los elementos que lo componen pueden variar de una cosmología a otra, pero todos tienen los mismos fundamentos. En la cosmología del D&D hay cuatro elementos básicos y dos tipos de energías, que juntos lo crean todo. Los elementos son: la tierra, el aire, el fuego y el agua. Las energías son: la positiva y la negativa.

El plano Material representa un punto de equilibro de todos los elementos y todas las energías puesto que en él se pueden encontrar todos. Algunos planos, más concretamente los planos Interiores, pueden estar dominados por un elemento o un tipo de energía. Otros planos pueden tener algunos de los siguientes rasgos.

Predominio de aire: estos planos son en su mayoría espacios abiertos con pedazos de roca u otros elementos flotantes. Generalmente tienen atmósfera respirable aunque puede haber nubes tóxicas o de gas. La gravedad en un plano con predominio de aire generalmente es direccional objetiva, direccional subjetiva o bien el plano es ingrávido. Las criaturas del subtipo de tierra no se sienten muy cómodas en planos con predominio de aire porque hay poca tierra natural a la que se puedan conectar (o no hay). De todas maneras no sufren daño de ningún tipo.

Predominio de tierra: estos planos acostumbran a ser sólidos. Los viajeros corren el riesgo de ahogarse si no aparecen en una cueva, caverna o cualquier tipo de bolsa de aire (consulta las 'Reglas de ahogarse' en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*). Lo peor es que los seres que no tengan la habilidad de cavar túneles quedarán sepultados y deberán abrirse camino escarbando (a un ritmo de 5' por turno). La gravedad en estos planos generalmente es direccional objetiva o direccional subjetiva. Las criaturas del subtipo de aire se sienten incómodas en planos con predominio de tierra porque son estrechos y claustrofóbicos. De todas maneras no sufren ningún inconveniente más allá de la dificultad de movimiento.

Predominio de fuego: estos planos están compuestos de llamaradas de fuego continuo sin que consuman nunca su combustible eterno. Los planos con predominio de fuego son extremadamente hostiles a las criaturas del plano Material y todas aquellas que no tienen inmunidad al fuego pueden resultar inmoladas. La madera, el papel, la ropa, todo lo que se lleve encima y cualquier otro material inflamable que no esté adecuadamente protegido arderán de forma inmediata (consulta 'Prender fuego' en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*). Además, los seres sufren 3d10 puntos de daño por fuego cada asalto que están en un plano con predominio de fuego. En general, los planos con predominio de fuego tienen una gravedad normal. Las criaturas del subtipo de agua se sienten realmente incómodas en planos con predominio de fuego. Todos los que están hechos de agua (como por ejemplo los elementales de agua) reciben el doble de daño cada asalto.

Aunque estas condiciones son típicas del plano Elemental del fuego, hay lugares como lagos de lava, ríos de magma y volcanes, donde las condiciones son mucho peores. En la cosmología del D&D hay partes de algunos de los planos Exteriores infernales que también tienen predominio de fuego y en ellos se pueden encontrar lugares tan inusuales como letales.

Predominio de agua: en estos planos (en su mayoría) completamente líquidos, todo el que no puede respirar agua o no tiene una bolsa de aire se ahoga (consulta las 'Reglas de ahogarse' en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*). Los planos con predominio de agua, o no tienen gravedad o tienen alguna de las dos gravedades direccionales. Las criaturas del subtipo de fuego se sienten muy mal en estos planos. Todas las criaturas que estén hechas de fuego (como por ejemplo los elementales de fuego) sufren 1d10 puntos de daño cada asalto.

Predominio positivo: estos planos se caracterizan por la abundancia de vida. Los dos tipos de predominio positivo son los rasgos de predominio positivo menor y predominio positivo mayor.

Un plano de predominio positivo menor es un lugar de vida explosiva y bulliciosa en una infinidad de formas. Los colores son brillantes, los fuegos son más cálidos, el alboroto es estridente y las sensaciones son mucho más intensas como consecuencia de que la energía se arremolina en el plano. Todos los seres en un plano con predominio positivo menor ganan la aptitud extraordinaria de 2 puntos de curación rápida mientras estén en él.

Los planos de predominio positivo mayor van más lejos. Las criaturas en un plano de este tipo deberán superar una prueba de Fortaleza (CD 15) para evitar quedar cegadas durante 10 asaltos como consecuencia del brillo extraordinario de todo lo que les rodea. Simplemente por estar en el plano se gana la aptitud extraordinaria de 5 puntos de curación rápida. Además, todos los que tengan sus puntos de golpe al máximo ganan 5 puntos de golpe temporales adicionales por asalto. Estos puntos de golpe temporales desaparecerán en 1d20 asaltos cuando la criatura abandone el plano. De todas maneras, cuando los puntos de golpe temporales excedan sus puntos de golpe totales, las criaturas deberán superar una prueba de Fortaleza (CD 20) cada asalto. Si la criatura falla la prueba morirá en una gran explosión de energía positiva.

El conjuro *protección contra la energía positiva* previene al objetivo del conjuro que obtenga la aptitud de curación rápida del riesgo de ceguera o de recibir los puntos de golpe temporales mientras esté en el plano de predominio positivo.

Predominio negativo: estos planos son grandes llanuras que absorben la vida de los viajeros que las cruzan. Tienden a ser planos solitarios, malditos, vacíos de todo color y llenos de corrientes de aire que se llevan los susurrantes lamentos de quienes han muerto en su interior. De la misma manera que los planos de predominio positivo, el predominio puede ser mayor o menor. En los planos de predominio negativo menor las criaturas vivas sufren 1d6 puntos de daño por asalto. Cuando llegan a 0 (o menos) puntos de golpe se desintegran en un montón de ceniza.

Los planos de predominio negativo mayor son mucho más peligrosos. Cada asalto se debe pasar una prueba de Fortaleza o ganar un nivel negativo. La criatura cuyos niveles negativos igualen su nivel actual o sus DG morirá y se transformará en un incorpóreo.

El conjuro *protección contra la energía negativa* protegerá al viajero del daño y de la consunción de energía.

RASGOS DE ALINEAMIENTO

Algunos planos, y de forma particular los planos divinos, tienen alineamiento de la misma manera que los personajes. La mayoría de los habitantes de ese plano, incluidas las criaturas muy poderosas (como por ejemplo las deidades), tienen ese mismo alineamiento. Además, las criaturas de alineamiento contrario al plano tendrán muchos problemas para negociar con sus habitantes y para resolver las situaciones que en él se produzcan.

El porqué de que un plano desarrolle un rasgo de alineamiento es una situación parecida a la del huevo y la gallina: ¿qué fue primero? Ciertos planos tienen una tendencia hacia un alineamiento de manera que las criaturas de ese alineamiento tienden a asentarse en él. De esta manera el plano se siente mucho más predispuesto hacia este alineamiento, y así de forma cíclica. En la cosmología del D&D todos los planos Exteriores excepto uno están predispuestos hacia ciertos alineamientos. Este punto no tiene porque ser cierto en los "planos de las deidades" que tú puedas crear.

El rasgo de alineamiento de un plano afecta a las relaciones sociales de sus habitantes, de manera que los personajes que sigan otro alineamiento que no sea el de la mayoría de los habitantes verán que la vida es mucho más difícil y complicada.

Los rasgos de alineamiento tienen múltiples componentes. Primero, los componentes son la moral (buena o maligna) y la ética (legal o caótica). Los planos tanto pueden tener la moral, como la ética, como los dos componentes a la vez. Segundo, el rasgo describe qué moral o que ética se aplica de forma fuerte o leve.

Alineamiento bueno / alineamiento maligno: estos planos han elegido un bando en la lucha entre el bien y el mal. Un universo que contiene ángeles y demonios seguramente tendrá planos alineados con el bien y con el mal.

Alineamiento legal / alineamiento caótico: la lucha de la ley contra el caos es la clave de estos planos. Una cosmología en la que existan luchas entre ejércitos de diablos y hordas de demonios tendrá planos de alineamiento legal y de alineamiento caótico.

Presumiblemente habrá planos cuyo rasgo de alineamiento tendrá dos componentes: uno para la moral y otro para la ética. Por ejemplo hay planos legales buenos y planos caóticos malignos. Pero en cambio no habrá planos buenos malignos (compuestos por morales opuestas) ni legales caóticos (compuestos por éticas opuestas).

Cada parte del alineamiento tiene un descriptor, leve o fuerte, que describe su importancia en el plano. Por ejemplo un plano puede ser de un alineamiento levemente bueno o fuertemente caótico.

Levemente alineado: las criaturas que tengan un alineamiento opuesto al alineamiento medio del plano sufrirán un penalizador de circunstancia de –2 en todas las pruebas basadas en Carisma. Por ejemplo, los seres malignos en un plano levemente bueno tendrán muchos problemas cuando estén entre los nativos. El hecho que un personaje sea legal, neutral o caótico no tiene importancia, sólo es relevante el hecho que sea bueno, neutral o maligno.

Fuertemente alineado: en estos planos las criaturas que no sean del alineamiento del plano sufrirán un penalizador de circunstancia de –2. En otras palabras, los personajes neutrales también sufren la penalización. En un plano con un alineamiento fuertemente bueno y fuertemente legal se aplicaría la penalización a las criaturas que tengan un aspecto neutral en su alineamiento (así como a las criaturas caóticas o malignas).

El penalizador de circunstancia en planos con alineamiento fuerte también abarca más situaciones. El penalizador de –2 afecta a las pruebas de Inteligencia, Carisma y Sabiduría. Es como si el propio plano se entrometiera en tu camino.

Los penalizadores por los rasgos de moral y ética se apilan. Un personaje neutral maligno en un plano levemente bueno y fuertemente caótico sufrirá un penalizador de –2 en las pruebas de Carisma por ser maligno en un plano levemente bueno y otro –2 en las de Inteligencia, Sabiduría y Carisma por ser neutral en un plano fuertemente caótico. Por lo tanto, este personaje tendrá un penalizador de circunstancia de –4 en sus pruebas basadas en Carisma y un penalizador de circunstancia de –2 en las pruebas de Inteligencia y Sabiduría.

Alineamiento neutral: un plano de alineamiento levemente neutral no aplica ningún penalizador de circunstancia a nadie. Este tipo de plano se convertirá en un punto de encuentro para seres de diferentes alineamientos que se quieran encontrar, o puede que se convierta en el premio por el que luchan fuerzas extraplanarias.

Un plano con un alineamiento fuertemente neutral está en oposición al bien, al mal, a la ley y al caos. Estos planos están más preocupados por el equilibrio de los alineamientos que por la aceptación de otros puntos de vista. Los planos fuertemente neutrales aplican un penalizador de circunstancia de –2 a todo el que no sea neutral. El penalizador se aplica dos veces (una por legal/caótico y otra por bueno/maligno) por lo tanto las criaturas neutrales buenas, neutrales malignas, y caóticas neutrales reciben un penalizador de –2 mientras que las legales buenas, caóticas buenas, caóticas malignas y legales malignas sufren un penalizador de –4.

El plano Material generalmente es de alineamiento levemente neutral dado que puede contener grandes concentraciones de mal, bien, ley y caos. A veces esto es precisamente lo que hace que el plano Material sea el campo de batalla entre diferentes planos y que sus habitantes luchen por intentar cambiar este rasgo.

RASGOS MÁGICOS

El rasgo mágico de un plano indica cómo funcionan en él la magia y las aptitudes sobrenaturales. Como en los otros rasgos, el rasgo mágico describe cómo funciona la magia en comparación con el plano Material. Hay lugares concretos en algunos planos (como por ejemplo los que están bajo el control directo de alguna deidad) que pueden tener áreas con un rasgo mágico diferente.

Magia normal: este rasgo mágico es el que indica que todos los conjuros y todas las aptitudes sobrenaturales funcionan tal y como están descritas.

Magia muerta: estos planos no tienen magia. Un plano con magia muerta funciona (en todos sus aspectos) como el conjuro *campo antimagia*. Los conjuros de adivinación no detectan a los sujetos que están dentro de un plano con magia muerta y los conjuradores no pueden usar el conjuro *teleportar* ni para entrar ni para salir de él. La única excepción a la regla de la "no magia" son los portales planarios permanentes que seguirán funcionando de forma normal. Los conjuradores en un plano de magia muerta se sentirán de forma inmediata muy incómodos y tendrán ligeros dolores de cabeza.

Magia salvaje: en los planos con magia salvaje, los conjuros y las aptitudes sortílegas funcionan de manera diferente y muchas veces de forma peligrosa. Cualquier conjuro o habilidad sortílega que se use en un plano con magia salvaje tiene una posibilidad de funcionar mal. El lanzador de conjuros debe superar una prueba de nivel de lanzador (CD 15 + nivel del conjuro) para que el conjuro funcione con normalidad. Para las aptitudes sortílegas usa el nivel del conjurador para determinar la CD y el nivel o los DG de las criaturas para realizar la prueba.

Un fallo significa que ocurre algo extraño. Cuando crees un plano con el rasgo de magia salvaje también necesitarás una tabla para determinar cómo se retuercen los efectos de un conjuro o de una aptitud sortílega debido a la naturaleza del plano.

En esta página tienes una tabla de magia salvaje típica.

Además, en los planos con magia salvaje puede haber modificadores especiales a la prueba de magia salvaje según la escuela o el descriptor del conjuro (por ejemplo añadiendo un +4 a la CD de los conjuros de nigromancia o un –2 a la CD de los conjuros del bien).

Magia obstruida: algunos conjuros o aptitudes sortílegas serán más difíciles de usar debido a que la naturaleza del propio plano interfiere con ellos. El conjuro *bola de fuego* se puede lanzar en el plano elemental del Agua, pero su naturaleza opuesta al conjuro hará que su ejecución sea mucho más difícil.

Cuando crees un plano con magia obstruida debes hacer una lista con los conjuros que no funcionan. Los planos con magia obstruida pueden impedir el uso de conjuros basándose en su escuela, subescuela, descriptores o nivel. Es raro que en los planos se obstruya el uso de conjuros concretos, aunque sí es posible en un semiplano o en un reino de una deidad.

Para poder lanzar un conjuro obstruido, el lanzador de conjuros debe superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro). Si se falla la prueba el conjuro falla y se pierde tanto si es un conjuro preparado como un espacio de conjuro. Si se pasa la prueba, el conjuro funciona de forma normal.

Magia mejorada: algunos conjuros en concreto y algunas aptitudes sortílegas son más fáciles de usar o tienen efectos más poderosos en estos planos que, comparativamente, en el plano Material.

Cuando crees un plano con magia mejorada haz una lista con los conjuros que se vean afectados. De la misma manera que con los planos de magia obstruida, esta lista puede estar basada en la escuela del conjuro, subescuela, descriptor o nivel.

Los nativos de planos con este rasgo conocen exactamente los conjuros y las aptitudes sortílegas que están mejoradas, aunque los viajeros planarios deberán descubrirlo por sí mismos.

Si hay un conjuro que es mejorado se le pueden aplicar ciertas dotes metamágicas sin que se modifique el espacio de conjuros que usa ni el tiempo de lanzamiento.

Cuando los conjuradores se encuentran en un plano de estas características se supone que disponen de las dotes necesarias para que se apliquen en los conjuros (sólo para los conjuros y aptitudes que se mejoran).Si los conjuradores nativos desean seguir aplicando esas dotes fuera de su plano deberán aprenderlas de forma normal.

Por ejemplo, los conjuros que tienen como descriptor el fuego, en el plano elemental del Fuego se consideran versiones maximizadas y ampliadas. Los lanzadores de conjuros pueden preparar versiones maximizadas y ampliadas de los conjuros originales aunque no tengan las dotes correspondientes y usen el mismo espacio de conjuro que usarían para lanzarlos en el plano Material (sin que estuvieran ni maximizados ni ampliados). Los hechiceros pueden lanzar conjuros de fuego maximizados y ampliados sin que les cueste espacios de conjuros mayores ni más tiempo de lanzamiento.

Tabla 1–1: Efectos de la magia salvaje

d%	Efecto
01-19	El conjuro rebota en dirección al lanzador. Si el conjuro no puede afectar al lanzador simplemente falla.
20-23	Bajo los pies del lanzador se abre un pozo de 15' de anchura y con una profundidad de 10' por nivel del lanzador.
24-27	El conjuro falla pero el objetivo u objetivos del conjuro son bombardeados por una lluvia de objetos pequeños (cualquier cosa desde flores hasta fruta podrida) que desaparecerán una vez les hayan golpeado. El bombardeo seguirá durante 1 asalto. Durante este tiempo el objetivo estará cegado y deberá superar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) para poder lanzar conjuros.
28-31	Los efectos del conjuro afectan a un objetivo o a una zona diferente de forma aleatoria. El DM deberá elegir el objetivo de forma aleatoria entre los objetivos posibles o centrar el conjuro en un lugar escogido aleatoriamente dentro de su alcance. Para generar una dirección de forma aleatoria puedes tirar 1d8 y contar en dirección a la derecha tomando como inicio el norte. Para generar el alcance de forma aleatoria puedes tirar 3d8 y multiplicarlo por 5' en el caso de los conjuros de alcance corto, por 20' en los de alcance intermedio y por 80' en los de alcance largo.
32-35	El conjuro funciona bien, aunque cualquier componente material usado en el conjuro no se consume. El conjuro no se borra de la mente del lanzador (un espacio de conjuro o un conjuro preparado se pueden volver a usar). Si la fuente del conjuro es un objeto, éste no pierde las cargas, y el efecto no cuenta en el límite de usos del objeto o aptitud sortílega.
36-39	El conjuro no funciona. En vez de eso, todo el mundo (amigos y enemigos) en un radio de 30' recibe el efecto del conjuro *sanar*.
40-43	El conjuro no funciona. En vez de eso ocurren los efectos de *oscuridad profunda* y *silencio* en un radio de 30' alrededor del lanzador durante 2d4 asaltos.
44-47	El conjuro no funciona. En vez de eso se producen los efectos del conjuro *invertir gravedad* que abarca un radio de 30' alrededor del lanzador durante 1 asalto.
48-51	El conjuro funciona, pero alrededor del lanzador aparece un remolino de colores durante 1d4 asaltos. Considéralo como un efecto de *partículas rutilantes* con una CD de 10 + nivel del conjuro que ha generado este efecto.
52-59	No ocurre nada. El conjuro no funciona. Cualquier componente material se pierde. El espacio de conjuro se gasta y las cargas o el número de usos se consideran usados.
60-71	No ocurre nada. El conjuro no funciona. Los componentes materiales no se consumen. El conjuro no se borra de la mente del lanzador (un espacio de conjuro o un conjuro preparado se pueden volver a usar) . Si la fuente del conjuro es un objeto, éste no pierde las cargas, y el efecto no cuenta en el límite de usos del objeto o aptitud sortílega.
72-98	El conjuro funciona normalmente.
99-100	El conjuro funciona extremadamente bien. Los tiros de salvación para superar el conjuro tienen un penalizador de –2. El conjuro tiene el máximo efecto posible como si hubiera sido lanzado con la dote Maximizar conjuro. Si el conjuro ya estaba maximizado con la dote no hay ningún efecto adicional.

Magia limitada: en estos planos sólo se permiten conjuros y aptitudes sortílegas de ciertas escuelas, subescuelas o niveles de lanzamiento. Otros conjuros simplemente no funcionan: para ellos este plano funciona como un plano de magia muerta.



Aunque los portales pueden tener cualquier aspecto, cada uno de ellos permite acceder a otras realidades

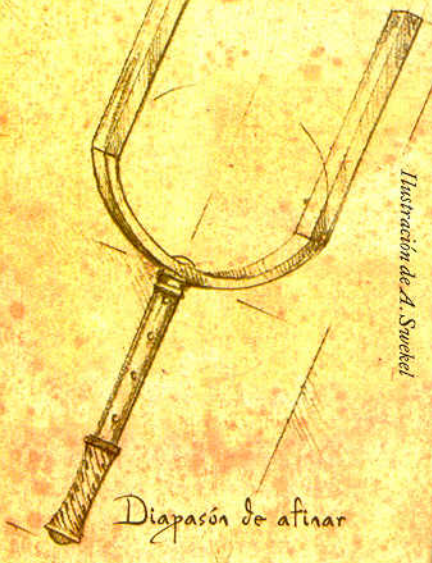


Ilustración de A. Swekel

Diapasón de afinar

Aún cuando un plano sea infinitamente grande, no es todo lo que existe. Hay una miríada de planos cada uno separado del resto y aún así dos universos diferentes se pueden conectar a través de fronteras brumosas, portales en antiguos templos o poderosos conjuros. Es importante la forma en que un plano se conecta con los demás, construyes tu propia cosmología para tu campaña.

El hecho de conectar los planos tiene lugar dos veces: la primera, cuando el Dungeon Master define la cosmología y decide qué planos moran cerca de otros; la segunda cuando los personajes viajan de un plano a otro. Nosotros acometeremos las dos tareas a la vez.

INTERACCIÓN PLANARIA

Por definición, los planos, sean mundos llanos, bóvedas con niveles o esferas flotando en el espacio son infinitos o casi infinitos. Por lo tanto, ¿cómo pueden interactuar?

A modo de metáfora, imagínate varios planos flotando uno cerca de otro en un espacio tridimensional, formando una constelación o grupo. No necesariamente estarán unos "encima" o "debajo" de los otros, aunque existe la tendencia aceptada a decir que los planos de alineamiento bueno son los de "arriba" y los de alineamiento maligno son los de "abajo". Lo que realmente es importante en la cosmología es si dos planos están separados, son limítrofes o coexistentes.

Planos separados: dos planos separados no se superponen ni se conectan entre sí. Son como planetas cada uno en su órbita. Por ejemplo, un plano Exterior no se conecta directamente de ninguna manera con el plano Material. Los dos planos están separados y la única manera de ir de uno a otro es través de un tercero, como por ejemplo el plano Astral.

Planos limítrofes: los planos que se unen por algunos puntos son planos limítrofes. Piensa en estos planos como planos que se tocan en algún punto. A través de los puntos en que se tocan o de las conexiones que hay, los viajeros pueden salir de una realidad y entrar en otra. El plano Astral es limítrofe con la gran mayoría del resto de planos, desde los cuales se puede acceder a él.

Planos coexistentes: si se puede crear un vínculo desde un punto cualquiera de un plano a otro, entonces los dos planos son coexistente y se dice que estos planos se superponen. A un plano coexistente se puede acceder desde cualquier punto en el plano al que se superpone. Cuando te mueves a un plano coexistente, a menudo es posible ver el plano con el que éste coexiste e interactuar con él. El plano Etéreo coexiste con el plano Material, y los habitantes del plano Etéreo pueden mirar en el interior del plano Material. Con ayuda de la magia

apropiada, los habitantes del plano Material pueden a su vez mirar e interactuar con el plano Etéreo (por ejemplo, los conjuros *ver lo invisible* o *proyectil mágico* afectan al plano Etéreo).

Un plano puede ser a la vez coexistente y limítrofe. Por ejemplo el plano de la Sombra es coexistente porque se superpone con el plano Material y se puede acceder a él con las aptitudes o los conjuros adecuados, aunque también es limítrofe (es posible acceder a él desde ciertos puntos y viajar a extraños reinos más allá de la parte del plano que coexiste con el plano Material (consulta el mapa de la página siguiente).

LA COSMOLOGÍA DEL D&D

Siguiendo con el ejemplo, te mostramos la Gran rueda: la cosmología del D&D. La Gran rueda demuestra cómo los planos se adaptan entre sí y te proporciona una estructura planaria que puedes usar de manera que no tengas que diseñar tu propia cosmología desde cero.

La Gran rueda consiste en veintisiete planos que son los siguientes:

Plano Material: el plano material contiene a Oerth (también conocido como Terra) y al mundo que se presenta en los libros de reglas básicos del D&D. También pueden existir planos Materiales alternativos.

Tres planos Transitivos: la Gran rueda tiene el plano Etéreo, el plano Astral y el plano de la Sombra. Estos planos funcionan tal y como se describen en los libros de reglas básicos del D&D.

Seis planos Interiores: hay cuatro planos Elementales y dos de Energía. Los planos Elementales son los elementos clásicos del D&D: fuego, aire, tierra y agua. Los planos de Energía abarcan la energía positiva y negativa.

Diecisiete planos Exteriores: estos planos alineados son el hogar de varios dioses y ajenos y a menudo tienen capas. Los planos Exteriores son:

- Los dominios heroicos de Ysgard
- El caos cambiante del Limbo
- Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium
- Las capas infinitas del Abismo
- Las profundidades tarterianas de Cárceri
- Las yermos grises del Hades
- La eternidad desolada de Gehenna
- Los nueve infiernos de Baator
- El campo de batalla infernal de Aqueronte
- El nirvana de los mecanismos de Mechanus
- Los reinos pacíficos de Arcadia
- Los montes de Celestia
- Los paraísos gemelos de Bitopía
- Los prados benditos del Elíseo
- Las Tierras salvajes de las bestias
- Los claros boscosos de Arbórea
- Los dominios concordantes de las Tierras exteriores

Semiplanos: finalmente, la cosmología básica te da la posibilidad que existan tantos semiplanos como desees.

CÓMO UNIR LA COSMOLOGÍA DEL D&D

La cosmología del D&D se basa en las siguientes premisas: El plano Material está en el centro.

- El plano de la Sombra y el plano Etéreo son coexistentes con el plano Material. Todos los planos, incluyendo el plano de la Sombra y el plano Etéreo, son coexistentes con el plano Astral, que envuelve como una nube todo el resto de la cosmología.
- Los seis planos Interiores rodean al plano Material. Todos ellos están separados del plano Material y también están separados entre sí (no hay conexiones entre ellos). Por supuesto, todos ellos son coexistentes con el plano Astral. Cada uno de los planos Interiores tiene el rasgo elemental o de energía apropiado a su naturaleza.
- Los planos Exteriores están alineados en una gran rueda alrededor del plano Material. Cada plano Exterior es limítrofe con los planos adyacentes a sus límites y está separado del resto. La única excepción son los dominios concordantes de las Tierras exteriores que son limítrofes con todos los otros planos Exteriores, además de ser un punto central para los tratos entre ajenos.

  Los planos Exteriores son coexistentes con el plano Astral. Están separados del plano Etéreo y del plano de la Sombra y por lo tanto hay limitaciones para acceder a ciertos conjuros desde su interior. Los planos Exteriores están hechos de capas y la manera más común de acceder a ellos es a través de la capa superior de cada plano. A los planos de alineamiento bueno también se les conoce como planos Celestiales, y están unidos por el curso del río Océano mientras que los planos de alineamiento maligno (los planos Infernales) están unidos por el curso del río Estigia (consulta 'Caminos entre planos' más adelante).
- Hay un gran número (finito) de semiplanos que lo conectan todo: los más comunes son los conductos individuales, los portales abiertos y los vórtices.

CÓMO CONSTRUIR TU PROPIA COSMOLOGÍA

Los planos pueden tener sus propios rasgos y sus propias conexiones tal y como tú decidas. Usando los rasgos planarios y las conexiones que te mostramos en este libro puedes crear tus propios planos y llegar a desarrollar tu cosmología.

La cosmología que puedes crear debería satisfacer las necesidades de tu campaña. Aquí tienes una lista de cosas que una cosmología debería tener en una campaña "típica" de D&D:

- Un lugar para los dioses.
- Un lugar de donde provengan las criaturas demoníacas.
- Un lugar de donde provengan las criaturas celestiales.
- Un lugar de donde provengan las criaturas elementales.
- Un camino para ir de un plano a otro.
- Una forma para que los conjuros que usan el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de las Sombras puedan funcionar.

Ninguno de estos requerimientos es realmente imprescindible para tu campaña. Puedes jugar una campaña sin dioses, u otra en que los dioses sean inalcanzables o no tengan reinos extraplanarios.



Puedes decidir que las criaturas demoníacas y las celestiales proceden todas del mismo plano o que las criaturas elementales proceden todas de un mismo vórtice. También puedes decidir que en tu campaña no existe ninguno de los planos Transitivos.

Tu cosmología puede reflejar tus propios deseos para la campaña. Si en ella quieres potenciar la lucha entre el bien y el mal, entonces es una buena idea crear planos con alineamientos de este tipo. De la misma manera, si quieres potenciar la lucha entre la ley y el caos es muy recomendable crear planos con un alineamiento fuertemente legal y otros con un alineamiento fuertemente caótico. Puedes agregar y quitar planos como desees. Si dentro de tu cosmología quieres agregar un quinto elemento (como por ejemplo el frío elemental, la madera elemental o incluso el vacío elemental) puedes hacerlo.

DECIDE QUÉ PLANOS DESEAS

Cuando construyas tu cosmología tienes una gran libertad. Puedes añadir nuevos planos, alterar otros y quitar los que no te gusten. Estas son las opciones que tienes entre los cinco tipos de planos existentes:

Plano Material: este es un buen lugar y una buena base sobre la que empezar tu propia cosmología. A no ser que estés creando una cosmología diferente de la normal (que puede ser muy interesante), el plano Material será el hogar de tus PJs. Los jugadores conocen las reglas básicas sobre su funcionamiento y un plano Material les permite usar este conocimiento.

Es posible crear planos Materiales diferentes y, de hecho, diseñar uno es un buen desafío para un Dungeon Master experimentado. Dado que el plano Material es el punto de referencia de muchos rasgos con los que se compara su funcionamiento, si lo cambias estarás cambiando la base de toda tu cosmología. Si las cosas son radicalmente diferentes en el plano Material que creas, lo mas probable es que los personajes estén al corriente de las propiedades de su plano natal. Por ejemplo, si cualquiera puede llegar al Abismo andando tres días en dirección al oeste después de una luna llena, seguramente los nativos de este desafortunado plano Material lo sabrán.

Planos Transitivos: muchos objetos, conjuros y monstruos de los libros de reglas básicos del D&D dependen del plano Astral, del plano Etéreo o del plano de la Sombra. Quitar alguno de estos planos puede afectar a todo aquello que está disponible en tu campaña. El capítulo 5 detalla qué puede ocurrir en tu campaña si no existe alguno de los planos Transitivos.

Por el contrario, puedes añadir otro plano Transitivo a los que ya hay como por ejemplo el plano de los Espejos (detallado en el Apéndice). Esto puede abrir las puertas a más aventuras, nuevas criaturas y nuevos conjuros.

Planos Interiores: estos planos son la base de tu cosmología. Los elementos y las energías son sustancias en estado puro que pueden ser muy desagradables (o incluso mortales) para los personajes que se encuentren con ellas. Los planos Interiores pueden ser los planos más hostiles.

A pesar de su naturaleza fundamental, no son necesarios para tu cosmología. La ausencia de un plano elemental del Aire no quitará el aire de tu plano Material: los personajes pueden seguir respirando. Si eliminas el plano de Energía negativa tampoco desaparecerán la consunción de energía ni los muertos vivientes.

En la cosmología básica, los planos interiores consisten en cuatro planos elementales y dos de energía. El Capítulo 6 habla extensamente sobre lo que ocurriría si se eliminara alguno de ellos de la cosmología. Por otro lado, puedes agregar un nuevo plano Interior . El Apéndice describe cómo sería el plano elemental de la Madera.

Los planos Exteriores: estos planos generalmente son el lugar donde viven los dioses y a donde van los espíritus cuando muere el cuerpo físico. Los dioses pueden estar lejos del plano Material o vivir en algún lugar remoto e inalcanzable de éste (como por ejemplo en la cima de una montaña). Puede que los dioses no existan y tus clérigos veneren ideales de alineamientos, principios abstractos o incluso a los propios dominios.

Los planos Exteriores también son el hogar de criaturas demoníacas y celestiales. Puedes tener tantos planos Exteriores como desees. Puedes poner los planos Exteriores en tu campaña una vez ésta ya haya empezado, trayendo con ellos nuevas criaturas y nuevos dioses. O quizá haya nuevos planos Exteriores que no aparecen en los mapas planarios de los sabios y que están esperando ser descubiertos.

Semiplanos: estos planos son los menos importantes para la mayoría de campañas. Si quieres algo específico para tu cosmología puedes crear desde el principio un plano con todos sus rasgos. Los semiplanos generalmente son limitados (tanto en tamaño como en acceso) y por lo tanto son ideales para pequeñas aventuras que se desarrollen íntegramente en ellos. Para satisfacer las necesidades de tus aventuras puedes usar los rasgos planarios.

Los semiplanos te proveen de un lugar donde puedes expandir tus aventuras y poner cosas que no podrían estar en otro sitio. Un buen ejemplo del uso de un semiplano sería un armario de un mago que fuera mucho más grande por dentro que por fuera, la prisión de un príncipe demonio perdido (y muy enfadado) o un pequeño imperio de muertos vivientes que fue sellado hace muchas generaciones.

UN EJEMPLO DE COSMOLOGÍA: EL OMNIVERSO

La cosmología del D&D es muy grande porque ha sido diseñada para un gran abanico de estilos de juego. Como ejemplo para una campaña, te mostramos una cosmología mucho más simple. Los planos que forman parte de esta cosmología son los siguientes:

- Un plano Material. Éste es el hogar de los PJs.
- Un plano Astral, un plano Etéreo y un plano de la Sombra, porque queremos que se puedan usar los conjuros y los objetos que hacen referencia a estos planos.
- Un único plano Elemental que está formado por los cuatro tipos de elementos (Tierra, Aire, Fuego y Agua).
- Cieloarriba. En este plano Exterior vive la mayoría de los dioses de alineamiento bueno juntamente con los ajenos benignos (como por ejemplo: los arcontes).
- Bajoscuro. En este plano Exterior vive la mayoría de los dioses de alineamiento maligno juntamente con los demonios, diablos y los ajenos malignos.

Aunque son unas elecciones muy sencillas aún quedan preguntas por responder: ¿ De dónde proceden los seres legales neutrales como los formícidas y los ajenos caóticos neutrales como los slaadi?

Esta cosmología tampoco tiene planos de energía y por lo tanto las criaturas de estos planos probablemente no entrarán en tu campaña.

Las criaturas que usan la energía positiva o negativa (como por ejemplo los muertos vivientes) no se ven afectadas.

Un único plano Elemental pone a los elementos en su propio plano en continuo conflicto. El viajero que pase por el plano Elemental debe prepararse para cambios aleatorios entre varios elementos.

Puedes asignar rasgos planarios según tus necesidades. Puedes decir que algunas partes del plano Elemental del Omniverso

CÓMO CAMBIAR LAS COSMOLOGÍAS A MITAD DE LA CAMPAÑA

Es posible que si tu campaña utiliza la cosmología del D&D quieras cambiar algunas cosas y crear nuevas distribuciones de planos.

Pero ¿cómo afecta esto a los jugadores? Si los personajes de los jugadores están profundamente envueltos en lo que sucede en los planos, entonces es posible que los cambios que les afecten directamente se minimicen o que sólo se produzcan después de discutirlo con ellos. Puede que un jugador que tenga un personaje con una fortaleza en las Tierras exteriores se disguste si el plano deja de existir o ésta, de golpe, pasa a estar en el Abismo cambiando así sus características. Puede que un personaje que venere el panteón escandinavo se moleste o se enfade si de golpe éste es sustituido por los dioses griegos: venerar a Zeus es muy diferente de venerar a Odín.

Antes de cambiar el aspecto de los planos debes determinar qué partes afectan más a tus jugadores y tratar estos aspectos con mucho cuidado. Aquí hay algunas opciones que tienes para hacer estos cambios:

- **Mejora silenciosa:** los cambios se producen durante la noche. Al principio de una nueva sesión de juego explica a los jugadores qué cosas han cambiado. Esta táctica funciona mejor si has hecho pocos cambios en los planos, de manera que no afecten directamente a los jugadores.
- **Crisis a lo largo de los planos:** esta estrategia es la más adecuada para personajes de nivel alto. Puedes lanzar una búsqueda de un artefacto que cambie la cosmología, o hacer que un panteón de semidioses sea invadido. Quizás un dios maligno quiera rehacer la cosmología a su imagen y semejanza. Puede que los personajes salven el Universo, pero en el proceso es posible que la cosmología cambie. Esta técnica funciona bien si hay cambios muy radicales entre la cosmología vieja y la nueva.
- **Trabajando con los jugadores:** este método funciona bien con jugadores experimentados. Propón los cambios y luego deja que los jugadores puedan opinar sobre ellos. Deja que tus jugadores contribuyan en la nueva organización planaria y haz que el proceso de creación de mundos más allá del plano Material sea una experiencia compartida. Los jugadores pueden aportar muy buenas ideas y seguramente se sentirán mejor en una cosmología que hayan ayudado a crear. Tú tienes la última decisión sobre lo que entra en tu mundo, pero si los jugadores han colaborado es mucho más fácil que entiendan cómo funciona.

están dominadas por el fuego, el agua, el aire o la tierra. Luego puedes decidir que Cieloarriba será un plano de alineamiento levemente bueno y que Bajoscuro será levemente maligno. Dado que los planos sólo tienen alineamientos leves, las criaturas neutrales no se verán afectadas.

El plano Material, los planos Exteriores, el plano Etéreo y el plano de la Sombra tienen el rasgo de tiempo normal mientras que el plano Astral y el plano Elemental tienen el rasgo de intemporalidad (que hace que los personajes no necesiten respirar ni dormir y no pasen hambre). El plano Astral es ingrávido, mientras que el plano Elemental tiene gravedad direccional objetiva. En favor de la simplicidad diremos que los planos Transitivos son como la cosmología del D&D y que el resto de planos no tienen rasgos planarios especiales.

Cómo construir el Omniverso

Ahora que ya tienes todas las piezas ¿cómo se une todo? Aquí es donde aparecen las conexiones planarias.

La mejor manera (aunque no la única) para unirlo todo es usar el plano Astral, que básicamente existe para facilitar el viaje entre planos. Puedes tener cosmologías sin el plano Astral ya que se pueden usar el plano Etéreo y el plano de la Sombra, pero funcionan de una manera diferente.

Para el caso del Omniverso queremos usar el plano Astral. Es el gran mar abierto que une todos los planos. El plano Material está en el centro con el plano Etéreo y el plano de la Sombra sobreponiéndose a él. Encima del plano Material ponemos Cieloarriba y debajo de él, Bajoscuro (aunque también sería adecuado ponerlo junto al plano Material). El plano Elemental se sitúa alrededor del plano Material y de los planos que coexisten con él, de la misma manera en que están situados los anillos alrededor del planeta Saturno.

Ahora que el Omniverso ya está ordenado, vamos a unir los planos. Es posible viajar desde cualquier plano al Astral porque es coexistente con todos. Es posible que desde Cieloarriba y desde Bajoscuro haya portales al plano Material, pero no habrá portales que unan estos dos planos de forma directa. Con esto conseguimos que el plano Material sea un punto de encuentro de las criaturas de los planos Exteriores.

Pero, ¿el plano Elemental conecta con el plano Etéreo y con el plano de la Sombra? ¿Qué pasa con Cieloarriba y Bajoscuro? Para nuestro ejemplo diremos que los otros planos tienen cada uno sus propios planos Etéreos separados del plano Etéreo que hay en el plano Material. El plano de la Sombra conecta potencialmente con el resto de los planos, aunque quien desee encontrar las conexiones deberá enfrentarse a los peligros de la Sombra profunda.

Finalmente las conexiones entre los planos del Omniverso quedan como en el diagrama que puedes ver en la página siguiente.

Con el Omniverso ya tienes un esquema básico de los planos en el que puedes usar perfectamente todo lo que hay en los libros de reglas básicos del D&D. La cosmología refleja una profunda división entre el bien y el mal e ignora completamente el conflicto entre la ley y el caos. El plano Elemental es un lugar de conflicto continuo entre fuerzas inhumanas. Seguramente los viajeros planarios irán más a Cieloarriba y a Bajoscuro que al plano Elemental, aunque quizás los magos más poderosos hagan tratos con diferentes señores elementales.

Esto simplemente es un ejemplo de cómo construir tu propia cosmología. En el Apéndice podrás encontrar otras posibles cosmologías.

CÓMO VIAJAR ENTRE PLANOS

Los planos pueden estar conectados entre sí por centenares de maneras diferentes, algunas de las cuales pueden ser únicas para cada plano. Las conexiones entre planos pueden divididirse en tres categorías: fronteras, conjuros y portales.

TRAS EL TELÓN: CÓMO REVELAR TU COSMOLOGÍA

Una de las ventajas de crear tu cosmología es la capacidad de personalizarla para que pueda satisfacer las necesidades de tu campaña. De acuerdo con lo anterior, puedes presentar a tus jugadores sólo las partes que necesites que ellos conozcan de tu universo.

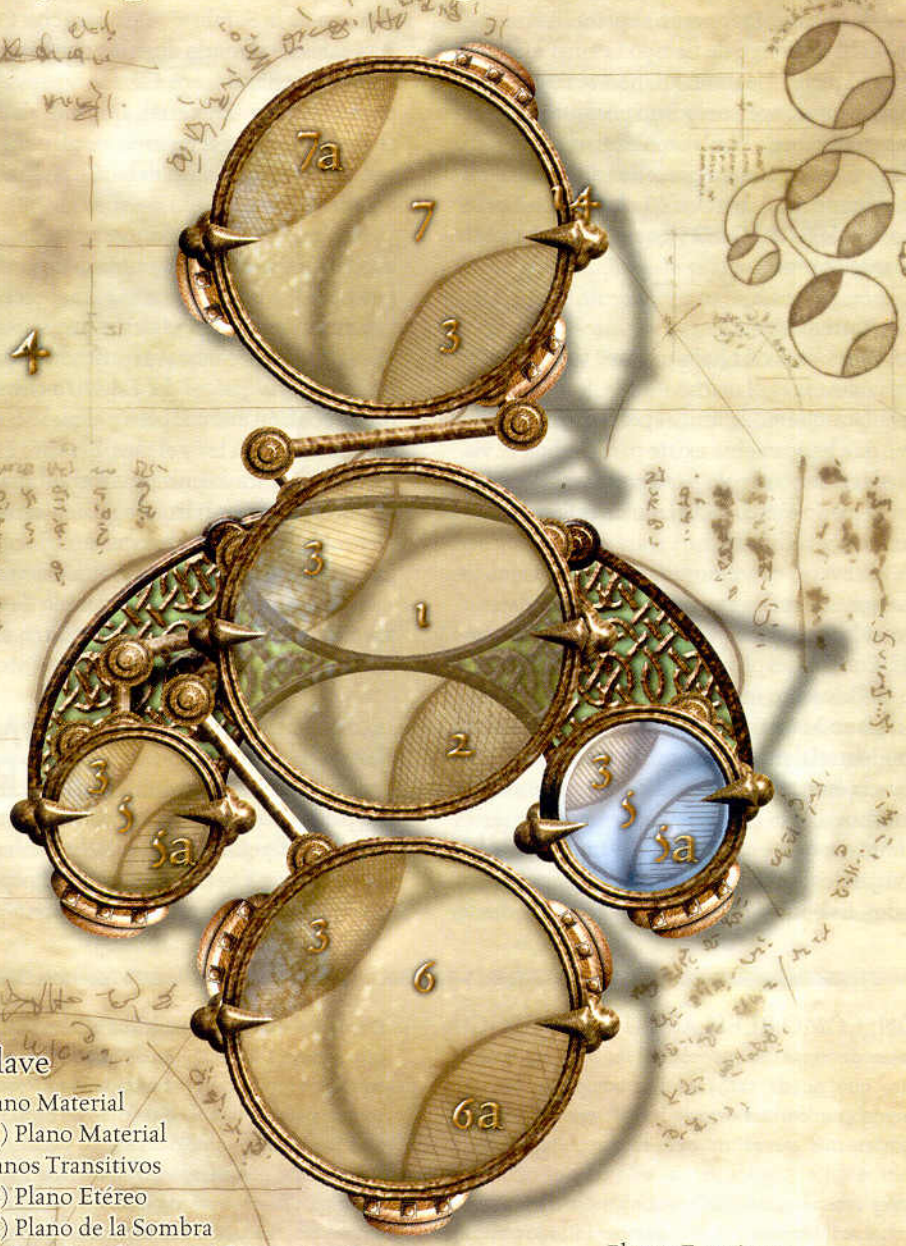
Muchos jugadores veteranos del D&D están familiarizados con el concepto de los planos Interiores y Exteriores organizados en una rueda y otros estándares. En la construcción de tu propia cosmología no tienes porque mantener las partes de la cosmología que no te gusten y puedes dejar a los personajes que descubran por sí mismos qué es lo que ha desaparecido.

Cuando crees nuevos planos deberías tener en mente dos cosas.

- Deja que los jugadores descubran su ignorancia. Si personalizas tu cosmología informa a tus jugadores. Con ello seguramente provocarás que se pregunten cosas y que tengan curiosidad, lo cual es bueno. También evita que cuando los personajes vean que el universo no funciona como ellos creían, se sientan frustrados.
- Debes determinar qué saben los nativos en tu campaña (por supuesto esto incluye a los PJs). Puede haber dos niveles de conocimiento: el conocimiento común y el saber arcano. Por ejemplo, el conocimiento común puede indicar que el sol es un carro que arrastra por el cielo el dios Sol, pero en cambio los sabios y cualquiera que tenga Saber (los Planos) sabe que en realidad el sol es un vórtice al plano Elemental de energía positiva y que un panteón de dioses menores evita que se trague el plano Material. En su búsqueda del conocimiento del universo es bueno que los jugadores vayan obteniendo información y también es bueno que esta información sea incorrecta mientras la información correcta pueda ser descubierta o revelada.

En una campaña que contenga el viaje entre planos (y personajes de alto nivel que puedan desenvolverse en los viajes entre planos) seguramente habrá sabios y maestros del saber con el suficiente conocimiento de los planos como para enseñar la cosmología correcta o que por lo menos puedan responder a la mayoría de preguntas que puedan surgir a raíz de los viajes entre planos. En una campaña en que estos viajes sean poco comunes, los personajes deberán descubrir por ellos mismos cómo se relacionan los planos.

Un ejemplo de cosmología: el Omniverso



Clave

Plano Material
1) Plano Material

Planos Transitivos
2) Plano Etéreo
3) Plano de la Sombra (se extiende a otros planos a través de la Sombra Profunda)
4) Plano Astral

Planos Interiores
5) Plano Elemental (contiene los cuatro elementos)
5a) El plano Etéreo Elemental

Planos Exteriores
6) Bajoscuro, hogar de las criaturas infernales y abismales
6a) Plano Etéreo de Bajoscuro
7) Cieloarriba, hogar de las criaturas celestiales
7a) Plano Etéreo de Cieloarriba

FRONTERAS

La fronteras permiten el movimiento entre planos de una manera llana y tranquila. Puede que los personajes no estén al corriente de los límites y que, sin darse cuenta, se deslicen a través de una frontera a una nueva dimensión. Estas fronteras pueden ser, por ejemplo, brumas de oscuridad, bancos de niebla o tormentas de lluvia. A veces, el paso de un plano a otro se hace de forma gradual, de manera que es imposible establecer dónde empiezan o terminan los límites de cada plano.

La visión a través de la frontera puede estar limitada por su naturaleza (como es el caso de un banco de niebla) o por la naturaleza del plano, aunque no tiene por qué ser siempre así.

Las fronteras establecidas (como un barranco que da paso a un abismo de otro plano, o una granja seguida de una espesa jungla) marcan los límites entre un plano y el siguiente. La magia no puede cruzar las fronteras establecidas: nada que esté más allá de ellas puede ser objetivo de un conjuro, a no ser que el conjuro afecte de forma específica a objetivos en otros planos.

Por el contrario, las fronteras vagamente definidas tienen unos bordes menos determinados y a menudo existen en zonas donde se conectan porciones similares de dos planos. Estos lugares se convierten en zonas intermedias o "cuasi-planos" aunque tienen identidad y rasgos propios. La magia puede cruzar estas zonas intermedias. Las fronteras flexibles sólo existen cuando hay terrenos similares a ambos lados de la frontera, de manera que, por ejemplo, un plano de oscuridad continua sólo puede tener una frontera suave con otro plano en algún lugar en que haya un manto de oscuridad.

Las fronteras más peligrosas para los viajeros son las cambiantes, ya que se mueven de un lugar a otro. Son como las mareas: tanto pueden estar más al interior de un plano como más al interior del otro. Para la magia, una frontera cambiante es como una frontera establecida, pero existe el riesgo de que fluctúe y deje al viajero en el lado equivocado y en un plano peligroso.

Caminos entre planos

Los caminos entre planos (únicos en cada cosmología) cruzan múltiples fronteras para conectar cierto número de planos. El cambio de un plano a otro no tiene porque ser obvio (como en una frontera suave). El viaje no es muy diferente del movimiento normal por un camino (no se necesitan objetos o conjuros para moverse).

En la cosmología del D&D hay dos grandes ríos que sirven de camino entre los planos Exteriores. El río Océano se mueve a través de los planos Celestiales mientras que el oscuro (y lleno de malos presagios) río Estigia discurre por los planos infernales.

CONJUROS

El método más común para viajar entre los planos son los conjuros y los objetos mágicos. Muchos conjuros usan las energías de los planos, así como su propia naturaleza (consulta la sección 'Conjuros' del capítulo 3 para obtener una lista completa).

En la cosmología del D&D se puede acceder al plano Etéreo mediante los conjuros *etereidad* y *excursión etérea*, ya que trasladan el cuerpo físico a dicho plano. El conjuro *proyección astral* es la entrada al plano Astral: el conjuro separa la forma astral del cuerpo físico. El conjuro *caminar por la sombra* te permite acceder al plano de la Sombra y así poder cubrir grandes distancias en el plano Material.

Cada conjuro especifica de qué manera se puede volver al plano de origen. El conjuro *etereidad* permite al usuario volver cuando lo desee. El conjuro *proyección astral* hace lo mismo e incluso devuelve al usuario a su cuerpo físico si la forma astral encuentra un final antes de lo previsto en otro plano. Por otro lado, los conjuros *desplazamiento de plano* y *umbral* simplemente hacen que el objetivo se mueva de un plano a otro y es necesario que se vuelva a lanzar de nuevo un conjuro para terminar el viaje y volver a casa.

PORTALES MÁGICOS

El término "portal" es un término genérico para las conexiones interplanarias fijas. Los portales (se incluyen en este término los vórtices y los umbrales) se abren siempre en un lugar concreto, tanto en el plano de origen como en el plano (o planos) de destino.

Los portales se crean por diferentes medios. Algunos simplemente son grandes objetos mágicos que unen los dos planos (en algunas cosmologías también pueden ser dos lugares dentro del mismo plano). Otros en cambio existen de forma natural. Por último, los mismos dioses han creado algunos portales.

LLAVES DE PORTALES

Las llaves de los portales son todas aquellas situaciones concretas, conjuros u objetos (así como otras circunstancias) que se necesitan para que un portal se abra y funcione. Las llaves de los portales pueden tener cualquier requisito, aunque hay algunos ejemplos muy comunes:

- **Tiempo:** el portal tan solo funciona en algunos momentos en concreto, por ejemplo durante la luna llena del plano Material, cada diez días o cuando las estrellas están situadas en una posición en particular. Un portal con clave temporal solo funciona durante un tiempo determinado. Puede que el portal esté abierto durante tres días, durante una hora o durante 1d4+1 asaltos a partir de la luna llena.
- **Condición:** el portal sólo se abre si se cumple una condición determinada. Un portal de apertura condicional puede que sólo se abra en una noche clara, cuando llueva o cuando el viento sople del este.
- **Aleatorio:** un portal aleatorio funciona durante un período de tiempo aleatorio y después se cierra durante un tiempo también aleatorio. Un portal típico de éste tipo permite que pasen 1d6+6 viajeros por él y luego se cierra durante 1d6 días.
- **Palabra de mando:** este tipo de portales sólo funciona si se dice una palabra en concreto de una manera muy parecida al hecho de activar un objeto mágico (consulta 'Utilizar los objetos' en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*).
- **Objeto de mando:** el portal sólo funciona si el viajero tiene un objeto en concreto, que actuará como llave para abrirlo. Puede tratarse de un objeto común o de una llave específicamente creada para abrir el portal. Generalmente, en los portales creados por magos que desean limitar el acceso a los mismos, la llave se crea especialmente. En la cosmología del D&D la ciudad de Sigil en las Tierras exteriores es conocida como 'la Ciudad de las puertas' ya que está repleta de un sinnúmero de este tipo de portales, que se abren mediante objetos.

La mayoría de los portales, a pesar de su naturaleza y su origen, comparten unas mismas propiedades. Proveen de un viaje instantáneo de un lugar a otro y, si pasan a través del plano Astral, forman una vasta red de tubos impenetrables que lo cruzan.

Aspecto de un portal

Un portal puede ser transparente, translúcido u opaco. Un portal transparente se parece a una ventana o un marco a través del que se puede ver otro plano. Los portales translúcidos están envueltos en brumas y neblinas que permiten ver algunas cosas a corta distancia en el plano al que conducen. Un portal opaco no revela nada de lo que hay al otro lado y puede ser un remolino de colores, una sombra sólida, una superficie de espejos o incluso un dibujo en una pared.

Un buen ejemplo de un portal opaco son los estanques de colores que se encuentran en el plano Astral. En la cosmología del D&D estos portales conducen a lugares diferentes y su color y sus matices indican el destino del portal.

Cómo interactuar con un portal

Generalmente, los portales mágicos necesitan ser activados por criaturas pensantes, de manera que los peligros naturales de los planos no los crucen. La temperatura, el aire (sea tóxico o no), las sustancias peligrosas y las emisiones de energía se mantienen en su lado del portal. Por ejemplo, un portal al plano Elemental del fuego no representa peligro alguno para los que están al otro lado del portal ya que no pasan a través de él. De la misma manera se puede abrir un portal al plano Elemental del agua sin que se produzca una inundación súbita. Todo lo que los personajes lleven o arrastren puede cruzar el portal de forma normal.

Como excepción a lo anteriormente dicho están los casos en que el portal se encuentra uniendo lugares de características similares en planos diferentes. Este tipo de portales se llaman vórtices y generalmente conectan planos elementales o de energía. En estos casos, las condiciones son las mismas a los dos lados del portal. En el cráter de un volcán puede haber un vórtice al plano Elemental del fuego mientras que en la costa de un mar puede haber otro que lleve al plano Elemental del agua. El gran peligro de estos vórtices es que la vida nativa de estos planos puede cruzarlos muy fácilmente y que el viajero planario puede cruzarlos indavertidamente encontrándose, sin quererlo, en otro plano.

A diferencia de cuando se cruza una puerta normal, generalmente es imposible estar entre dos planos a la vez. En un momento dado estás en un lado o en el otro. No se considera que hayas traspasado un portal hasta que no lo traspasa todo tu cuerpo. Para saber lo que ocurre al otro lado de un portal opaco no se puede simplemente "pasar la cabeza", sino que debes hacerlo a través de adivinaciones o también puede ser muy útil el conjuro *analizar portal*.

Los conjuros no traspasan los portales ni revelan nada de lo que hay al otro lado del portal a no ser que el conjuro lo especifique. Los conjuros de adivinación de los cuales el lanzador es el blanco (como por ejemplo *ver lo invisible*) sí funcionan a través del portal. Los portales acostumbran a tener limitaciones de tamaño: una criatura muy grande no pasará a través del aspecto físico del portal. Por un portal de un tamaño en concreto pueden llegar a pasar criaturas de hasta un tamaño mayor, aunque un poco apretadas.

Portales sofisticados

Generalmente los portales funcionan en las dos direcciones (la palabra clave es "generalmente"). Si un viajero planario usa un portal para ir del plano A al plano B puede deshacer el camino por el mismo sitio y volver al plano A, aunque existen portales de un solo sentido que pueden forzar al viajero a buscar otro camino de vuelta.

Los portales variables pueden llevar a los viajeros a diferentes lugares dentro de un plano o dentro de planos diferentes. Un portal variable puede llevar al viajero a un plano en particular en un momento dado, o llevar a un grupo de personas a un lugar de forma aleatoria. A menudo, los portales variables usan llaves (consulta más abajo) para llegar a diferentes lugares.

Los portales selectivos solo permiten pasar a ciertos individuos u objetos. Este tipo de portales pueden limitar el paso basándose en la identidad, nombre o alineamiento de los sujetos. Por otra parte los criterios deberían ser visibles. Un portal que sólo permita pasar a los diablos puede ser engañado por el conjuro correcto de ilusión y el uso de la habilidad Usar objeto mágico para emular otro alineamiento de manera que un viajero listo pueda cruzarlo. Los dioses generalmente usan portales de este tipo de manera que sólo sus agentes puedan cruzarlos.

Algunos portales pueden ser selectivos y variables de manera que puedan mandar a un grupo determinado a un lugar y a otro grupo a otro lugar diferente. Algunos magos espabilados crean portales selectivos y variables de manera que puedan desarmar a oponentes potencialmente peligrosos mandando al grupo a un lugar y sus armas a otro.

A veces un portal tiene unas especificaciones de uso limitadas. Generalmente, a estas limitaciones se las llama llaves. Para un portal puede haber cualquier número de llaves, y generalmente el creador del portal las crea a la vez que el portal.

NUEVO OBJETO: *SEXTANTE DIMENSIONAL*

Un sextante dimensional es una esfera de 8" (construida del material apropiado) con unas flechas que sobresalen en todas direcciones, que guían a su portador hasta el portal planario más cercano. El sextante se lleva con las dos manos y las flechas resplandecen en la dirección correcta. Se necesita pasar una prueba de Saber (los Planos) para usar correctamente un sextante dimensional.

Opción deseada	CD
El portal más cercano	15
El portal más cercano a un plano específico	20
Determinar a dónde lleva un portal determinado	17

En el caso de portales temporales como los creados por el conjuro *umbral*, el sextante revela la naturaleza temporal del umbral. No reacciona ante extensiones de dimensiones como *bolsa de contención*, el conjuro *truco de la cuerda* o las extrusiones de otras dimensiones como por ejemplo las de los conjuros de sombras.

Nivel de lanzador: 15; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *discernir ubicación*; *precio de mercado* 21.600 po; *peso:* 2 lb.

SEXTANTE DE LOS PLANOS
[despliegue operativo]

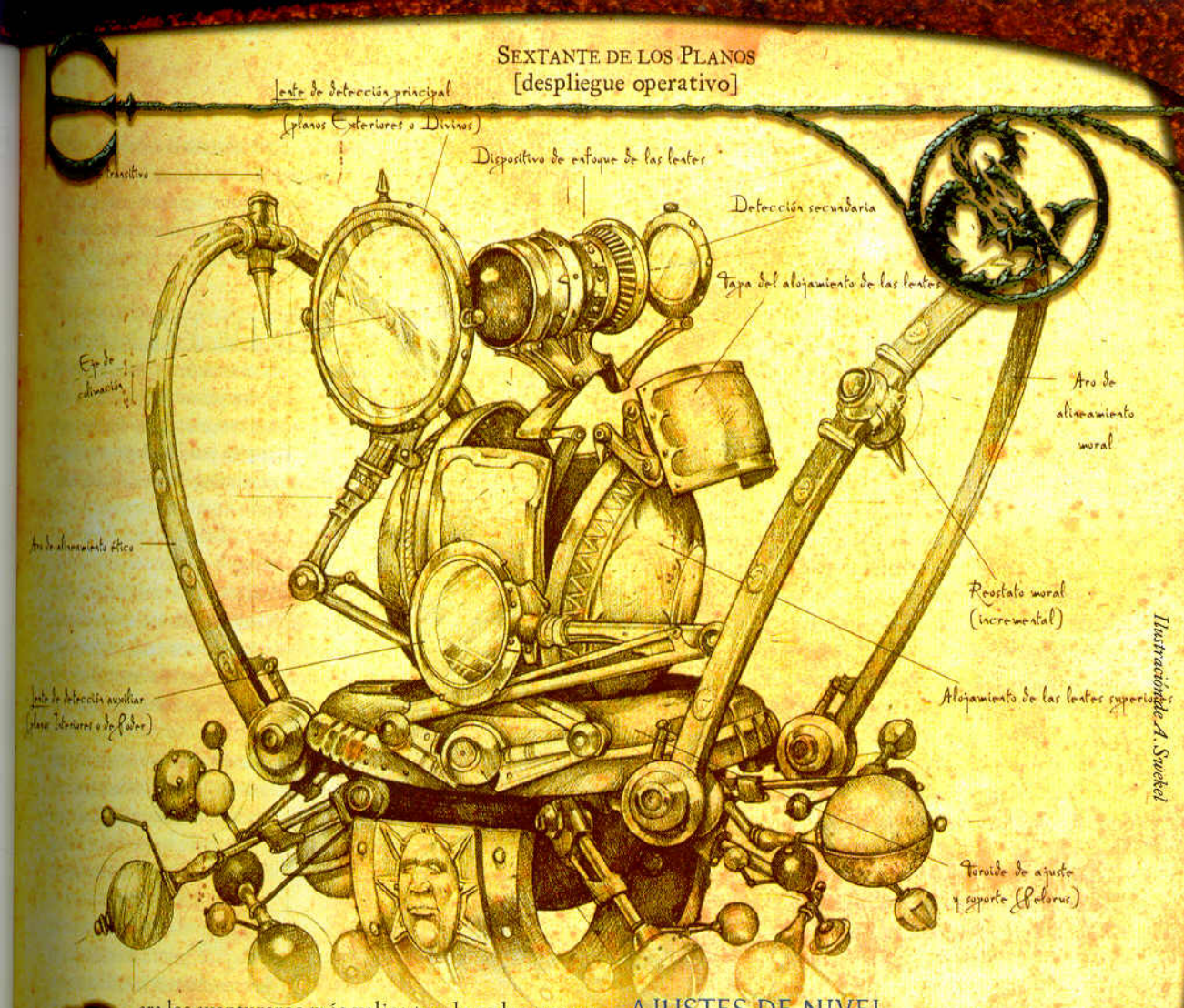


Ilustración de A. Swekel

Para los aventureros más valientes, los planos son tierras de oportunidades. La experiencia cambia para siempre a todos los que viajan por ellos. Los jugadores que quieran llevar criaturas extraplanarias como personajes encontrarán en este capítulo guías para llevar a bariaur, githyanki, githzerai y otros monstruos.

Hay cuatro nuevas clases de prestigio para quienes deseen recorrer los caminos de nuevos mundos, atravesar el velo de la realidad y servir a los grandes poderes que moran más allá. Los nuevos conjuros ayudarán a los viajeros planarios en su movimiento entre los mundos y a sobrevivir a lo que en ellos encuentren.

MONSTRUOS COMO RAZAS

La mayoría de las razas de este libro se pueden usar como razas de PJs. De todas maneras, estas razas son mucho más poderosas que las del *Manual del Jugador*. Si decides usar estas razas en tu partida necesitarás realizar algunos ajustes para poder mantener el equilibrio de poder entre los jugadores que usan razas comunes y los jugadores que usan razas exóticas.

Incluso aunque exista este equilibro, el uso de estas clases por parte de los jugadores requiere la aprobación del DM.

AJUSTES DE NIVEL

A las razas no estándar que pueden ser usadas como PJs se les asigna un ajuste de nivel equivalente. Este concepto apareció en el capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, y en realidad se puede asumir que dicho ajuste es el nivel de "clase de monstruo" de la raza.

De esta manera, los personajes que son de una de estas razas y que eligen un nivel de una clase, en realidad son multiclase aunque no se les aplican las reglas normales (con la excepción de las que se detallan más abajo) y estos personajes sólo tienen las habilidades naturales atribuibles a su "clase de monstruo": armadura natural, armas naturales, ataques especiales, y cualquier habilidad extraordinaria, aptitud sortílega o aptitud sobrenatural que tenga.

Cuando crees un personaje usando una raza no estándar añade el ajuste de nivel al nivel (o niveles) de la clase de personaje para encontrar su nivel efectivo de personaje (NEP). Así, un tiflin con un ajuste de nivel de 1 y que también tenga 1 nivel de hechicero tiene un NEP de 2.

A continuación tienes resumidas las razas que se pueden usar como PJs (del *Manual de los Planos* y del *Manual de Monstruos*) juntamente con sus ajustes de nivel.

Tabla 3–1: Ajustes de nivel

Raza	Ajuste de nivel	Raza	Ajuste de nivel
Aasimar	+1	Githzerai	+2
Bariaur	+1	Epinagón	+4
Canoloth	+5	Tiflin	+1
Githyanki	+2	Uridezu	+5

Cómo crear personajes usando el NEP: sólo deberías permitir que un jugador cree un personaje de una raza no estándar si permitirías que ese jugador pudiera crear un personaje de mayor nivel de otra raza normal y con un poder equivalente. Por lo tanto un hechicero tiflin de 1.er nivel (NEP 2) no debería poder entrar en la partida a no ser que permitas que entren en ella personajes normales de nivel 2.

Cómo avanzar personajes usando el NEP: el NEP, como medida de poder, es equivalente al nivel de personaje. Normalmente el nivel del personaje es la suma de sus niveles en todas sus clases. De esta manera tenemos que un humano multiclase con 3 niveles de hechicero y 4 niveles de pícaro es un personaje de nivel 7. Cuando desee subir hasta nivel 8 necesitará 7.000 PX tal y como se muestra en la tabla 3–2 del *Manual del Jugador*.

Un personaje con un NEP debido a que usa una raza no estándar necesitará más puntos de experiencia para avanzar. Por ejemplo, el tiflin con 3 niveles de hechicero y 4 niveles de pícaro tiene un NEP de 8 (+1 nivel por ser tiflin y +7 niveles por clases de personaje). Para poder subir de nivel, el tiflin usa su NEP en la columna de Nivel del personaje de la tabla 3–2 del *Manual del Jugador*. El tiflin necesita 8.000 PX más para poder avanzar al siguiente nivel (porque pasa de NEP 8 a 9).

Tabla 3–2: Requerimientos de experiencia para los NEP

XP	NEP = Nivel (Normal)	NEP = Nivel +1 (Aasimar, Bariaur, Tiflin)	NEP = Nivel +2 (Githyanki, Githzerai)	NEP = Nivel +4 (Canoloth)	NEP = Nivel +5 (Uridezu)
0	1	—	—	—	—
1.000	2	1	—	—	—
3.000	3	2	1	—	—
6.000	4	3	2	—	—
10.000	5	4	3	1	—
15.000	6	5	4	2	1
21.000	7	6	5	3	2
28.000	8	7	6	4	3
36.000	9	8	7	5	4
45.000	10	9	8	6	5
55.000	11	10	9	7	6
66.000	12	11	10	8	7
78.000	13	12	11	9	8
91.000	14	13	12	10	9
105.000	15	14	13	11	10
120.000	16	15	14	12	11
136.000	17	16	15	13	12
153.000	18	17	16	14	13
171.000	19	18	17	15	14
190.000	20	19	18	16	15
210.000	—	20	19	17	16
231.000	—	—	20	18	17
253.000	—	—	—	19	18
276.000	—	—	—	20	19
300.000	—	—	—	—	20

En resumen, la experiencia que necesita una raza no estándar para subir de nivel es diferente. En vez de usar la regla estándar del nivel actual × 1.000 PX para llegar al siguiente nivel, una raza no estándar necesita su NEP × 1.000 PX. Este reajuste se resume en la tabla 3–2: requerimientos de experiencia para los NEP.

CLASES DE PRESTIGIO

Con los conjuros o con el portal adecuado un personaje puede hacer carrera viajando de plano en plano. Los personajes que quieran tener una conexión más cercana con las dimensiones que hay más allá del plano Material, pueden elegir prepararse para las clases de prestigio agente divino, rompeumbrales, campeón planario y viajero planario.

AGENTE DIVINO

Son la mano derecha de las deidades. La voz de las deidades. Servidores del gran poder. El agente divino es un selecto agente especial que actúa al servicio de una deidad o de un poder. Los agentes divinos no tienen ninguna restricción por dogma o jerarquía más allá de sus obligaciones con sus superiores.

Clérigos y paladines son excelentes agentes divinos, aunque esta clase no se limita únicamente a ellos. Las deidades necesitan una gran variedad de habilidades y de puntos de vista, y generalmente envían a los agentes divinos a través de los planos para atender asuntos delicados. En estos casos suelen llevar consigo a sus camaradas.

Generalmente, los agentes de bajo nivel se encuentran en su plano natal o en el plano de su deidad, pero a medida que el agente divino progresa de nivel es mucho más común que vaya por los planos realizando misiones a petición de su deidad.

Dados de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para convertirse en un agente divino el personaje debe cumplir los siguientes prerrequisitos:

Ataque base: +4.

Habilidades: Saber (religión) 7 rangos.

Conjuros: capacidad de lanzar conjuros divinos de 2.º nivel.

Especial: el agente divino debe haber tenido un contacto cordial con su deidad o con sus agentes directos (a veces, otros agentes divinos actúan en representación de la deidad). Además de lo anterior, el aspirante debe completar una tarea encomendada por su deidad para convertirse en agente divino. Una vez completada la tarea, el personaje puede convertirse en agente divino cuando lo desee.

Una vez un agente se ha embarcado en esta clase no puede convertirse en agente divino de otra deidad.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del agente divino (y el atributo relacionado) son:

Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab) y Usar objeto mágico (Car). Consulta el Capítulo 4

Habilidades en el *Manual del Jugador* para obtener una descripción de cada una de las habilidades.

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

Rasgos de clase

El agente divino tiene los siguientes rasgos de clase.

Competencia en arma y armadura: los agentes divinos tienen competencia en todas las armas simples y con todos los tipos de armaduras. Además de todo lo anterior, el agente divino gana la competencia con el arma predilecta de la deidad si es que aún no la tiene.

Dominio concedido: un agente divino obtiene el acceso a un dominio a su elección de entre los que ofrece su deidad. Con el dominio el agente obtiene también el poder que este otorga. Los agentes divinos que fueron clérigos ganan este dominio como un tercer dominio y también pueden preparar sus conjuros de dominio de entre la lista de conjuros del nuevo dominio adquirido.

Los agentes divinos obtienen el poder del nuevo dominio sin importar de qué clase fueran con anterioridad. En los casos en que el poder se base en el nivel de clérigo o en la habilidad de expulsar o reprender muertos vivientes, usa la suma de niveles de clérigo y agente divino para determinar el nivel de la habilidad.

Contacto: un agente divino de nivel 2.° o mayor puede ser contactado mentalmente por su deidad para informar, o con otros agentes divinos para recibir órdenes. Este contacto sólo funciona en una dirección y el agente divino no puede iniciar el contacto, pedir órdenes o aclaraciones. La naturaleza del contacto depende de la deidad: sueños, visiones fantasmagóricas o iluminaciones. El contacto por parte de una deidad generalmente no interrumpe las acciones normales de un agente divino.

Conjuros por día: un agente divino sigue su entrenamiento en la magia a medida que va ganando poder de su deidad. A nivel 2.°, 4.°, 6.°, 8.° y 10.°, sigue ganando nuevos niveles de conjuros en cualquier clase que tuviera antes de convertirse en agente divino. De todas maneras, como consecuencia de esta progresión de nivel, no obtiene más beneficio en las clases que tuviera con anterioridad.

Esta progresión significa que puede sumar este nivel a cualquier nivel de lanzador de conjuros que ya tuviera y poder determinar así el número de conjuros diarios disponibles.

Si el personaje tenía diferentes clases de conjurador antes de convertirse en agente divino, cuando suba de nivel deberá indicar claramente en qué clase aplica el nuevo nivel efectivo para poder actualizar el número de conjuros diarios.

Aura amenazadora: a nivel 3.° el agente divino gana la habilidad de generar un aura amenazadora invisible e intangible, que debilita a las criaturas hostiles en un radio de 20'. Todo el que quiera atacarle debe superar una prueba de Voluntad (CD = el nivel de personaje del agente divino). Todos los que fallen la prueba sufrirán un penalizador de -2 en las pruebas de moral, tiradas de ataque, pruebas de habilidades y tiros de salvación durante un día entero o hasta que dañen al agente divino que genera el aura. La criatura que supere el tiro de salvación o que dañe al agente divino es inmune a su aura durante un día.

Don divino: a nivel 3.°, 6.°, 9.° la deidad otorga un regalo al agente divino. El regalo de cada deidad es diferente, pero generalmente es la habilidad de usar un conjuro de alguno de los dominios del agente como una aptitud sortílega. La deidad le ofrece un conjuro de su nivel de agente. En otras palabras, un agente divino de nivel 3.° podrá ganar un conjuro de nivel 1.°, 2.°

Ilustración de M. Moore

Tabla 3–3: El agente divino

Nivel de Clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.°	+0	+0	+0	+2	Dominio concedido	
2.°	+1	+0	+0	+3	Contacto	+1 nivel de conjurador
3.°	+2	+1	+1	+3	Aura amenazadora, don divino	
4.°	+3	+1	+1	+4	Apariencia alterada	+1 nivel de conjurador
5.°	+3	+1	+1	+4	Comunión, desplazamiento de plano al plano de la deidad	
6.°	+4	+2	+2	+5	Don divino	+1 nivel de conjurador
7.°	+5	+2	+2	+5	Desplazamiento de plano a cualquier plano	
8.°	+6	+3	+3	+6	*Audiencia*, cambio de alineamiento	+1 nivel de conjurador
9.°	+6	+3	+3	+6	Unión mística, don divino	
10.°	+7	+3	+3	+7	Umbral	+1 nivel de conjurador

o 3.º de su dominio como si fuera una habilidad sortílega, que podrá usar una vez al día. La aptitud sortílega funciona como si la hubiera lanzado un clérigo de nivel similar al nivel de personaje del agente divino.

Apariencia alterada: a nivel 4.º el agente divino empieza a mostrar cambios físicos prominentes según los deseos de su deidad. Para las deidades de alineamiento bueno a menudo significa que el agente tendrá la piel, los ojos o el pelo de color dorado. Los agentes divinos de deidades malignas pueden ganar cuernos, astas o una cola con púas. Los dioses neutrales harán que la piel sea de un tono plateado o broncíneo mientras que las deidades de la naturaleza harán que la piel sea de un verde pálido y que el pelo tenga la consistencia de la corteza de árbol. Los poderes elementales alteran el aspecto de sus agentes de manera que su piel adopte tonalidades adecuadas según la naturaleza del elemento al que siguen. Todas las alteraciones son permanentes, aunque el disfraz y los conjuros pueden ocultarlas.

Comunión **(St):** un agente divino de nivel 5.º o mayor puede activar esta aptitud sortílega (como el conjuro del mismo nombre) una vez por semana. Esta aptitud funciona como si hubiera sido lanzada por un clérigo del mismo nivel que el nivel de agente divino.

Desplazamiento de plano **al plano de la deidad (St):** un agente divino de nivel 5.º o mayor puede desplazarse al plano de su deidad o ir desde el plano de su deidad a su plano natal una vez al día. Esta aptitud sortílega funciona de igual manera que el conjuro del mismo nombre, como si hubiera sido lanzado por un clérigo del mismo nivel que el agente divino.

Desplazamiento de plano **a cualquier plano (St):** cuando un agente divino llega a nivel 7.º puede desplazarse a cualquier plano de existencia una vez por día (tal como indica el conjuro). Esta aptitud sortílega funciona como si hubiera sido utilizada por un clérigo del mismo nivel que el de agente divino.

Audiencia **(St):** este poder sólo se puede usar hasta dos veces por año y funciona como el conjuro *comunión*, con la diferencia que funciona el doble de tiempo y permite ejecutar un número de preguntas igual al doble del nivel de personaje del agente divino.

Cambio de alineamiento: si el agente divino no es del mismo alineamiento que su deidad, tan pronto como el agente llega a nivel 8.º el alineamiento cambia hasta ser el mismo que el de su deidad.

Unión mística: a 9.º nivel el agente divino se convierte en una criatura mágica. En vez de ser un humanoide se le trata como un ajeno del plano de la deidad a la que sirve. El conjuro *hechizar persona* no le afecta. Adicionalmente, el agente divino gana una reducción de daño de 20/+1. Esta reducción de daño no se apila con otras reducciones de daño.

A pesar de su condición de ajeno, si el agente divino es asesinado puede ser devuelto a la vida.

Umbral **(St):** a nivel 10.º el agente divino puede activar esta aptitud sortílega (como el conjuro del mismo nombre, con la excepción que sólo conduce al plano de la deidad del agente divino) una vez al día. Esta aptitud sortílega funciona como si hubiera sido hecha por un clérigo del mismo nivel que el agente divino.

Agentes divinos caídos

No todos los que siguen a una deidad cumplen con las misiones encomendadas. Es posible salir accidental o voluntariamente del servicio de una deidad. Los efectos de convertirse en un agente divino caído son los siguientes:

- El personaje pierde las aptitudes de *comunión*, *umbral* y *audiencia*.
- El ex agente divino mantiene las propiedades de unión mística, apariencia alterada y los regalos divinos.
- Dependiendo de la forma en que ha salido de su puesto puede o no ser perseguido por los agentes divinos de su deidad.
- La clase de agente divino queda prohibida para él. Ninguna otra deidad le aceptará como agente divino.
- El agente divino puede recuperar su puesto sólo después de superar una gran tarea determinada por el DM. Muchas veces la propia deidad hará que la misión sea mucho más difícil sólo para probar la devoción del agente divino caído.

ROMPEUMBRALES

Los rompeumbrales se ven a sí mismos como una fuerza cósmica independiente (agentes libres) que pueden influenciar a los nativos de los planos e incluso a las fuerzas de la magia. Son los engañabobos del multiverso: muchas veces se les puede ver probando a los valientes, engañando a los codiciosos y deshinchando a los egoístas. Su conocimiento instintivo de la naturaleza de los planos les permite realizar acciones que, de otra manera, estarían más allá de sus posibilidades.

Los rompeumbrales no ven lo que hacen como una ciencia, sino como un arte. Su habilidad para elegir el mejor momento para pegar, la mejor palabra que pronunciar o la roca más correcta que mover se debe más al instinto que a una acción calculada. Pueden proceder de cualquier clase, aunque muchos aprendieron su actitud picaresca cuando eran bardos o pícaros.

Es corriente encontrar rompeumbrales entre grupos de viajeros planarios. Continuamente están excavando en el entramado de los planos e intentando desenmarañar el tejido de la realidad.

Dados de golpe: d6

Prerrequisitos

Para convertirse en un rompeumbrales el personaje debe cumplir con los siguientes prerrequisitos.

Alineamiento: cualquiera que no sea legal.

Ataque base: +4.

Habilidades: Saber (los Planos) 4 rangos, Usar objeto mágico 8 rangos.

Especial: para cumplir con los requisitos, el rompeumbrales debe haber visitado dos planos más aparte de su plano natal.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del rompeumbrales (y el atributo relacionado) son: Abrir cerraduras (Des), Actuar (Car), Alquimia (Int), Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Germanía (Sab), Hablar un idioma (Ninguna), Hurtar (Des), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Leer los labios (Int), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Reunir

información (Car), Piruetas (Des), Saber (todas las habilidades de forma individual) (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerda (Des). Consulta el Capítulo 4: habilidades, en el *Manual del Jugador* para obtener una descripción de cada una de las habilidades.

Puntos de habilidad por nivel: 8 + modificador de Int.

Rasgos de clase

La clase de prestigio rompeumbrales tiene los rasgos siguientes.

Competencia en armas y armadura: los rompeumbrales tienen competencia en todas las armas simples y en todas las armaduras ligeras (pero no en los escudos).

Analizar portal **(St):** el rompeumbrales gana la habilidad de usar el conjuro *analizar portal* como una aptitud sortílega. Puede hacerlo una vez al día por nivel de rompeumbrales. A todos los efectos, este conjuro funciona como si hubiera sido lanzado por un hechicero del mismo nivel que el nivel de personaje del rompeumbrales.

Idioma adicional: el rompeumbrales gana un idioma que se hable comúnmente en los planos. Los idiomas que puede aprender son: abisal, aurano, celestial, ígnaro, infernal y térraro. El DM puede ampliar la lista para que se adapte a la cosmología de su campaña. Se obtienen idiomas adicionales en los niveles 4.°, 7.° y 10.°.

Comprensión: cuando el rompeumbrales llega a 2.° nivel entiende los conflictos básicos de fuerzas y energías y puede usar este conocimiento instintivo para que le ayude en ciertas habilidades. Gana un bonificador introspectivo de +2 en las pruebas de Descifrar escritura y Usar objeto mágico. Los rompeumbrales también ganan un bonificador introspectivo de +2 cuando buscan información para desactivar trampas mágicas.

Abrir portal (Sb): al llegar al 3.er nivel el conocimiento de cómo funcionan los portales se amplia de manera que puede llegar a forzar un portal para que se abra aún sin disponer del objeto, del conjuro o de la llave adecuadas. El rompeumbrales debe pasar una prueba de Abrir cerraduras usando el modificador de Inteligencia (en vez del de Destreza). Los portales, generalmente, tienen las siguientes CDs:

Portal	CD
Portal con llave típico	30
Portal con el conjuro sellar portal	20 + nivel del lanzador
Portal creado por una deidad	50

Abrir un portal requiere 1 asalto completo de trabajo y superar con éxito la prueba. Es una acción de asalto completo. Si se abre sólo estará accesible durante 1d4+1 asaltos.

Desaliento de convocación (Sb): los rompeumbrales pueden inhibir las aptitudes de los demonios y los diablos para traer refuerzos (algo que les molesta sobremanera). Un rompeumbrales de 4.° nivel puede crear (tres veces al día) un campo de desaliento que se extiende 100' en todas las direcciones. Las aptitudes sortílegas de convocación quedan anuladas dentro del radio de acción, aunque las criaturas que hayan sido convocadas fuera del radio pueden entrar en él. El campo de desaliento funciona durante 10 asaltos. Las criaturas que fueran llamadas o convocadas antes de la creación del campo no se ven afectadas por éste.

Pico de oro (Ex): un rompeumbrales de nivel 5.° o superior puede tratar con muchas criaturas diferentes



Ilustración de W. Reynolds

Tabla 3–4: El rompeumbrales

Nivel de Clase	Atq. Base	TS For	TS Re	TS Vol	Especial
1.°	+0	+0	+2	+2	*Analizar portal*, idioma adicional
2.°	+1	+0	+3	+3	Comprensión
3.°	+2	+1	+3	+3	Abrir portal
4.°	+3	+1	+4	+4	Desaliento de convocación, idioma adicional
5.°	+3	+1	+4	+4	Pico de oro
6.°	+4	+2	+5	+5	Supervivencia planaria
7.°	+5	+2	+5	+5	Reducción de daño 5**/+1, idioma adicional
8.°	+6	+2	+6	+6	Confundir portal
9.°	+6	+3	+6	+6	*Desplazamiento de plano*
10.°	+7	+3	+7	+7	Desaliento planario, idioma adicional

y obtener un bonificador introspectivo de +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Intimidar y Reunir información.

Supervivencia planaria (Ex): a 6.° nivel el rompeumbrales se adapta a la naturaleza de los planos que visita y es inmune sus efectos naturales. Esta habilidad niega cualquier efecto que pueda negar el conjuro *evitar efectos planarios*.

El rompeumbrales es inmune al fuego normal del plano Elemental del fuego aunque los ataques basados en fuego de algunas áreas hostiles le siguen afectando. Dado que esta aptitud extraordinaria es el resultado de la adaptación a un plano en particular, sigue siendo vulnerable al daño en otros planos mientras el ataque no sea parte de los efectos naturales del plano. Por ejemplo, el fuego de otros planos (incluyendo el plano Material) le sigue afectando de forma normal.

Reducción de daño (Sb): un rompeumbrales de 7.° nivel o mayor tiene una reducción de daño de 5/+1. Esto significa que el personaje ignora (regenera instantáneamente) los 5 primeros puntos de daño de cualquier ataque a no ser que el daño provenga de un arma +1 o superior, de un conjuro o de una forma de energía (fuego, frío...). Esta aptitud no se apila con otras aptitudes de reducción de daño.

Confundir portal **(St):** a nivel 8.° el rompeumbrales obtiene la aptitud de confundir un portal (como el conjuro *confundir portal*). Esta aptitud se puede usar tres veces al día y actúa como si hubiera lanzado el conjuro un hechicero del mismo nivel que el rompeumbrales.

Desplazamiento de plano **(St):** a 9.° nivel, con esta aptitud sortílega, el rompeumbrales se puede mover de un plano a otro una vez al día. Funciona igual que el conjuro *desplazamiento de plano* como si hubiera sido lanzado por un hechicero de 15.° nivel.

Desaliento planario **(St):** a nivel 10.° el rompeumbrales puede crear un campo que suprime los conjuros y las aptitudes mágicas para acceder a otros planos en un radio de 30'. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén funcionando no se ven afectadas. Un rompeumbrales no puede terminar con el conjuro *proyección astral* de un enemigo sólo con acercarse a él, aunque los conjuros que se lancen con posterioridad a la creación del campo sí que se verán afectados. Por ejemplo, un oponente dentro del radio de 30' de éste no podrá huir con una *puerta dimensional* u obtener refuerzos con el conjuro *convocar monstruo*.

El rompeumbrales puede activar el *desaliento planario* tres veces al día y permanece efectivo durante 10 asaltos.

Esta aptitud afecta a los siguientes conjuros y aptitudes sortílegas: *círculo de teletransporte, cofre secreto de Leomund, comunión, contactar con otro plano, desplazamiento de plano, destierro, etereidad, excursión etérea, exorcismo, hacer desaparecer, intermitencia, laberinto, magnífica mansión de Mordenkainen, manifestación, manifestación en masa, mensaje interplanario, proyección astral, puerta dimensional, teleportar, teleportar sin error, torbellino de realidad, truco de la cuerda* y *umbral*.

Además, los conjuros de convocación y de llamada solo funcionan con criaturas del mismo plano y los conjuros de la subescuela de la sombra solo funcionan en el plano de la Sombra. Quedan suprimidos los efectos de *blasfemia, máxima* y *palabra del caos* aunque el resto de conjuros funcionan correctamente.

CAMPEÓN PLANARIO

Guerrero de mil mundos. Capitán mercenario de la Guerra de la sangre. Espada de venganza celestial. El campeón planario se mueve entre los planos dirigiendo batallas. Puede emprender una misión a favor de la justicia o simplemente por sed de sangre. En cualquier caso son temidos por sus proezas en todo el universo conocido.

A los campeones planarios se les conoce por sus habilidades marciales anteriores a entrar en la clase de prestigio, y por tanto quienes ya están entrenados en las armas son los más propensos a convertirse en campeones. Se especializan en la lucha contra los habitantes de ciertos planos, aprendiendo tanto como pueden de sus enemigos.

En todo momento los personajes no jugadores (PNJs) campeones planarios están luchando, recuperándose de una batalla o preparándose para la siguiente. A menudo viajan entre los planos en misiones que les sean de ayuda en su cruzada.

Dados de golpe: d10

Prerrequisitos

Para convertirse en un campeón planario el personaje debe cumplir con los siguientes prerrequisitos:

Ataque base: +6.

Habilidades: Saber (los Planos) 4 rangos.

Dotes: Especialización en armas.

Especial: el campeón planario debe haber visitado dos planos diferentes de su plano nativo antes de coger esta clase de prestigio. Estos viajes no tiene porque haberlos provocado él.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del campeón planario (y el atributo relacionado) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (Ninguna), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saltar (Fue), Saber (los Planos) (Int), Supervivencia (Sab), Uso de cuerdas (Des), Trepar (Fue) y Trato con animales (Car). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para obtener una descripción de cada una de las habilidades.

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

Rasgos de clase

La clase campeón planario tiene los siguientes rasgos:

Competencia con armas y armaduras: el campeón planario tiene competencia con todas las armas simples y marciales, con todos los tipos de armaduras y con todos los escudos.

Plano predilecto: el campeón planario ha estudiado mucho a los nativos de un plano en concreto. Gana un bonificador de +1 en las pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia cuando se realicen sobre los nativos de dicho plano. De la misma manera, también recibe este bonificador en sus tiradas de daño contra las criaturas de su plano predilecto. El campeón planario solo recibe el bonificador al daño en armas a distancia si el objetivo está como mucho a 30'. El bonificador al daño no se aplica a criaturas inmunes a los golpes críticos.

El campeón elige un único plano de manera que las criaturas que sean iguales que las de ese plano pero que sean originarias de otros planos no se ven afectadas por este rasgo. Por ejemplo, si el campeón planario elige como plano predilecto los Nueve infiernos, ganará el bonificador contra todos los diablos nativos de ese plano, pero no contra los diablos del plano adyacente de Aqueronte.

Los estudios del campeón planario también le sirven en situaciones que no sean de combate. El campeón planario obtiene un bonificador de +1 en las pruebas de Diplomacia, Reunir información e Intuir la dirección (cuando se realiza en su plano predilecto).

El campeón planario gana un segundo plano predilecto a nivel 5.° y un tercero a nivel 10.°. Cuando gana un nuevo plano predilecto, los bonificadores por los planos predilectos anteriores se incrementan en un +1. Por ejemplo un campeón planario de 5.° nivel puede elegir Aqueronte como segundo plano predilecto ganando de esta manera un +1 contra los nativos de ese plano y el bonificador contra los nativos de los Nueve infiernos se incrementa hasta un +2. El campeón planario no puede elegir su propio plano natal como plano predilecto.

Los bonificadores de esta habilidad se apilan con los bonificadores de enemigo predilecto de un explorador. Un explorador/campeón planario con los diablos como enemigos predilectos y los Nueve infiernos como plano predilecto suma los dos bonificadores cuando lucha contra los nativos de los Nueve infiernos.

Ver lo invisible (Sb): cuando el campeón planario llega al 2.° nivel tiene la aptitud de ver lo invisible a voluntad. La aptitud funciona como el conjuro del mismo nombre y como si hubiera sido lanzado por un hechicero de 5.° nivel. Esta habilidad le permite ver criaturas etéreas (aunque no puede actuar contra ellas).

Atacar lo etéreo (Sb): un campeón planario de 3.er nivel o superior puede transformar a voluntad su espada en un efecto de fuerza material que le permite atacar a criaturas que estén en el plano Etéreo. La habilidad se activa y desactiva como una acción gratuita, pero debe usarse sobre un arma en la que el campeón esté especializado. Si el campeón lleva un arma mágica, esta aptitud elimina el 50% de probabilidad de fallo que existe cuando se ataca a un enemigo incorpóreo.

Supervivencia planaria (Ex): a nivel 4.°, el campeón planario se adapta a la naturaleza de los planos que visita y es inmune a sus efectos naturales. Esta habilidad niega cualquier efecto que pueda negar el conjuro *evitar efectos planarios*.

El campeón planario es inmune al fuego normal del plano Elemental del fuego aunque los ataques basados en fuego de algunas áreas hostiles le siguen afectando. Dado que esta aptitud extraordinaria es el resultado de la adaptación a un plano en particular, el campeón planario sigue siendo vulnerable al daño en otros planos mientras el ataque no sea parte de los efectos naturales del plano. Por ejemplo, en otros planos, el fuego (incluyendo del plano Material) le sigue afectando de forma normal.

***Excursión etérea* (St):** un campeón planario de 6.° nivel o superior puede entrar en el plano Astral tres veces por día. Esta aptitud funciona de la misma manera que el conjuro *excursión etérea* y actúa como si hubiera sido lanzada por un hechicero de 13.° nivel.

***Desgarrar portal* (St):** un campeón planario de 6.° nivel o superior puede abrir (a lo bruto) un portal a través del plano Astral

Tabla 3–5: El campeón planario

Nivel de Clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.°	+1	+2	+2	+0	Plano predilecto
2.°	+2	+3	+3	+0	Ver lo invisible
3.°	+3	+3	+3	+1	Atacar lo etéreo
4.°	+4	+4	+4	+1	Supervivencia planaria
5.°	+5	+4	+4	+1	Plano predilecto
6.°	+6	+5	+5	+2	*Excursión etérea*
7.°	+7	+5	+5	+2	*Desgarrar portal*
8.°	+8	+6	+6	+2	*Romper portal*
9.°	+9	+6	+6	+3	Reducción de daño 2/+1
10.°	+10	+7	+7	+3	Plano predilecto

Ilustración de M. Cavalta

a otro plano de existencia. El campeón planario crea un agujero a través del tejido del plano en el que está, de manera que sirva de portal al plano Astral o a cualquier otro plano que esté en contacto con el plano Astral y en el que el campeón haya estado con anterioridad. De la misma manera que con el conjuro *desplazamiento de plano*, el campeón planario no controla de forma precisa el lugar exacto al que llegará. El portal aparece como un roto al lado del campeón y permanecerá durante 1d4+1 asaltos antes de desaparecer.

Romper portal **(St):** un campeón planario de al menos 8.º nivel tiene la habilidad de sellar una puerta dimensional o un portal cortando la conexión con su destino. Puede hacerlo una vez al día si supera una prueba de nivel (CD 5 + nivel del creador del umbral o del portal). Los portales dejan de funcionar durante 1d6 días y el conjuro *umbral* es disipado.

Reducción de daño (Sb): a 9.º nivel el campeón planario obtiene una reducción de daño de 20/+1. Esto significa que el personaje ignora (regenera instantáneamente) los 20 primeros puntos de daño de cualquier ataque a no ser que el daño provenga de un arma +1 o superior, de un conjuro o de una forma de energía (fuego, frío...). Esta aptitud no se apila con otras aptitudes de reducción de daño.

VIAJERO PLANARIO

Un viajero planario es un erudito de la magia y un experto en el viaje planario que a través de su búsqueda arcana desarrolla la habilidad para sentir los planos e incluso llega a desarrollar la habilidad para crear su propio semiplano (que viva lo suficiente para disfrutarlo es harina de otro costal).

Los mejores candidatos para ser viajeros planarios (debido a sus conocimientos de magia) son los magos y los hechiceros, además de que hace falta tener cierta maestría en la magia para poder acceder a las habilidades del viajero planario. Los viajeros planarios se unen en organizaciones (sin reglas muy estrictas) con nombres como el Libro eterno o el Grupo de estudio de las entidades planarias. Estas organizaciones se parecen más a clubes que a gremios o grupos de poder y se crean (y se disuelven) con gran frecuencia.

Los PNJs viajeros planarios raramente se quedan en un mismo lugar durante mucho tiempo. Siempre están a la búsqueda de un nuevo plano que visitar o de un nuevo fenómeno que contemplar. Algunas veces se llevan aventureros en calidad de guardaespaldas o como solventadores de problemas.

Dados de golpe: d4

Prerrequisitos

Para convertirse en un viajero planario el personaje debe cumplir con los siguientes prerrequisitos.

Habilidades: Concentración 10 rangos, Saber (los Planos) 4 rangos, Conocimiento de conjuros 10 rangos.

Dotes: Fabricar objeto maravilloso.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 5.º nivel.

Especial: debe haber visitado un plano Exterior o Interior antes de entrar en la clase de prestigio.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del viajero planario (y el atributo relacionado) son:

Alquimia (Int), Arte(Int), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia(Car), Escudriñamiento (Int), Hablar un idioma (Ninguna), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Reunir información (Car) y Saber (todas las habilidades de forma individual) (Int). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para obtener una descripción de cada una de las habilidades.

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

Rasgos de clase

La clase viajero planario tiene los siguientes rasgos:

Competencia con armas y armaduras: los viajeros planarios no tienen competencia con armas ni armaduras.

Desplazamiento de plano **(St):** un viajero planario obtiene la aptitud de realizar un desplazamiento de plano una vez al día (como si el conjuro hubiera sido lanzado por un hechicero del mismo nivel). A 8.º nivel, el viajero planario puede usar esta aptitud a voluntad.

Conjuros por día: un viajero planario prosigue su entrenamiento en la magia a medida que va ganando poder en los planos. Cada vez que gana un nuevo nivel (exceptuando a nivel 1.º, 5.º y 9.º) sigue ganando nuevos niveles de conjuros en cualquier clase que tuviera antes de convertirse en viajero planario. De todas maneras no obtiene cualquier otro beneficio en las clases que tuviera antes como consecuencia de esta progresión de nivel. Esta progresión significa que el viajero planario puede sumar este nivel a cualquier nivel de lanzador de conjuros que tuviera con anterioridad y poder determinar así el número de conjuros diarios disponibles.

Si el personaje tenía diferentes clases de conjurador arcano antes de convertirse en viajero planario, cuando suba de nivel deberá indicar claramente a qué clase aplica el nuevo nivel efectivo para poder actualizar el número de conjuros diarios.

Analizar portal **(St):** a 2.º gana la habilidad de usar el conjuro *analizar portal* como una aptitud sortílega. Puede hacerlo una vez por nivel de viajero planario al día. A todos los efectos este conjuro funciona como si hubiera sido lanzado por un hechicero del mismo nivel que la clase de conjurador arcano de mayor nivel del personaje.

Supervivencia planaria (Ex): a nivel 3.º, el viajero planario se adapta a la naturaleza de los planos que visita y es inmune a sus efectos naturales. Esta habilidad niega cualquier efecto que pueda negar el conjuro *evitar efectos planares*.

Es inmune al fuego normal del plano Elemental del fuego aunque los ataques basados en fuego de algunas áreas hostiles le siguen afectando. Dado que esta aptitud extraordinaria es el resultado de la adaptación a un plano en particular, el viajero planario sigue siendo vulnerable al daño en otros planos mientras el ataque no sea parte de los efectos naturales del plano. Por ejemplo, el fuego de otros planos (incluyendo el del plano Material) le sigue afectando de forma normal.

Estabilidad mórfica (Sb): a 4.º nivel gana la aptitud de imponer su voluntad de forma limitada a lo que le rodea. En los planos altamente mórficos (por ejemplo, en la cosmología del D&D, el Limbo) o mágicamente mórficos (como por ejemplo el plano de la Sombra) el terreno se estabiliza alrededor del

personaje. El viajero calma el terreno de forma automática en un radio de 30' por nivel de viajero planario. Esta área se mueve con el viajero y él siempre estará en su centro. Las estructuras permanentes no se ven afectadas y el terreno aún se puede alterar mediante la actividad normal.

Dotar de supervivencia planaria: un viajero planario de 5.° nivel o superior puede extender su aptitud de supervivencia planaria a un número de personas igual a su nivel de viajero planario. La aptitud garantiza la protección durante 24 h. Si los personajes que han sido objetivo de esta aptitud viajan a un plano diferente al previsto por el viajero, perderán la aptitud de supervivencia.

Controlar flujo planario: a 6.° nivel el viajero planario gana una gran intuición sobre como interactúan las criaturas con los planos en los que están y puede explotar los puntos débiles de las barreras entre diferentes planos. El viajero planario lanza los conjuros de *exorcismo* o *ancla dimensional* con un nivel efectivo cuatro veces mayor.

Telepatía (Sb): un viajero planario de 7.° nivel o mayor se puede comunicar telepáticamente con cualquier criatura que pueda hablar un leguaje en un radio de 100'.

Intercambio de área planario **(St):** a 9.° nivel, el viajero obtiene la aptitud de mover secciones enteras de terreno entre planos. Puede mover todo lo que haya a su alrededor en una esfera de 100' de radio por nivel de viajero. Cualquier criatura que se vea forzada en este intercambio puede intentar resistirse si supera una salvación de Voluntad (CD 20, evita).

De la misma manera que en el conjuro *desplazamiento de plano*, no se puede controlar el lugar exacto de destino.

Cuando aparece el área en un plano, pasan a aplicársele los nuevos rasgos planarios en 1d4 asaltos. Por ejemplo, si se trae una parte del plano elemental de Fuego al plano Material, el área arderá de forma muy breve (1d4 asaltos) y luego se disipará.

Dado que es un intercambio, en el plano de origen aparecerá la zona sustituida en el plano de destino. De la misma manera, se le aplicarán los nuevos rasgos planarios en 1d4 asaltos.

Las áreas intercambiadas se intercambiarán de nuevo y volverán a su plano de origen en un número de días igual a 10 + nivel de viajero planario.

Semilla de semiplano: la semilla de semiplano es una pequeña bolsa dimensional que crece cuando el viajero planario llega a 10.° nivel. La bolsa dimensional se acostumbra a usar como base de operaciones. Un viajero planario sólo puede tener un único semiplano a la vez y no puede crear otra hasta que se destruyan todos los portales que conducen hasta él. Para crear el semiplano el viajero debe tener una gema sin imperfecciones con un valor de al menos 1.000 po y además debe trabajar en el semiplano un mínimo de 8 horas al día durante 100 días consecutivos.

Ilustración de A. Swekel

TABLA 3–6: EL VIAJERO PLANARIO

Nivel de Clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día
1.°	+0	+2	+0	+0	*Desplazamiento de plano* 1/día	
2.°	+1	+3	+0	+0	*Analizar portal*	+1 nivel de clase existente
3.°	+1	+3	+1	+1	Supervivencia planaria	+1 nivel de clase existente
4.°	+2	+4	+1	+1	Estabilidad mórfica	+1 nivel de clase existente
5.°	+2	+4	+1	+1	Dotar de supervivencia planaria	
6.°	+3	+5	+2	+2	Controlar flujo planario	+1 nivel de clase existente
7.°	+3	+5	+2	+2	Telepatía	+1 nivel de clase existente
8.°	+4	+6	+2	+2	*Desplazamiento de plano* a voluntad	+1 nivel de clase existente
9.°	+4	+6	+3	+3	*Intercambio de área planaria*	
10.°	+5	+7	+3	+3	Semilla de semiplano	+1 nivel de clase existente

Una vez se ha creado, la semilla se abre creando un minúsculo semiplano esférico de 1' de radio. El semiplano crecerá rápidamente (a una velocidad de 1' por día) hasta un máximo de 10' por nivel de la clase de conjurador en que el viajero planario tenga mayor nivel. Una vez haya llegado a este tamaño, el semiplano continuará creciendo más lentamente a un ritmo de 2' de radio por año. Si muere el creador del semiplano, éste dejará de crecer.

El semiplano tendrá los siguientes rasgos planarios: tiempo normal, morfología alterable, magia normal. Cuando se crea, el viajero planario puede decidir los rasgos de gravedad, elementales o de alineamiento que desee, además de poder decidir si el plano será finito o autocontenido. Aunque el semiplano no es mórfico en el momento de su creación, el viajero planario tiene un control completo sobre el mismo, y puede decidir si será una montaña yerma o un bosque bucólico. El terreno crece a medida que crece el semiplano. Por ejemplo, si el viajero decide que quiere un paisaje montañoso, aunque no es posible que en una esfera de 1' de radio haya muchos picos, a medida que el plano vaya creciendo aparecerán las cumbres y los acantilados.

Cuando se crea un semiplano se crea vacío, de manera que es el viajero planario quien debe obtener los materiales necesarios para llenarlo. El semiplano tiene un solo portal de entrada que controla el viajero. A menudo se usan los semiplanos como lugares para esconderse, laboratorios de investigación y prisiones para monstruos.

MAGIA EN LOS PLANOS

Hay un gran número de conjuros que afectan a los planos más allá del plano Material. La lista que encontrarás a continuación es un resumen de los conjuros que se relacionan con los planos. Si modificas o eliminas algunos planos quizás también desees modificar o eliminar algunos de estos conjuros.

Los conjuros marcados con un asterisco (*) son conjuros nuevos que se describen en este capítulo.

Los conjuros marcados con (F) son conjuros con descriptor de fuerza de manera que afectan al plano Material y también al plano Etéreo. Estos conjuros siguen siendo útiles aún si en tu campaña decides no usar el plano Etéreo.

Puedes tener conjuros que creen elementos sin que existan los planos Elementales en tu campaña. De la misma manera puedes tener conjuros que usen la energía positiva y la negativa, o conjuros que afectan a los alineamientos sin que existan los respectivos planos.

CONJUROS DEL PLANO ASTRAL

Proyección astral
Ancla dimensional
Puerta dimensional
*Mensaje interplanario**
Convocar monstruo (I-IX)
Teleportar
Círculo de teletransporte
Teleportar sin error
Hacer desaparecer
*Zona de calma**

CONJUROS DEL PLANO ETÉREO

*Cámara**
Intermitencia
Ancla dimensional
Excursión etérea
Etereidad
Runas explosivas (F)
Jaula de fuerza (F)
Cofre secreto de Leomund
Círculo de Leomund
Armadura de mago
Proyectil mágico
Manifestación
Manifestación en masa
Laberinto (F)
Espada de Mordenkainen
Esfera elástica de Otiluke
Esfera telequinética de Otiluke
Ver lo invisible
Impronta de la serpiente sepia (F)
Escudo (F)
Arma espiritual (F)
Disco flotante de Tenser (F)
Visión verdadera
Hacer desaparecer
Muro de fuerza (F)
*Zona de calma**
Zona de revelación

PLANO DE SOMBRA

Ancla dimensional
Conjuración sombría mayor
Evocación sombría mayor
Penumbras
Evocación sombría
Conjuración sombría
Caminar por las sombras
Convocar monstruo (I-IX)
*Zona de calma**

PLANOS ELEMENTALES

*Evitar efectos planarios**
Enjambre elemental
*Cuerpo elemental**
*Seguridad**
Convocar monstruo (I-IX)

CONJUROS QUE AFECTAN A LAS CRIATURAS EXTRAPLANARIAS

Destierro
Blasfemia
Máxima
Exorcismo
Interdicción
Aliado mayor de los planos
Ligadura mayor de los planos
Palabra sagrada
Aliado menor de los planos

Ligadura menor de los planos
Círculo mágico contra el caos/mal/bien/ley
Aliado de los planos
Ligadura de los planos
Protección contra el caos/mal/bien/ley
Convocar monstruo (I-IX)
Atrapar el alma
Palabra del caos

CONJUROS QUE ESTABLECEN CONEXIONES PLANARIAS

Comunión
Contactar con otro plano
Umbral
Desplazamiento de plano
*Torbellino de realidad**

CONJUROS QUE USAN ESPACIOS EXTRADIMENSIONALES

Laberinto
Magnífica mansión de Mordenkainen
Truco de la cuerda

NUEVOS CONJUROS

Los siguientes conjuros son útiles para todos los que viajan entre los planos. Los conjuros que se describen a continuación siguen todas las reglas descritas en el Capítulo 11: conjuros, del *Manual del Jugador*.

Adaptación

Transmutación
Nivel: Clr 3, Drd 3, Hch/Mag 4
Componentes: V,S,M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: una o más criaturas vivas que sean tocadas
Duración: 2 horas/nivel (consultar el texto)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro permite que las criaturas afectadas se adapten al plano en el que estás de manera que se niegan los efectos naturales y dañinos del plano. Las criaturas afectadas obtienen las protecciones del conjuro *evitar efectos planarios*.

Componente material arcano: un poco de piedra o tierra de tu plano natal.

Alarma de portal

Abjuración
Nivel: Brd 2, Hch**/Mag 2
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un portal interplanario
Duración: 2 horas/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

La *alarma de portal* lanza una alarma mental o audible cada vez que una criatura de tamaño Menudo o mayor cruza el portal sobre el que se ha lanzado el conjuro. Cuando lanzas el conjuro decides si la alarma es audible o mental.

Alarma mental: una alarma mental te avisará a tí (y solo a tí) mientras estés en un radio de una milla del portal y en el mismo plano. Notarás un ligero temblor mental que te despertará si estás dormido pero que no te molestará en modo alguno ni afectará a tu concentración (no interferirá con el lanzamiento de conjuros). Un conjuro de *silencio* no tiene ningún efecto sobre una alarma mental.

Alarma audible: una *alarma de portal* audible produce el sonido de una campanilla pequeña, un timbre o cualquier sonido repetitivo que puede ser escuchado en un radio de 60', que traspasa las puertas cerradas, y que se extiende a otros planos. El sonido se puede oír débilmente hasta 180' en cualquier dirección y dura 1 asalto. Las criaturas que estén bajo los efectos de un conjuro de *silencio* no podrán oír el sonido y si el propio portal está dentro del radio de un conjuro de *silencio* no sonará ninguna alarma.

Si por el portal pasan criaturas astrales o etéreas, dispararán el conjuro.

Cuando lances el conjuro puedes definir una contraseña que podrá ser descubierta mediante el uso del conjuro *analizar portal*. Quienes digan la contraseña correcta antes de entrar en el portal no dispararán la alarma.

Componente material: una campanilla pequeña.

Alarma de portal mejorada

Abjuración
Nivel: Brd 4, Hch/Mag 4
Componentes: V,S,F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un umbral interplanario
Duración: 8 horas/nivel
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no

Actúa como el conjuro *alarma de portal* pero con las siguientes mejoras:

- Puedes decidir que la alarma sea mental, audible o de los dos tipos.
- Si eliges una alarma mental, cuando se dispare recibirás una imagen mental de las criaturas que han pasado por el portal y en qué dirección han pasado. La imagen mental te mostrará la información como si hubieras estado a 10' del portal.
- Puedes hacer que en vez de tí sea otra persona la que reciba la imagen mental. Para hacerlo deberás tocar a la otra persona, que tiene derecho a su vez (si no es voluntaria) a realizar un tiro de salvación de Voluntad para negar los efectos.

Foco: una pequeña bolsita de cuero que contenga tres campanillas de latón.

Alarma mejorada

Abjuración
Nivel: Brd 3, Hch/Mag 3
Componentes: V,S,F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: 25' de radio alrededor de un punto en el espacio
Duración: 8 horas/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Funciona igual que el conjuro *alarma* aunque el conjuro funciona sobre las criaturas que viajan a un plano limítrofe o coexistente (como por ejemplo el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de la Sombra) dentro del área del conjuro.

Foco: una campanilla tallada en cristal de al menos 100 po.

Analizar portal

Adivinación
Nivel: Brd 3, Hch /Mag 3
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 60'
Área: un cuarto de círculo que emerge desde tu posición hasta su alcance máximo
Duración: concentración, hasta un nivel por asalto (D)
Tiro de salvación: consultar el texto
Resistencia a conjuros: no

Puedes determinar si existe un portal en un área en concreto. Si estudias la zona durante 1 asalto podrás determinar el tamaño y la localización exacta de los portales que haya dentro del radio de acción del conjuro. Una vez hayas encontrado un portal, lo puedes estudiar (si encuentras más de un portal sólo puedes estudiar uno a la vez).

Por cada asalto que pases estudiando el portal descubrirás alguna de sus características. Estas son las propiedades que puedes describir y el orden en que se descubren:

- Cualquier llave (sea palabra u objeto de mando) que se necesite para abrir el portal.
- Cualquier circunstancia especial que actue sobre el funcionamiento del portal (como por ejemplo el momento en que debe ser activado).
- Si el portal es unidireccional o bidireccional.
- Cualquiera de las propiedades comunes que se describen en la sección 'Portales mágicos' del Capítulo 2.
- Finalmente obtendrás una visión fugaz del lugar al que lleva el portal. Durante 1 asalto puedes ver el lugar al que lleva el portal: el alcance de la visión del lanzador es el mismo alcance que el del conjuro. Este conjuro no permite que los conjuros de adivinación y las aptitudes sortílegas se extiendan más allá del portal. Por ejemplo, mientras estás usando este conjuro no puedes usar los conjuros *detectar magia* o *detectar el mal* para estudiar el área a la que conduce el portal.

Por cada propiedad debes superar una prueba de nivel de lanzador (CD 17 con 1d20 + nivel de lanzador). Si fallas puedes intentarlo de nuevo al siguiente asalto.

El conjuro *analizar portal* tiene una capacidad limitada para revelar propiedades poco comunes como por ejemplo:

- Portales aleatorios: este conjuro sólo revela que el portal es un portal aleatorio y cómo se puede abrir. No indica cuándo volverá a funcionar ni cuándo dejará de hacerlo.
- Portales variables: el conjuro únicamente revela que el portal es variable. Si el lanzador estudia el lugar a donde lleva el portal, únicamente podrá estudiar el lugar al que lleva en ese momento.
- Portales de criaturas: el conjuro revela esta propiedad. Si el lanzador estudia el destino del portal, sabrá a qué lugar se mandan las criaturas. Si es el tipo de portal que manda las criaturas a un lugar y su equipo a otro no se conocerá el lugar de destino de este último.
- Portales defectuosos: el conjuro sólo revela que el portal es defectuoso y no indica qué tipo de problemas puede causar.

Componente material: una pequeña lente de cristal y un espejo pequeño.

Baliza de portal

Transmutación
Nivel: Clr 1, Hch/Mag 1
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción.
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un portal interplanario
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes alterar un portal de manera que emita una baliza mental hasta a seis criaturas y, si lo deseas, también te puedes incluir tú. Debes conocer a estos seres aunque no tienen por qué estar presentes cuando lances el conjuro. Una vez lo hayas lanzado, estas criaturas sabrán la dirección y la distancia al portal objetivo del conjuro.

Si una de las criaturas a las que afecta el conjuro se mueve a un plano diferente de los dos que conecta el portal, el conjuro dejará de tener efecto en él aunque no en el resto de criaturas que reciben la baliza. Puedes tener funcionando a la vez diferentes conjuros de *baliza de portal* sin que afecten a cualquiera de tus otras habilidades o acciones.

Cámara

Evocación [fuerza]
Nivel: Hch/Mag 3
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura etérea.
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

Puedes crear una prisión translúcida de pura fuerza cristalina alrededor del objetivo en el plano Etéreo. Para poder lanzar con

éxito el conjuro tienes que ver o poder localizar al objetivo que quieres afectar.

El objetivo afectado por *cámara* durante la duración del conjuro no se puede mover ni por el plano Etéreo ni por los planos limítrofes, aunque no le afecta de ninguna otra manera. El objetivo no se puede mover a otro plano ni volver al plano Material mientras esté dentro de la cámara.

Mientras el objetivo esté dentro de la prisión cristalina no podrá atacar físicamente y no le afectarán los conjuros y las aptitudes sobrenaturales. Los conjuros sónicos y de mirada sí que funcionarán a través de las paredes cristalinas de la prisión, pero el objetivo de estos conjuros recibirá un bonificador de +2 en los tiros de salvación.

El objetivo del conjuro puede intentar romper la prisión superando una prueba de Fuerza (CD 10 + nivel del lanzador). El conjuro *desintegrar* rompe la *cámara*.

Este conjuro sólo funciona en el plano Etéreo y no tendrá efecto en planos que no coexistan con él. No tendrá ningún efecto sobre las criaturas en el plano Material.

Componente material: un pedazo de cristal translúcido.

Confundir portal

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 4
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un portal interplanario
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno (para el portal); Voluntad niega (para los usuarios)
Resistencia a conjuros: no

Durante la duración del conjuro haces que el destino del portal sea aleatorio. Todo el que pase por cualquiera de los lados del portal será enviado a un plano aleatorio en vez del plano de destino normal si no pasa un tiro de salvación de Voluntad. Todos los que fallen el tiro de salvación a la vez van al mismo lugar en el mismo plano de destino.

Componente material: un espejo roto.

Cuerpo elemental

Transmutación [consultar el texto]
Nivel: Hch/Mag 7
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Puedes transformar tu cuerpo en un tipo concreto de sustancia elemental. Tú y todas tus posesiones aparecéis como si estuviérais hechos de ese elemento aunque mantenéis el mismo aspecto y tamaño que en tu forma normal.

Cuando usas el conjuro *cuerpo elemental* ganas las siguientes habilidades:

- Obtienes los beneficios del conjuro *adaptación* respecto al elemento que has elegido. Si, por ejemplo, has elegido el agua, podrás respirar de forma normal en planos con predominio de agua.
- Eres inmune a veneno, sueño, parálisis y aturdimiento, así como a los golpes críticos. No se te puede flanquear. Ganas visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Tu tipo de criatura no cambia, de manera que los conjuros que afectan a objetivos elementales no te afectan.

Además ganas las siguientes habilidades excepcionales según el tipo de elemento que hayas elegido:

Aire: puedes volar a tu velocidad normal (maniobrabilidad perfecta), maestría del aire (las criaturas del aire contra ti sufren un penalizador de –1 en sus tiradas de ataque y en sus tiradas de daño).

Tierra: maestría de la tierra (obtienes un +1 al ataque y al daño si tanto tú como tu enemigo estáis en contacto con el suelo), empujón (puedes iniciar una maniobra de embestida sin provocar ningún ataque de oportunidad), +3 a la CA de armadura natural.

Fuego: inmunidad al fuego, quemadura (todos los que te golpeen y todos los que te ataquen con armas naturales deberán superar un tiro de salvación de Reflejos contra una CD igual a la de un elemental del mismo tamaño o se incendiarán).

Agua: puedes nadar a tu velocidad normal, maestría del agua (ganas un +1 al ataque y al daño si tanto tú como tu enemigo estáis en contacto con el agua), empapar (puedes usar tu forma elemental para apagar cualquier fuego no mágico o intentar apagar un fuego mágico que toques. En el caso del fuego mágico es como si hubieras lanzado el conjuro *disipar magia* a tu nivel de lanzador de conjuros).

El conjuro *cuerpo elemental* tiene el descriptor del elemento que elijas, de manera que si eliges el fuego, este conjuro será de fuego.

Componente material: un poco del elemento que se usará y que tenga su origen en un plano diferente de donde se va a realizar el conjuro.

Difuminarse en la sombra

Ilusión (sombra)
Nivel: Hch/Mag 5
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal y toque
Objetivo: tú y una criatura tocada/nivel
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Abres un portal al plano de la Sombra de manera que tú y las personas que toques podéis pasar hasta él. Al revés que el conjuro *caminar por la sombra*, este conjuro no te garantiza la habilidad de poder abrir automáticamente otro portal de este tipo, y por lo tanto este conjuro se acostumbra a usar para encontrar un lugar temporal en el que esconderse o como método para llegar al plano de la Sombra.

El portal permanece hasta que finaliza el conjuro y las criaturas pueden pasar a través de él en las dos direcciones si superan un tiro de salvación de Voluntad. El portal es invisible desde el plano Material y desde el plano de la Sombra se ve como un agujero blanco.

De igual manera que con el conjuro *caminar por la sombra*, debes estar en un lugar donde haya muchas sombras para poder lanzar éste. El conjuro no se puede lanzar en el plano de la Sombra y el plano en el que se lance debe ser coexistente con él.

Escondrijo en la sombra

Ilusión (sombra)
Nivel: Brd 3, Hch/Mag 3
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Área: círculo de 1' de diámetro
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

De forma temporal puedes poner un pequeño número de objetos en el plano de la Sombra. También puedes disponer de ellos de forma permanente mientras estés en ese plano. Este conjuro abre un pequeño portal con el plano de la Sombra, invisible desde el plano Material, y que desde el otro lado se ve como un pequeño disco.

Puedes llegar al plano de la Sombra gracias a este conjuro, pero sólo pueden pasar hasta él objetos pequeños e inanimados.

Puedes recuperar los objetos que has puesto en el portal mientras dura el conjuro o lanzando de nuevo *escondrijo en la sombra*. El escondrijo se queda inmóvil en el mismo punto en que lo creaste. Los objetos que pongas en el escondrijo pueden ser cogido por los nativos del plano de la Sombra y además se van moviendo poco a poco debido al rasgo mórfico del plano. Hay un 10% de probabilidades acumulativas por día que los objetos que se han puesto en el plano de la Sombra se hayan ido (porque se han movido o porque alguien los ha cogido). Cuando hayan pasado 10 días los objetos habrán desaparecido de forma permanente.

El conjuro no se puede lanzar en el plano de la Sombra y el plano en el que se lance debe ser coexistente con él.

Estallido de éter

Abjuración
Nivel: Clr 4
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: 25' + 5'/2 niveles en una emanación esférica a tu alrededor
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, se produce una explosión en forma de ciclón en el plano Etéreo. Todo lo que está en el plano Material no se ve afectado por la explosión (tú incluido). En cambio, todo lo que esté en el plano etéreo dentro del radio de efecto del conjuro quedará atrapado por un ciclón de éter. El ciclón durará hasta que el conjuro termine su efecto, y todo el que entre en su área de efecto quedará atrapado por sus fuertes vientos y puede ser lanzado por los aires.

Si lanzas el *estallido de éter* mientras estás en el plano Etéreo, el conjuro también te afectará. El conjuro no afecta ni a los muertos vivientes ni a los objetos etéreos muy grandes. Todos los objetos de 50 lb. o menos de peso que no estén cogidos o bien atados serán barridos por el conjuro.

Componente material: un diente de una criatura que use el plano etéreo (como por ejemplo un perro intermitente o un merodeador etéreo) o una garra de una araña de fase.

Evitar efectos planarios

Abjuración
Nivel: Clr 2, Drd 2, Hch/Mag 3
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 20'
Objetivo: una criatura por nivel en un radio de 20' a tu alrededor
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Ganas una protección temporal contra los efectos naturales del plano en el que estás. Estos efectos incluyen las temperaturas extremas, la falta de aire, humos envenenados, emanaciones de energía positiva o negativa, o cualquier otro atributo del plano.

En los planos con el rasgo predominante de fuego el conjuro ofrece protección contra los 3d10 de puntos de daño por fuego. En un plano dominado por el agua permite respirar dentro de ella y en un plano con predominio de tierra evita la asfixia. Un personaje con el conjuro *evitar efectos planarios* no puede quedar cegado en planos con predominio mayor de energía positiva y una vez sus puntos de golpe temporales hayan igualado su máximo de puntos de golpe normales éstos no seguirán incrementándose. En los planos con predominio mayor de la energía negativa el personaje no recibirá daño alguno ni obtendrá niveles negativos.

Además de lo anterior, se niega cualquier efecto específico del plano. En la cosmología del D&D este conjuro niega el efecto aturdidor del Pandemónium y el daño por frío de la capa Cania de los Nueve infiernos. En una cosmología que hayas creado, puedes añadir nuevas protecciones. Por ejemplo, si has creado un plano Elemental de frío el conjuro protegerá contra el daño por frío que sufre todo el mundo en el plano.

El conjuro no niega los rasgos de gravedad, alineamiento o mágicos, ni tampoco algunos rasgos trampa que algún plano pueda tener (como por ejemplo tienen, dentro de la cosmología del D&D, el Elíseo y el Hades).

Este conjuro no ofrece protección alguna contra las criaturas nativas así como contra conjuros, aptitudes especiales y formaciones extremas y no naturales dentro del plano. Este conjuro te permite sobrevivir en el plano elemental de la Tierra, pero no te protegerá si dentro de ese plano te pones a andar sobre un lago de magma.

Explosión de sombra

Evocación
Nivel: Clr 4, Drd 4
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: largo (400' +40'/nivel)
Área: una expansión de 20' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Este es un conjuro particularmente efectivo contra las criaturas nativas del plano de la Sombra y contra todos aquellos que usan la sombra en sus conjuros o en sus aptitudes sortílegas. El conjuro limpia la zona de efecto de cualquier portal o punto débil que una con el plano de la Sombra y evita que se pueda acceder a él con conjuros basados en la sombra. El área de efecto tiene el aspecto de un fogonazo de luz.

Los nativos del plano de la Sombra que estén en el área de efecto deberán pasar un tiro de salvación de Fortaleza o quedar aturdidos durante 3d6 minutos. Los nativos del plano de la Sombra que además sean muertos vivientes o sensibles a la luz deberán superar un segundo tiro de salvación de Fortaleza o sufrirán 2d10 puntos de daño extra. Las criaturas que fallen cualquiera de los dos tiros de salvación de Fortaleza no podrán usar sus aptitudes sortílegas o sobrenaturales para abrir portales al plano de la Sombra durante 3d6 minutos.

El conjuro *explosión de sombra* cierra todos los portales, *umbrales*, y cualquier otra abertura al plano de la Sombra, y cualquier punto débil con ese plano se ve reforzado. Las criaturas al otro lado del portal no se ven afectadas por el conjuro.

Componente material: un puñado de tierra de cementerio lanzada al aire.

Manifestación en masa

Transmutación
Nivel: Clr 6, Hch/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: una emanación de 25' de radio centrada en un punto del espacio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

El conjuro lleva hasta tu plano a todas las criaturas y objetos sueltos de planos coexistentes y limítrofes.

Durante la duración del conjuro, los objetivos mantienen todas sus habilidades, exceptuando aquellas que les permiten entrar en otros planos. Cuando finaliza el conjuro las criaturas y objetos vuelven al plano en el que estaban, incluso si se han alejado de la zona de efecto del conjuro.

Componente material: un puñado de polvo de cobre lanzado al aire.

Manifestarse

Transmutación
Nivel: Clr 4, Hch/Mag 6
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Puedes hacer que una criatura situada en un plano coexistente o limítrofe al que te encuentras aparezca en tu plano, juntamente con todo lo que lleve encima. Por ejemplo, puedes hacer que un objetivo que esté en el plano Etéreo aparezca en el plano Material y viceversa. Con este conjuro no ganas la habilidad de detectar criaturas en los planos limítrofes.

DESTINOS PLANARIOS ALEATORIOS

Los conjuros rociada *prismática*, *torbellino de realidad* y los objetos como *amuleto de los planos* y *bastón de poder* pueden mandar a un ser a un plano aleatorio. La lista de los planos posibles de destino varía según la cosmología que elijas usar. A continuación tienes como ejemplo la cosmología del D&D.

Los planos transitivos como por ejemplo el plano Etéreo, el plano Astral y el plano de la Sombra no se tienen en cuenta a la hora de establecer el destino aleatorio.

Tabla 3–7: Destinos planarios aleatorios

d%	Plano
01-05	Los dominios heroicos de Ysgard
06-10	El caos cambiante del Limbo
11-15	Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium
16-20	Las capas infinitas del Abismo
21-25	Las profundidades tarterianas de Cárceri
26-30	Las yermos grises del Hades
31-35	La eternidad desolada de Gehenna
36-40	Los nueve infiernos de Baator
41-45	El campo de batalla infernal de Aqueronte
46-50	El nirvana de los mecanismos de Mechanus
51-55	Los reinos pacíficos de Arcadia
56-60	Los siete montes de Celestia
61-65	Los paraísos gemelos de Bitopía
66-70	Los prados benditos del Elíseo
71-75	La naturaleza salvaje de la Tierra de las bestias
76-80	Los claros boscosos de Arbórea
81-89	Los dominios concordantes de las Tierras exteriores
90-91	Plano Elemental del fuego
92-93	Plano Elemental de la tierra
94-95	Plano Elemental del aire
96-97	Plano Elemental del agua
98	Plano de Energía positiva
99	Plano de Energía negativa
100	Semiplano a elección del DM

La capa exacta de un plano a la que puede ir el objetivo la determina el DM. El transporte aleatorio a un plano no garantiza la supervivencia en él, y quienes se enfrentan a este riesgo deben tenerlo en cuenta.

Si el objetivo está en otro plano que no sea el plano Material, antes de determinar su plano de destino sustituye el plano en el que se encuentra en la tabla por el plano Material. De esta manera si se rompe un *bastón de poder* en el plano Elemental de fuego y se obtiene un 91, el objetivo irá al plano Material.

Mientras dura el conjuro la criatura objetivo del conjuro mantiene todas sus habilidades exceptuando aquellas que le permiten entrar en otros planos. Por ejemplo, si el objetivo es un fantasma traído del plano Etéreo mantendrá su forma etérea, pero si es un mago que está usando el conjuro *excursión etérea* se le podrá atacar de forma normal. Cuando finaliza el conjuro, la criatura y los objetos vuelven al plano en el que estaban, incluso si se han alejado de la zona de efecto del conjuro.

Mensaje interplanario

Evocación [idioma-dependiente]
Nivel: Clr 3
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: lee el texto
Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto (lee el texto)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro te permite mandar un mensaje de máximo 25 palabras a otra criatura que deberá estar en otro plano cuando reciba el mensaje. Este conjuro se usa generalmente como un mecanismo de seguridad que te permite avisar a un amigo de que has caído en una trampa o en un plano del que no puedes salir sin ayuda. También se puede usar en otros casos, como por ejemplo para indicar a tus amigos que el camino está despejado y que ya pueden reunirse contigo.

Para lanzar el conjuro se requiere una acción en la que deberás tocar a la criatura que recibirá el mensaje y con la que debes poder comunicarte de alguna manera. La criatura debe poder entender tu lenguaje o de otra manera sabrá que le has mandado un mensaje pero no sabrá lo que dice. A partir de ese momento podrás mandar el mensaje cuando lo desees.

El mensaje aparece en la mente del receptor tanto si está despierto como dormido y éste será consciente que el mensaje ha llegado. Si el mensaje llega cuando está dormido, aparecerá como un sueño muy vivo que el receptor recordará cuando se despierte.

El conjuro no puede obligar ni forzar a actuar al receptor. El receptor no te puede contestar para explicarte sus planes o sus intenciones. El mensaje llega a través del plano Astral de manera que no puede llegar a planos que están separados de él (planos que no sean coexistentes o limítrofes con el plano Astral).

La criatura que recibirá el *mensaje interplanario* irradia un aura mágica. El conjuro se puede lanzar sobre una criatura que no sea un receptor voluntario pero en este caso tiene derecho a un tiro de salvación de Voluntad para negar el efecto.

Montura etérea

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 4, Hch/Mag 4
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 0'
Efecto: una montura casi real más otra montura/2 niveles
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Estando en el plano Etéreo puedes llamar a una o varias monturas casi reales, hechas de protomateria del plano. Estas monturas sólo te aceptarán a ti como jinete y a quienes tu designes. Las monturas pueden aparecer en forma de caballo o en cualquier otra forma común de montura aunque tienen una naturaleza neblinosa y transparente, y su coloración va cambiando de forma continua pasando por todo el espectro de colores.

Estas monturas tienen una CA de 18 (–1 tamaño, +4 armadura natural, +5 Des) y 10 pg + 1 por cada nivel del lanzador. No pueden luchar y no tienen ataques. Si los puntos de golpe de la montura se reducen a 0, se disuelve entre la niebla etérea de la que proviene.

Una montura etérea tiene una velocidad de 240' y puede cargar con el peso de su jinete más 10 lb. por nivel. Sólo puedes lanzar este conjuro en el plano Etéreo y la montura nunca podrá abandonar el plano Etéreo.

(Si en tu cosmología usas la Etereidad profunda, el tiempo para llegar a destino se reduce a la mitad si se cabalga sobre una montura etérea.)

Movimiento de Xorn

Alteración
Nivel: Hch/Mag 5
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel o lee más abajo
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El objetivo de este conjuro se puede mover a través de materiales naturales sólidos como tierra y roca (al igual que un xorn) excavando a través de la tierra pero sin dejar ningún túnel ni ninguna marca de su paso. El objetivo no se puede mover a través de roca tallada, ladrillos o metal. Si se lanza el conjuro *mover tierra* en un área que contenga una criatura bajo los efectos de *movimiento de xorn*, la criatura es echada hacia atrás 30' y queda aturdida durante 1 asalto (si supera un tiro de Fortaleza niega el aturdimiento).

El objetivo de *movimiento de xorn* puede respirar de forma normal mientras está bajo tierra o en la roca natural.

El conjuro *movimiento de xorn* dura un mínimo de 1 asalto/nivel. Si cuando finaliza el conjuro el objetivo del mismo no ha llegado a un lugar con un volumen significativo de aire (un lugar lo suficientemente grande para estar cómodamente) el conjuro seguirá en funcionamiento hasta que se encuentre un área de este tipo. De esta manera, los personajes que se encuentren en las profundidades del plano Elemental de la tierra pueden encontrar una manera de salvarse.

Componente material: una escama del pellejo de un xorn.

Protección contra la energía positiva

Abjuración
Nivel: Clr 3
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

La criatura objetivo de este conjuro gana una protección parcial contra los efectos de la energía positiva, incluidas la curación mágica y la regeneración. Se puede lanzar sobre muertos vivientes para que obtengan una protección extra contra las aptitudes de expulsión de los clérigos.

Este conjuro usa las propiedades de la energía negativa para anular los efectos de la energía positiva. Cada vez que la criatura es objetivo de un efecto de energía positiva tira 1d20 + nivel del lanzador contra CD 11 + DG del origen del efecto. Por ejemplo si un clérigo de nivel 8.º. intenta expulsar a alguien con el conjuro *protección contra la energía positiva*, la CD sería de 19 en la prueba de nivel.

Si la criatura que está protegida supera la prueba, la energía positiva y la negativa se cancelan mutuamente en una esfera de oscuridad creando un sonido atronador. El conjuro o sus efectos se cancelan y si el origen de la energía positiva está en contacto físico con la criatura protegida, recibe 2d6 puntos de daño. Si la criatura protegida falla su prueba de nivel, el efecto de energía positiva se resuelve normalmente.

Este conjuro se puede lanzar sobre muertos vivientes, dándoles una protección efectiva extra para poder evitar mejor los efectos de expulsión de los clérigos buenos. Primero debes determinar qué criaturas pueden ser expulsadas y luego realizar las pruebas de nivel para evitar los efectos.

El conjuro ofrece protección contra los efectos cegadores del plano de Energía positiva, y protege contra el efecto de ganar puntos de golpe temporales.

Revivir ajeno

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 6
Componentes: V,S,M,FD
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: un ajeno muerto que sea tocado
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno (consulta el texto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Puedes devolver a la vida a un ajeno de la misma manera que lo hace el conjuro *revivir a los muertos*. Puedes devolver a la vida a una criatura del tipo ajeno (sin importar el tiempo que lleve muerta) de hasta tu nivel en Dados de Golpe.

Componente material: un poco de tierra, agua o de cualquier material natural (que no haya sido trabajado) del plano nativo del ajeno y un diamante de al menos 500 po.

Seguridad

Abjuración
Nivel: Clr 3
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal o toque
Objetivo: la criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no o sí (inofensivo)

El objetivo de este conjuro conoce la dirección del lugar más corto que le permitirá estar seguro. Se entiende como lugar seguro aquél donde se pueda resguardar y no recibir un daño inmediato por culpa del entorno (inmediato no significa inminente). El conjuro no provee de mecanismos para llegar hasta el lugar.

En la cosmología del D&D, *seguridad* tiene los siguientes efectos en estos planos:

Plano de la Sombra: la ruta más corta para salir de las tierras oscuras.

Plano Elemental del aire: el refugio contra el viento más cercano, la ruta más corta para salir de un banco de humo.

Plano Elemental de la tierra: la ruta hasta la cueva o bolsa de aire más cercana.

Plano Elemental del fuego: la ruta más corta para salir de un estanque de magma o de cualquier otro lugar inusualmente caluroso.

Plano Elemental del agua: la bolsa de aire respirable más cercana, la ruta más rápida para salir de un lugar caliente, de una bolsa de hielo o de una marea roja.

Plano de Energía negativa: la zona de calma más cercana donde el rasgo de predominio de energía negativa sea menor.

Plano de Energía positiva: el área fronteriza más cercana donde el rasgo de predominio de energía positiva sea menor.

Limbo: la zona estable del Limbo más cercana.

Pandemónium: el refugio contra vendavales más cercano.

Gehenna: la cornisa llana más cercana, el refugio contra la nieve ácida de Mungoth más cercano.

Los Nueve infiernos: el refugio más corto contra las bolas de fuego del Averno, las avalanchas de rocas en Malebolgia o el frío de Cania.

Aqueronte: el refugio más cercano para protegerse contra las tormentas de cuchillas de Ocanthus.

En planos que crees tú, *seguridad* puede proporcionar otra información.

Este conjuro se usa principalmente en ambientes hostiles (como por ejemplo los planos Interiores) para poder localizar el lugar con mayor seguridad relativa más cercano. Por ejemplo el conjuro llevará al objetivo a una bolsa de aire en el plano Elemental del agua o a un lugar frío en el plano Elemental del fuego.

Sellar portal

Abjuración
Nivel: Hch/Mag 6
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (24'+5'/2 niveles)
Objetivo: un *umbral* o un portal interplanario
Duración: permanente (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes sellar de forma permanente un portal o un *umbral*. Si se lanza sobre un portal dejará de funcionar, aunque se puede lanzar un conjuro de *disipar magia* para anular el efecto. Si quien ha lanzado el conjuro es de al menos 15.º nivel, *apertura* no funcionará. La aptitud Abrir portal de los rompeumbrales puede abrir el portal, aunque si falla en su primer intento no lo podrá volver a intentar.

Una vez el portal se ha abierto, el conjuro deja de funcionar y debe lanzarse de nuevo para que vuelva a tener efecto.

Componente material: un lingote de plata de al menos 50 po.

Torbellino de realidad

Evocación
Nivel: Hch/Mag 7
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: una emanación de 5'/nivel en un punto del espacio y una explosión de un radio de 10'/nivel centrada en el mismo punto.
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega, Reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

Mediante este conjuro creas un agujero en el propio tejido de la realidad que absorbe hacia su interior todos los objetos sueltos y las criaturas vivas y los manda a un plano aleatorio (consulta la barra lateral). Todo lo que es absorbido por el *torbellino de realidad* va a parar al mismo sitio.

El *torbellino de realidad* tiene un área principal y un área secundaria de efecto. El área principal es el propio agujero: una esfera de 5' de radio por nivel de lanzador. Dentro de esa área, todos los objetos de hasta 100 lb. de peso que no estén cogidos o atados, y todos los seres vivos que no pasen el tiro de salvación de Voluntad serán absorbidos por el torbellino.

El agujero también crea un torbellino de aire que se precipita hacia el agujero. En un radio de 10' por nivel del lanzador todos los objetos sueltos de hasta 50 lb. de peso serán arrastrados hasta el área principal de efecto del *torbellino de realidad*. Los seres que estén en el segundo radio de acción deberán pasar un tiro de salvación de Reflejos o se verán arrastrados hasta el área principal del torbellino, donde deberán pasar un tiro de salvación de Voluntad para evitar ser absorbidos por el agujero.

Los que superen sus tiros de salvación se pueden mover y atacar de forma normal aunque deberán hacer tiros de salvación cada turno para mantenerse en la primera o en la segunda área de efecto.

Un *torbellino de realidad* es un portal unidireccional, de manera que nada puede salir de él.

Componente material: un aro dorado de al menos 1" de ancho.

Zona de calma

Abjuración
Nivel: Clr 3, Hch/Mag 4
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos
Alcance: intermedio (100'+10'/nivel)
Área: cubo de 30'/nivel
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas un lugar seguro (de forma temporal) frente a intrusiones interplanarias. Esta seguridad evita que se ejecuten conjuros como *puerta dimensional, teleportar, desplazamiento de plano*, y los viajes a través del plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra.

Los conjuros de convocación no funcionarán dentro del área de efecto del conjuro aunque todas las criaturas que hayan sido convocadas fuera de la misma podrán entrar en ella.

Dentro de la zona de efecto de una *zona de calma* no se pueden lanzar conjuros de *umbral*, aunque los portales que ya estuvieran funcionando con anterioridad no se ven afectados por el conjuro. Las criaturas que estén en planos limítrofes o coexistentes deberán retirarse hasta la frontera creada por el conjuro *zona de calma* y no podrán entrar en su área de efecto, ni en los planos limítrofes ni en los coexistentes.

Componente material: una pequeña cantidad de sangre de una gorgona.

Zona de revelación

Adivinación
Nivel: Clr 3, Hch/Mag 4
Componentes: V,S,FD/M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)
Área: emanación de 5'/nivel de radio
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Se hacen visibles todas las criaturas y objetos que estén dentro del área de efecto del conjuro. El efecto incluye a las criaturas invisibles y a todas aquellas que estén en el plano Etéreo y en el plano de la Sombra. Los nativos de estos planos no pierden sus aptitudes y únicamente se hacen visibles.

El conjuro *zona de revelación* no disipa los conjuros *invisibilidad, etereidad* o cualquier otro conjuro, aunque suprime sus efectos de forma temporal. Una vez el objeto o la criatura salen del área de efecto, de nuevo se vuelven invisibles.

Componente material: un puñado de polvo hecho de las vestimentas de una criatura muerta.

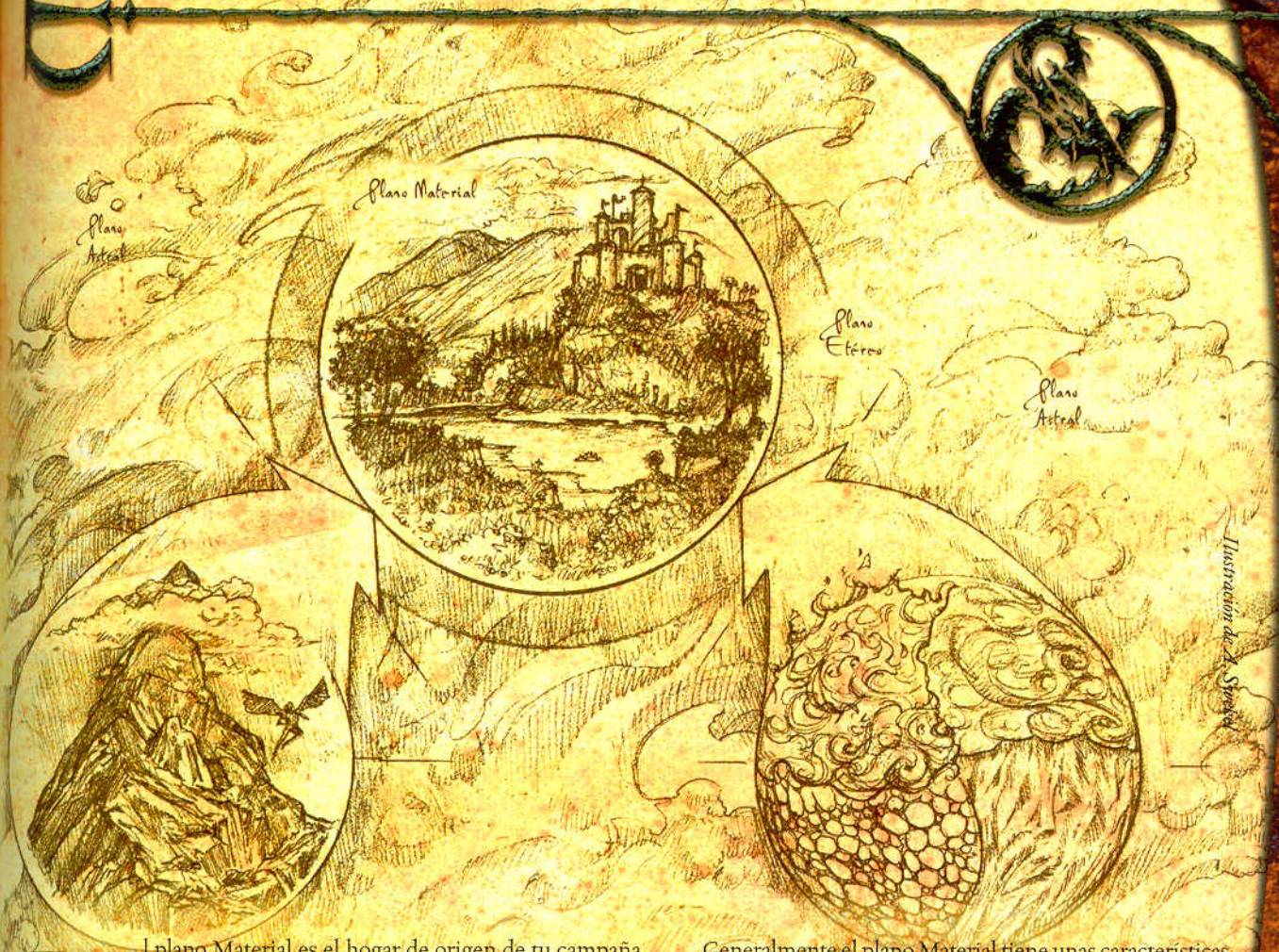


Ilustración de A. Swekel

El plano Material es el hogar de origen de tu campaña. Es el lugar de tu cosmología en que "normalmente" tus jugadores empiezan sus carreras como aventureros. Es el espejo que refleja el resto de tu cosmología y lo más probable es que también sea el centro de ese universo.

RASGOS DEL PLANO MATERIAL

El plano Material usa las reglas de los libros de reglas básicos del D&D: es un mundo de fantasía tradicional donde las reglas de la física funcionan de la manera que los jugadores esperan. Un plano Material típico tiene los siguientes rasgos:

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal:** por supuesto, ya que el resto de planos ajustan sus relojes con respecto al plano Material.
- **Tamaño infinito.**
- **Sin rasgos elementales o de energía:** de todas formas, algunos lugares concretos pueden tener rasgos elementales o de energía.
- **Alineamiento levemente neutral.**
- **Magia normal.**

Estos valores son los que hay por defecto en el plano Material, aunque puedes cambiarlos para adaptarlos a tu cosmología. Generalmente el plano Material tiene unas características particulares debido a que es el corazón del multiverso.

El plano Material es el punto en común de todos los planos. Está compuesto de los elementos básicos de los planos Interiores y es el lugar de donde los poderes de los planos Exteriores extraen su poder y sus seguidores. Acostumbra a estar conectado al plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra y sus habitantes a menudo tienen mucho interés en visitar otros planos.

El plano Material tiene una gran variedad de culturas, climas y habitantes (hay mucha más variedad que en cualquier otro plano). En él se puede encontrar casi todo (en un lugar u otro). Dado que está conectado a muchos otros planos, exhibe una inmensa diversidad y hay una gran cantidad de criaturas que lo consideran su hogar.

Pero el hecho de que el hogar sea el plano más "normal", no significa que sea aburrido. Aquí tienes algunas ideas para personalizar un poco el plano Material de manera que lo sientas un poco más tuyo.

Formas alternativas: el plano Material puede tener una gran variedad de formas y tamaños: un orbe flotando en el espacio, un plano, una cinta muy larga o un disco encima de una inmensa tortuga divina. A menudo el plano Material está en un planeta esférico, de manera que resulta muy familiar a los jugadores.

Aunque generalmente el plano Material es infinito (o al menos increíblemente grande) y autocontenido, los que son como un disco descansan sobre un plano Elemental.

Nativos: el plano Material es el hogar de muchas criaturas conocidas de la cosmología del D&D como pueden ser dragones, animales, muertos vivientes y, por supuesto, las razas de los personajes jugadores. Todas las criaturas que no sean del tipo ajeno o elemental tienen el plano Material como su plano nativo.

Cuando los nativos del plano Material se mueven a otro plano mantienen su tipo de criatura pero en esos planos, a efectos de conjuros, se les considera extraplanarios. Esto significa que se les puede devolver al plano Material con conjuros como *exorcismo* o *destierro*, o que pueden verse afectados por los conjuros de *protección* y los *círculos mágicos* si se les ha conjurado o convocado a ese plano.

Enlaces a otros planos: depende de tí el número de portales, umbrales, fronteras y cualquier otro tipo de interacción que haya entre el plano Material y otros planos. Tienes algunas posibilidades:

Sin enlaces: no hay conexiones con los otros planos. No hay plano Astral, plano Etéreo o plano de la Sombra. Esta opción es la más radical, porque deja fuera de juego muchos conjuros y cierra las puertas a muchas aventuras.

Enlaces por descubrir: los enlaces existen, pero deben ser descubiertos. Los conjuros que se describen el Capítulo 3 aún no se han descubierto y hay que investigarlos y desarrollarlos.

Enlaces creados por conjuros: los conjuros, las aptitudes sortílegas y los objetos mágicos que crean enlaces entre planos o permiten a las criaturas viajar entre los mismos funcionan normalmente en el plano Material.

Enlaces creados por vórtices: el plano Material tiene algunos puntos débiles que coinciden en el hecho de tener una afinidad en concreto por un tipo de elemento. Por ejemplo, se pueden encontrar vórtices hacia el plano Elemental del fuego en los volcanes, o en las profundidades del océano al plano Elemental del agua. Se puede acceder al plano Elemental de la tierra desde las profundidades de la Infraoscuridad y al plano Elemental del aire desde las cumbres más altas.

Portales autónomos: el plano Material está conectado de forma física con algunos lugares específicos de los planos Interiores y Exteriores. Consulta el Capítulo 2 para ver cómo funcionan los portales.

Planos transitivos: el plano Material coexiste con el plano Etéreo, es limítrofe con el plano Astral y tiene un acceso limitado (basado en conjuros) al plano de la Sombra.

CÓMO SOBREVIVIR AL PLANO MATERIAL

A pesar de que el plano Material tiene algunos lugares realmente hostiles para sus habitantes (como por ejemplo los volcanes o las profundidades oceánicas) su entorno general es muy benigno. Los nativos, ajenos y elementales no reciben daño alguno del propio plano.

Muchos ajenos de los planos Exteriores no se sienten muy bien en el plano Material debido a que éste no tiene los rasgos de alineamiento de sus planos natales. Los ajenos y los elementales de los planos Interiores también se sentirán algo incómodos debido a que los rasgos de predominio elemental y de energ de su hogar no existen en el plano Material.

ENCUENTROS EN EL PLANO MATERIAL

Las criaturas y los desafíos que se pueden encontrar en plano Material varían mucho de un lugar a otro y se pued encontrar cualquier monstruo del *Manual de Monstruos* e cualquier parte del plano. Consulta la sección 'Encuentros aire libre' (pág. 132 del la *Guía del* DUNGEON MASTER) para ve los métodos para crear tablas de encuentros en el plano Ma terial.

AJENOS Y ELEMENTALES EN EL PLANO MATERIAL

Los ajenos y los elementales sólo pueden entrar en el plano Ma terial de maneras muy específicas. Incluso los ajenos y los ele mentales que tienen conjuros o aptitudes sortílegas para entra en el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de la Sombra n pueden entrar en el plano Material si no es bajo ciertas circuns tancias especiales, motivo por el que el plano Material no est lleno de demonios.

Existe gran variedad de conjuros, objetos mágicos y aptitude sortílegas que sirven para convocar o llamar al plano Mate rial a ajenos y elementales. Estos conjuros generalmente obli gan a la criatura llamada a realizar algún tipo de acción para e convocador. Si a los ajenos y los elementales más inteligente no les gusta la tarea que se les encomienda seguramente inten tarán rebelarse contra los deseos de su amo. Por otra parte esto conjuros hacen que la criatura esté en el plano Material durante un tiempo limitado y al final del conjuro vuelven de forma automática a su plano de origen.

Los ajenos y los elementales pueden entrar en el plano Mate rial a través de los portales permanentes que hay en sus planos De todas formas, estos portales pueden tener una gran variedad de guardianes en el plano Material que los protegen para preve nir este tipo de incursiones.

Además de lo anterior, los elementales pueden pasar al plano Material a través de vórtices naturales que se parecen mucho a su lugar de origen, aunque pocas veces se aventuran fuera de estos lugares en los que tienen un clima más adecuado.

Algunos ajenos tienen la aptitud de poseer los cuerpos de las criaturas del plano Material de manera similar al conjuro *transmigración*, con la excepción que el ajeno no necesita un recepta culo. Estos ajenos necesitan estar en el plano Etéreo para poder usar esta aptitud.

OERTH: EL PLANO MATERIAL DE LA COSMOLOGÍA DEL D&D

Oerth es el plano Material de la cosmología del D&D y con siste en un conjunto de cuerpos autocontenidos que flotan en medio del espacio. Oerth tiene todos los rasgos normales de un plano Material. Se conecta con el plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra, y los viajeros de Oerth pueden llegar hasta los planos Interiores y Exteriores a través del pla no Astral.

La cosmología de Oerth se muestra en los diagramas del Ca pítulo 1. Oerth está rodeado por la esfera de los seis planos inte riores y a su vez está conectado con el plano Astral. A través de

éste se llega a la Gran rueda de los diecisiete planos exteriores. Los seis planos Interiores no se conectan entre sí, pero cada uno de los planos Exteriores conecta con sus vecinos. Si sabes dónde buscar, puedes hallar el camino para llegar a todos los lugares de la Gran rueda, desde Celestia hasta el Abismo, y volver de nuevo a Oerth.

Oerth está conectado a una gran cantidad de semiplanos (muchos más de los que se pueden contar). Muchos de estos semiplanos han sido creados por dioses o por magos muy poderosos como lugares donde almacenar sus riquezas, de retiro del mundo, o como prisiones para algunos enemigos.

No se conoce ninguna conexión entre Oerth y otros planos Materiales alternativos (lee más abajo). Estos planos alternativos pueden existir si quieres que en tu campaña se puedan visitar.

Aunque Oerth no tiene rasgos elementales o de energía, puede haber lugares especiales que tengan bolsas con rasgos elementales. Estos lugares generalmente están cerca de portales o de vórtices a diferentes planos Elementales.

PLANOS MATERIALES ALTERNATIVOS

Puedes elegir introducir en tu campaña planos Materiales alternativos, que tendrán su propia y única cosmología, sus propios paisajes, y sus habitantes que pueden ser parecidos al plano Material original o por el contrario ser completamente diferentes.

Ahora bien, no es necesario que tengas planos Materiales alternativos, y tu cosmología funcionará bien sin ellos.

Un plano Material alternativo tiende a tener mismos los rasgos de tiempo, gravedad, forma, tamaño y morfología que el plano Material original. Además, los rasgos elementales, de energía y de alineamiento serán similares (si tu plano Material tiene alguno). Si cambias estos rasgos, tu plano Material se convierte en un plano Interior o Exterior de pleno derecho.

TIPOS DE PLANO MATERIAL ALTERNATIVOS

Hay diferentes maneras de crear un plano Material alternativo que muestre a los jugadores un lugar de juego realmente diferente a lo que están acostumbrados.

Diferentes niveles de magia: una variable que puedes mover hacia arriba o hacia abajo es el nivel de magia en el plano Material. Si a un plano Material le asignas rasgos como magia salvaje, magia muerta o magia mejorada, cambiarás completamente el mundo. Un plano con magia salvaje puede ser un lugar muy peligroso y puede que a los lanzadores de conjuros se les considere una amenaza para sí mismos y para el resto. Un plano Material con magia muerta evitará que se ejecute cualquier conjuro, aunque pueden existir lugares de magia auténtica donde se puedan lanzar conjuros (y serán lugares donde seguramente los jugadores querrán ir). Los planos Materiales alternativos generalmente no tendrán el rasgo de magia obstruida aunque si quieres pueden estar limitados por nivel o por escuelas. Imagínate un mundo donde sólo funcione la magia nigromántica o donde no existan los conjuros de evocación.

Planos Materiales replicantes: los planos Materiales replicantes son planos muy similares al plano Material nativo de los personajes aunque no son del todo iguales. Quizás en el plano replicante todo es exactamente igual con la excepción que los dobles de los personajes tienen los alineamientos opuestos o quizás ellos no existen en ese mundo. Los planos Materiales replicantes casi no exigen trabajo de preparación porque usan todo el material y los mapas que ya dispones del plano Material con la excepción que cambias lo que quieres.

Plano Material de tiempo diferente: para los viajeros que lleguen a este plano, será como si viajasen en el tiempo, cuando en realidad están viajando a un plano alternativo idéntico al pasado de su plano Material (o idéntico a un futuro en potencia). De nuevo, puedes usar todo el material del que dispongas para este plano alternativo. Esta es tu oportunidad de, por ejemplo, limitar a tus jugadores a la tecnología de la Edad de piedra o de usar algunas de las armas futuristas que se describen el Capítulo 6 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. De todas maneras ten cuidado por si los personajes quieren llevarse armas de fuego de ese plano a su plano natal.

Planos Materiales basados en terrenos: imagínate un plano Material basado en un tipo de terreno. Por ejemplo: un plano Material donde una gran Edad de hielo lo cubre todo y donde los gigantes de la escarcha aterrorizan pequeños enclaves de humanos, gnomos y elfos. Mientras tanto, los enanos se han metido en las profundidades de la tierra cerca de la calidez geotérmica proporcionada por los ríos de magma y los océanos de lava. Muchos orcos y semiorcos actúan como exploradores de los gigantes mientras que los pocos medianos que existen son sirvientes de los comandantes gigantes.

O quizás el plano Material esté cubierto por un inmenso océano, de manera que los locathah, tritones y sajuaguín sean las culturas dominantes. Los elfos y los humanos serán mutantes de los elfos acuáticos y de los sirénidos respectivamente y estarán exiliados en las pocas islas que hay en este mundo oceánico. Los enanos y los medianos vivirán en un archipiélago en una cultura basada en el comercio y en el dominio de éste por príncipes mercaderes y temibles piratas. Toda la raza de los gnomos vive en una gran ciudad-globo que flota por encima del agua.

Planos Materiales basados en otras culturas: Oerth se basa en la cultura y la sociedad medieval europea pero pueden haber otros planos Materiales alternativos que se basen en otras culturas o fuentes de inspiración. Los personajes pueden visitar un plano Material donde los nobles esgriman las armas para resolver las disputas de honor, o un plano de tribus cazadoras-recolectoras que persiguen a sus presas de la sabana con armas de piedra. Para crear un plano mucho más raro sólo debes mezclar aspectos de diferentes culturas y añadirle algo de tu cosecha, como por ejemplo un plano Material en el que los nobles resuelvan sus disputas de honor en rituales con armas mágicas de piedra.

Planos Materiales dominados por monstruos: no existe ninguna razón por la cual las razas del Capítulo 2 del *Manual del Jugador* deban dominar (o incluso existir) en cada plano Material. En un plano Material alternativo puede haber una gran nación de minotauros en guerra con los centauros y las lamias bárbaras. Mientras tanto, una orden de hechiceros

rakshasas lo manipula todo desde las sombras, y los esclavos grímlock de los minotauros se empiezan a rebelar para obtener su libertad. Las razas de jugador normales no existen, de manera que unos visitantes de un plano Material alternativo serían un foco de curiosidad.

En otro plano Material alternativo hubo un experimento mágico que falló expandiendo una gran cantidad de energía negativa, y transformando a todo el mundo en muerto viviente. Ahora los amos son los señores vampiros y los liches, que luchan a lo largo de campos marchitos, y conducen ejércitos de esqueletos, zombis, necrófagos y tumularios. Los espectros y los fantasmas les sirven de exploradores y espías.

Planos Materiales alternativos con otros panteones: los habitantes de un plano Material alternativo no tienen por qué seguir a los mismos dioses que el resto de la cosmología. Quizás dioses como Pelor y Hextor tengan una apariencia diferente y usen nombres diferentes, o quizás haya un panteón de dioses completamente diferente. Si quieres introducir nuevos dioses en tu campaña, un plano Material alternativo es un buen lugar para hacerlo. Puede ser que en un plano Material alternativo los dioses griegos se sienten en la parte más alta del monte Olimpo y los personajes poderosos que les visiten desafíen a Hércules u obtengan la ayuda de Atenea para resolver alguna adivinanza especialmente difícil.

Planos Materiales con geografía fantástica: estos planos son como Oerth, pero con unos paisajes radicalmente diferentes. Imagínate un mundo alternativo en el que haya grandes montañas que floten por encima de la tierra de forma lenta y a la deriva como nubes. Se pueden explotar las vetas de "piedraligera" de estas islas de roca flotante, de manera que con el mineral se puedan crear barcos voladores o castillos-fortaleza volantes. La piedraligera es muy valiosa, de manera que naciones enteras y seres muy poderosos desean su control. Mucha gente vive en la tierra bajo la sombras de su sus señores que los gobiernan desde sus montañas flotantes.

En otro plano Material alternativo, la sociedad ha crecido alrededor de un único río que serpentea alrededor del continente. Debido a los poderes mágicos del río es posible ir río abajo en una balsa y visitar las principales ciudades y culturas de ese mundo para volver de nuevo al lugar de origen después de un viaje de varios meses. Algunos tramos del río son peligrosos, y otros están llenos de comercio. Finalmente cuando las estrellas están en la posición correcta, el curso del río cambia llenándose el mundo de guerra y anarquía.

Otras campañas publicadas: debido a que cada plan Material tiene su propia cosmología, entrar en un plano Material alternativo es comparable a entrar en otro mundo. Los personajes pueden entrar en un plano Material que haya creado tú o en alguno de los mundos de campaña que ha publicado Wizards of the Coast. Puedes mandar a tus personajes a Falcongrís a través de un portal y después de que se hayan enfrentado al Templo del mal elemental pueden volver a su plano Material sellando la entrada tras de sí.

CÓMO LLEGAR A PLANOS MATERIALES ALTERNATIVOS

Si los planos Materiales alternativos existen en tu campaña, hay varias maneras de llegar hasta ellos.

Plano de la Sombra: tal como se indica en la sección del plano de la Sombra del Capítulo 5, es posible moverse a un lugar muy profundo de este plano y acabar muy lejos del plano Material. Aunque el viaje puede ser muy arriesgado es posible llegar a un plano Material alternativo a través del plano de la Sombra. El hecho que estos planos existan o sean accesibles dependerá de cómo hayas construido tu cosmología.

Portal de Sombra: se parece mucho a cualquier otro portal interplanario (en otras palabras, se puede parecer a cualquier cosa) pero en vez de pasar por el plano Astral, para llegar al plano Material alternativo se pasa por el plano de la Sombra. El plano de la Sombra puede tener cualquiera de las propiedades de un plano normal.

Semiplano: puede haber un pequeño plano que actúe como "pasadizo entre mundos". Si dos planos Materiales alternativos acceden a un mismo semiplano, éste se convierte en un pasadizo entre ellos. El semiplano puede tener sus propios guardianes o sus propias trampas, y los portales hacia los dos mundos pueden ser intermitentes o poco fiables.

Accidente interplanario: se puede producir un acontecimiento irreversible como por ejemplo un cataclismo producido por la ruptura de un bastón de poder, que debilite lo suficiente los muros entre realidades como para expulsar a alguien a un plano Material alternativo. Como una segunda opción también puedes tirar un dado de 100 en la Tabla 3–5: destinos planarios aleatorios y mandar a todo el que se vea afectado a un plano Material alternativo.

CONJURACIÓN DIVINA Y PLANOS MATERIALES ALTERNATIVOS

Los lanzadores de conjuros divinos pueden seguir lanzando sus conjuros en un plano Material alternativo aún cuando éste tenga su propio panteón de dioses, debido a la ayuda de conjuros o de los portales. De hecho su dios estará muy interesado en conocer esta nueva zona llena de conversos en potencia. Por otra parte, los dioses nativos del plano Material alternativo (si hay alguno) pueden tener mucho interés en la nueva religión que ha llegado al plano. Estos transplantes pueden ser los causantes que aparezcan los mismos dioses en diferentes mundos.

Aún así, si el lanzador de conjuros divinos llega al plano a través de un accidente interplanario, es posible que la conexión con su dios quede dañada. Para poder recibir de nuevo los conjuros, este personaje deberá encontrar un dios que responda al mismo patrón de alineamiento y creencias que su antiguo dios, y hasta que tenga lugar el cambio, el personaje no tendrá acceso a algunos poderes y dominios además del hecho que la conversión a un nuevo dios no será un proceso sencillo. De forma alternativa el clérigo puede romper con su dios y simplemente venerar los principios que representaba, y de esta manera conectará con los dominios de la misma manera que lo hace un clérigo no asociado a ningún dios.

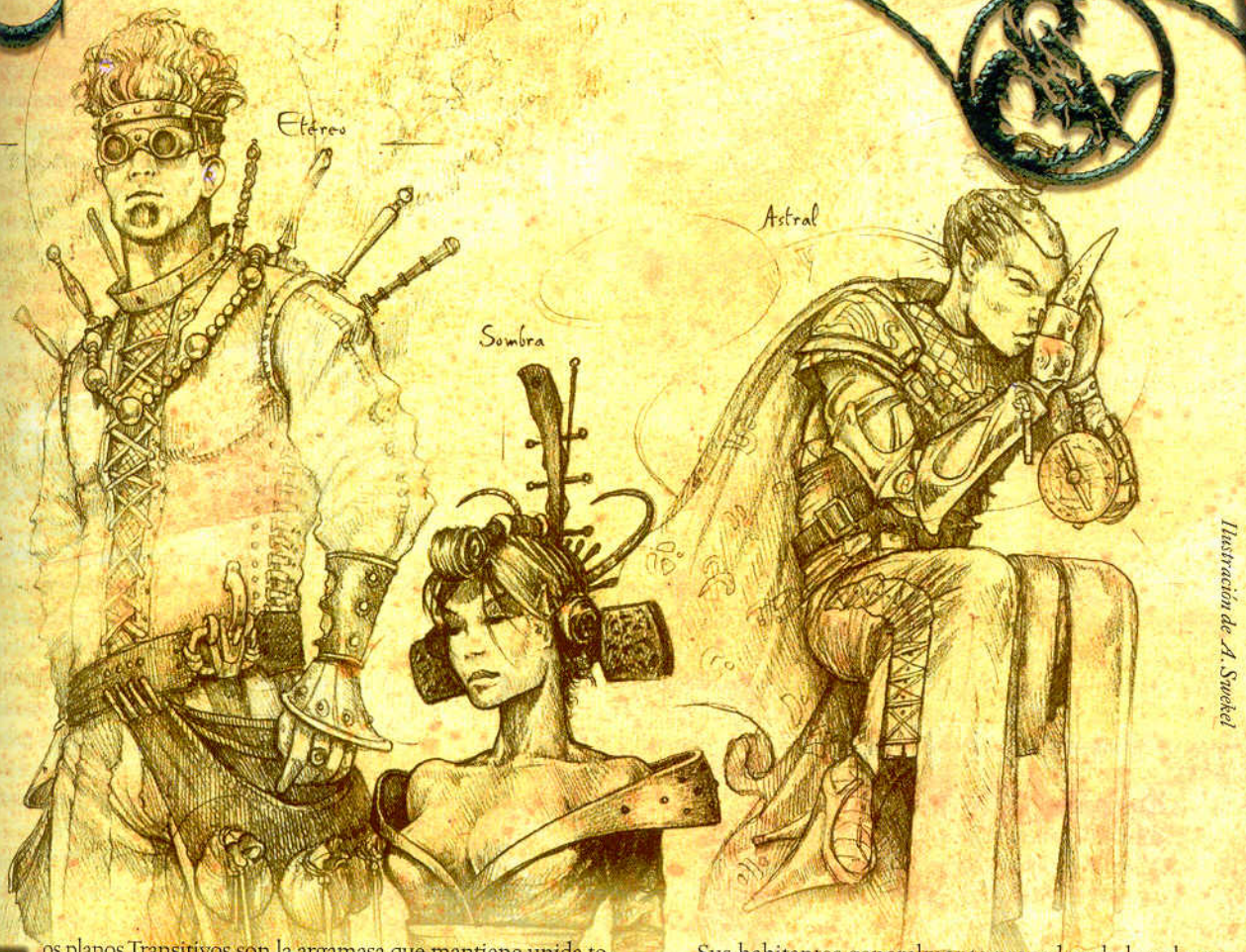


Ilustración de A. Swekel

Los planos Transitivos

Capítulo cinco

Los planos Transitivos son la argamasa que mantiene unida toda tu cosmología. A través de ellos puedes moverte entre los planos a gran velocidad y con mucha facilidad. Además, con la ayuda de ellos también puedes moverte a gran velocidad a lo largo del plano Material. Los tres planos Transitivos de la cosmología del D&D son el plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra. Hay muchas otras cosmologías que usan los planos Transitivos de manera que se convierten en puntos en común entre cosmologías. La mayoría de las cosmologías del D&D (si no todas) usan los planos Transitivos y si los quitas puede afectar seriamente al funcionamiento de tu campaña.

Los planos Transitivos tienen muchas más diferencias que similitudes. Los tres planos: el abovedado y espacioso plano Astral, el insustancial e intangible plano Etéreo y el oscuro y sangriento plano de la Sombra, tienen cada uno sus propios rasgos únicos.

Por otra parte, también tienen algunas similitudes. Los tres se usan para viajar de manera rápida y segura y así llegar a lugares a donde, de otra manera, sería muy difícil acceder. Todos están prácticamente vacíos y la mayoría del espacio libre que tienen se usa para acceder a otros planos. Las estructuras permanentes dentro de los planos Transitivos parecen ondulantes y van cambiando. Los planos Transitivos están finamente atados a los planos con que coexisten o con los que son limítrofes. Finalmente, y el punto más importante, es que se puede entrar en ellos y se pueden manipular con la magia, de manera que tienen un lugar importante en la bolsa de trucos de un mago.

Sus habitantes generalmente proceden de los planos con los que conectan, aunque los planos Transitivos pueden tener su propia vida nativa. Además, los nativos tienen una gran afinidad con los planos que enlazan con su hogar. Las criaturas que se encuentran en un plano Transitivo pueden ser, o bien viajeros o bien criaturas que hayan creado sus propios dominios dentro del gran vacío del plano. En estos planos es tan común encontrar ajenos como criaturas del plano Material, especialmente bestias mágicas y muertos vivientes. Las criaturas que tienen acceso a conjuros o a aptitudes sortílegas como por ejemplo los humanos, humanoides, monstruos humanoides y los dragones, también viajan por los planos Transitivos y por lo tanto se les puede encontrar vagando en medio de la nada.

Las mejores llaves para entrar en los planos Transitivos son los conjuros y las aptitudes sortílegas. Los portales autónomos y los vórtices a los planos Transitivos son muy raros. Los portales que hay en los planos Transitivos generalmente son para viajar a otro sitio dentro de los propios planos. Por ejemplo, hay muchos portales que pasan a través del plano Astral para llegar hasta los planos Exteriores, pero en cambio hay pocos portales que lleven directamente al plano Astral.

CÓMO MOVERSE ENTRE LOS PLANOS TRANSITIVOS

Por lo general los personajes usan conjuros y aptitudes sortílegas para acceder a un plano Transitivo. Los conjuros *excursión etérea* y *etereidad* llevan al plano Etéreo, el conjuro *proyección astral* lleva al plano Astral y el conjuro *caminar por la sombra* lleva al plano de la Sombra. Este tipo de conjuros funcionará en cualquier punto que sea limítrofe o coexistente con el plano correspondiente.

Si el plano de la Sombra conecta con un plano en concreto de los planos Exteriores, entonces desde ese plano se podrá usar el conjuro *caminar por la sombra*. Pero si los dos planos no son ni coexistentes ni limítrofes, entonces el conjuro no funcionará.

Cuando se quiere viajar de un plano Transitivo a otro las cosas se complican más. ¿Hay algún conjuro que te permitirá viajar de un plano Transitivo a otro? Para el caso de la cosmología del D&D aquí tienes las respuestas.

Del plano Etéreo al plano Astral: desde el plano Etéreo te puedes mover a cualquier sitio del plano Astral porque el plano Astral conecta con todo el plano Etéreo (de todas maneras el plano Etéreo no tiene porque conectar con todo el plano Astral. Lee más abajo). Si usas el conjuro *proyección astral*, tu cuerpo físico se quedará en el plano Etéreo mientras tu forma astral viajará al plano Astral. Si viajas de forma física al plano Astral, tu forma física será sólida.

Del plano Astral al plano Etéreo: es posible viajar desde el plano Astral al plano Etéreo en regiones donde los dos planos son coexistentes o limítrofes. No podrás realizar este viaje si estás en una zona desde la cual no se puede acceder al plano Etéreo. Cuando un cuerpo físico se mueve del plano Astral al plano Etéreo, tanto si llega a través de un conjuro o de un estanque de colores, se convierte en insustancial (al igual que en el conjuro *excursión etérea*). Una forma astral puede entrar en el plano Etéreo obteniendo así las propiedades etéreas (por ejemplo, se le puede afectar con conjuros de fuerza y de visión) mientras está en el plano, aunque si tu forma astral viaja tan lejos como pueda en el plano Astral no te podrás manifestar en el plano Material. Si se te fuerza a volver al plano Material, tu forma astral se destruye y tu alma se ve forzada a volver a tu cuerpo físico. Si de forma física te mueves desde el plano Astral al plano Etéreo, en cualquier momento podrás seguir viajando manifestándote en el plano Material.

Del plano de la Sombra al plano Astral: estando en el plano de la Sombra puedes lanzar el conjuro *proyección astral* y entrar en el plano Astral dejando atrás tu cuerpo físico (no es muy buena idea dado que el plano de la Sombra es el más peligroso de los planos Transitivos). Ya que el plano de la Sombra y el Astral son coexistentes, te puedes mover de forma física desde el plano de la Sombra al plano Astral.

Del plano Astral al plano de la Sombra: de por sí, el plano Astral no tiene sombras (el plano está lleno de un leve resplandor), aunque hay algunos sitios con suficiente oscuridad para poder acceder al plano de la Sombra. Desde el plano Astral se puede llegar al plano de la Sombra tanto en forma física como en forma Astral. El medio más común por el que se puede llegar al plano de la Sombra es a través de un estanque de colores. Cuando pasas a través de un estanque, tu cordón de plata va del plano de la Sombra al plano Astral, y del plano Astral hasta tu cuerpo físico.

Del plano de la Sombra al plano Etéreo: en la cosmología del D&D estos dos planos son coexistentes con el plano Material, pero no entre sí. Los conjuros y efectos que usan el plano de la Sombra no funcionan en el plano Etéreo y los conjuros y las aptitudes sortílegas que afectan al plano Etéreo no funcionan

PERSONAJES EN MOVIMIENTO: CÓMO SE SIENTEN EN LOS PLANOS TRANSITIVOS

En las descripciones de los planos Transitivos se describe cómo se sienten los personajes mientras viajan a través del plano Etéreo, el plano Astral y el plano de la Sombra, pero además de los efectos en el juego, cada plano Transitivo tiene unas "sensaciones" inconfundibles para los viajeros planarios experimentados.

El plano Etéreo amortigua los sentidos de manera sutil: es como si hubiera una cálida niebla alrededor del personaje. La vista y los sonidos se ven atenuados. Los objetos casi no producen sensaciones al tacto, y los olores son muy débiles.

Por el contrario, el plano Astral agudiza los sentidos. En realidad los personajes no pueden oír mejor o ver más lejos, pero parece como si sus sentidos estuvieran más activos. Los movimientos se ven claros y definidos, los sonidos se oyen con todos sus matices, y además los aromas son distintivos y un poco acres. Incluso el sentido del tacto se ve afectado de manera que se notan todas las arrugas de los tejidos o se nota el relieve de la tinta en una hoja de papel. La naturaleza abierta del plano Astral provoca un cosquilleo en el sistema nervioso. Es como la sensación que queda en el aire después de una tormenta: la protomateria astral se renueva continuamente, provocando que los sentidos se vayan renovando. Además, los viajeros se sentirán como si sus sentidos se desplegaran a través de grandes distancias vacías.

El plano de la Sombra oscurece los sentidos. El entorno te hace sentir como si tuvieras un peso en el alma. Así como el plano Astral provoca un sentimiento de liberación, el plano de la Sombra crea un sentimiento de cautividad. La oscuridad está por todos lados, hambrienta de la luz y el calor de los personajes. Los sonidos son distantes, los olores son débiles y los objetos parecen un poco resbaladizos al tacto. Aunque no es un plano abiertamente hostil como lo pueden ser algunos de los planos Interiores, es un lugar de almas frías y olvidadas.

No importa a qué plano esté viajando un personaje, vaya donde vaya se producirá algún cambio en sus sentidos. Por ejemplo, aparte de los cambios obvios en el movimiento que hay entre el plano Elemental del agua y el plano Elemental del fuego, hay centenares de otras pequeñas diferencias que afectan a los sentidos. A veces la sensación se produce simplemente al ir de un lugar sombrío a una zona más iluminada. Otros planos pueden ponerte la piel de gallina o hacer que de golpe tengas un sofoco o un escalofrío. Los personajes no sabrán que han cruzado una frontera interplanaria sólo si el viaje se produce de una manera muy gradual (a través de una región fronteriza o a través de un portal que tenga un pasadizo muy largo). Incluso en estos casos, si un personaje supera una prueba de Avistar (CD 15) detectará los pequeños cambios en las sensaciones.

en el plano de la Sombra. Los viajeros no pueden ir directamente de un plano al otro.

Si decides que en tu campaña estos planos son coexistentes, entonces los conjuros de un plano funcionarán en el otro. Esto significaría que tus personajes pueden tener encuentros etéreos en el plano de la Sombra y encuentros de sombra en el plano Etéreo. Los seres que fueran de un plano a otro ganarían o perderían sus cuerpos etéreos insustanciales.



EL PLANO ASTRAL

Es el espacio que hay entre todas las cosas.

Es el camino que lleva a todos los sitios.

Es el lugar donde estás cuando no estás en ningún otro lugar.

El plano Astral es el espacio entre los planos. Cuando un personaje se mueve a través de un portal interplanario o proyecta su espíritu a otro plano de existencia, está viajando por el plano Astral. Incluso los conjuros que permiten un viaje instantáneo dentro de un mismo plano (como por ejemplo la *puerta dimensional*) tocan ligeramente el plano Astral.

El plano Astral es una gran esfera sin fin de un cielo claro y plateado. En la distancia se pueden ver unas algunas nubes de forma tubular que se mueven lentamente, algunas parecen nubes de tormenta y otras, tornados inmóviles de aire grisáceo. Hay remolinos de colores erráticos que parpadean en medio del aire como monedas girando en el vacío. En el plano Astral de vez en cuando hay trozos de materia sólida, pero la mayor parte del plano es un gran espacio vacío.

El plano Astral es el hogar de viajeros y refugiados de otros planos. Los habitantes mayoritarios son los githyanki, una raza paria que ataca a los viajeros a través de todo el plano. Éste recoge además los desechos de la propia génesis del multiverso. También se pueden encontrar los cuerpos de los dioses muertos, expulsados de los planos divinos y olvidados por sus seguidores. Algunos dicen que no están muertos, sino que tan solo duermen.

RASGOS DEL PLANO ASTRAL

Para la mayoría de los nativos del plano Material, el plano Astral es el más extraño de entre los planos Transitivos. La primera vez que alguien viaje hasta aquí no encontrará nada que le sea familiar. El plano Astral tiene los siguientes rasgos.

- **Ingrávido:** todos los que quieran moverse por el plano deberán viajar con la ayuda del pensamiento (ver más abajo). Los objetos y las criaturas que no tengan inteligencia no se pueden mover por sí solos, aunque se les puede empujar.
- **Intemporal:** en el plano Astral no existe el envejecimiento, la sed, el hambre, el veneno y la curación natural. Todos estos rasgos vuelven a la normalidad cuando se abandona el plano.
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **No tiene rasgos elementales o de energía:** aunque el plano no tiene estos rasgos, se pueden encontrar algunas pequeñas regiones concretas que los tengan.
- **Alineamiento levemente neutral.**
- **Magia mejorada:** todos los conjuros y aptitudes sortílegas que se usen en el plano Astral actúan como si se hubiera usado la dote Apresurar conjuro. No se ven afectados los conjuros de los objetos mágicos, las aptitudes sortílegas y los conju-

OPCIÓN: ALTERACIÓN DEL ASTRAL

El plano Astral puede tener uno o varios rasgos mórficos, aunque no existen conjuros que permitan moldear el aspecto del plano. Puede haber conjuros (o aptitudes sortílegas, u otros poderes como la Psiónica) con la capacidad de retorcer y moldear el aspecto del plano de la misma manera en que los conjuros como *conjuración sombría* manipulan la sustancia de la Sombra. En tu cosmología puede ser posible inventar este tipo de conjuros que manipulen el plano Astral.

Estos conjuros o aptitudes sólo funcionarían en planos que fueran limítrofes al plano Astral.

En la cosmología del D&D todos los planos son limítrofes con el plano Astral de manera que debería haber algún tipo de dificultad extra para poder usar estos conjuros. Por otra parte, si el plano Astral estuviera separado del resto de planos, estas aptitudes no funcionarían.

Ilustración de M. Moore



ros que sean apresurados con la dote Apresurar conjuro. Los conjuros que se hayan apresurado se lanzan a su nivel normal. De la misma manera que con el uso de la dote Apresurar conjuro, sólo se puede lanzar un conjuro apresurado por asalto.

ENLACES ASTRALES

El plano Astral es omnipresente y por lo tanto tiene enlaces potenciales con todos los planos de tu cosmología. Puedes restringirlo y hacer que sólo se conecte a algunos planos en concreto (consulta la barra lateral 'Opción: sin el plano Astral'), pero en líneas generales el plano Astral conecta con todo.

Muchos seres pasan sin darse cuenta por el plano Astral cuando lanzan ciertos conjuros o pasan por portales interplanarios. Sólo aparecen en el plano Astral cuando algo no funciona bien (como por ejemplo un conjuro de *puerta dimensional* mal lanzado o cuando una *bolsa de contención* llena se pone dentro de un *agujero portátil*). Cuando algo debe ir a algún sitio pero no hay ninguna dirección a la que pueda ir, seguramente aparecerá en el plano Astral.

Puede haber portales permanentes entre diferentes lugares y el plano Astral. Los ajenos que no tienen aptitudes para realizar viajes interplanarios usan estos portales para llegar al plano Astral.

Existen unas aberturas, conocidas como estanques de colores, que conectan el plano Astral con otros planos. Los estanques de colores son discos irregulares de un color en particular que flotan en la inmensidad del plano Astral. El color del estanque indica al viajero cuál es el plano que hay al otro lado.

Siete de cada diez estanques de colores son portales unidireccionales, mientras que los tres restantes son bidireccionales. El conjuro *proyección astral* mantiene la conexión a través de estos estanques de colores, de manera que un ser que pase por uno de ellos con la ayuda del conjuro podrá volver de nuevo con independencia de su direccionalidad.

Los portales que pasan a través del plano Astral crean una red de conductos que aparece como una vasta red de vías grisáceas en contraste con el cielo Astral. Se puede llegar a otros lugares entrando en estos conductos y siguiéndolos, aunque puede ser una manera muy peligrosa de viajar.

Estos conductos ondulan y se doblan a medida que transcurren por el plano Astral y agarrarse con éxito a uno de ellos es una tarea tan complicada como montar un tornado. Agarrarse a uno de ellos requiere un tiro de salvación de Voluntad (CD 20). Un fallo significa que el individuo es expulsado del conducto y sufre 1d10 puntos de daño debido a las turbulencias astrales. Si se supera con éxito el tiro de salvación, el viajero ha entrado correctamente en el conducto y se mueve instantáneamente a uno de los dos planos que conecta. Los conductos fluyen en una dirección o en otra, pero no tienden a cambiar de dirección frecuentemente, de manera que todos los que entren en él a la vez irán a parar al mismo plano. Si una forma astral entra en un conducto se creará un nuevo cuerpo en el plano de destino.

La ventaja de los conductos es que con ellos el viajero tiene una forma de volver al plano de destino. La desventaja es que a simple vista es imposible saber el origen y el destino de uno de ellos. Los conductos los usan a menudo los viajeros astrales que no tienen otra manera de moverse y necesitan salir rápidamente del plano Astral.

Tabla 5–1: estanques de colores aleatorios para la cosmología del D&D

d%	Plano	Color
01-05	Los dominios heroicos de Ysgard	Índigo
06-10	El caos cambiante del Limbo	Azabache
11-15	Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium	Menta
16-20	Las capas infinitas del Abismo	Amatista
21-25	Las profundidades tarterianas de Cárceri	Oliva
26-30	Los yermos grises del Hades	Óxido
31-35	La eternidad fría y sombría de Gehenna	Bermejo
36-40	Los nueve infiernos de Baator	Rubí
41-45	El campo de batalla infernal de Aqueronte	Fuego
46-50	El nirvana de los mecanismos de Mechanus	Diamante
51-55	Los reinos pacíficos de Arcadia	Azafrán
56-60	Los montes de Celestia Celestia	Oro
61-65	Los paraísos gemelos de Bitopía	Ámbar
66-70	Los prados benditos del Elíseo	Ópalo
71-75	La naturaleza salvaje de la Tierra de las bestias	Esmeralda
76-80	Los claros boscosos de Arbórea	Zafiro
81-89	Los Dominios concordantes de las tierras exteriores	Marrón cuero
90-95	Plano Material	Plata
96-97	Plano Elemental o de Energía. Tira de nuevo.	
01-20	Plano Elemental del fuego	Esmeralda ígneo
21-40	Plano Elemental de la tierra	Musgo granito
41-60	Plano Elemental del aire	Azul oscuro
61-80	Plano Elemental del agua	Azul pálido
81-90	Plano de Energía positiva	Blanco reluciente
91-100	Plano de Energía negativa	Ébano frío
98	Plano de la Sombra	Espiral negra
99	Plano Etéreo	Espiral blanca
100	Semiplano a elección del DM	Cualquier otro

HABITANTES DEL PLANO ASTRAL

El plano Astral tiene varias formas de vida nativas, aunque hay muchos viajeros y nativos de otros planos que lo han convertido en lugar de residencia permanente. Los residentes más notables son los githyanki, una raza que hace ya mucho tiempo se liberó de la esclavitud de los azotamentes y ahora han establecido su propia tiranía, muchas veces sanguinaria, tal y como hacen los azotamentes. Un ejemplo de criatura nativa del plano Astral puede ser el acorazado astral aunque el origen de esta criatura es muy difícil de establecer.

Se pueden encontrar viajeros tanto en forma astral como en forma física. En el primer caso, los viajeros parecen una imagen fantasmagórica de color plateado de su auténtica forma. Del viajero (de su parte trasera) emerge un cordón plateado que se alarga unos cuantos pies hasta desaparecer en la bruma astral. En líneas generales una forma astral es mucho más peligrosa que una forma física porque implica que se tiene el nivel elevado de habilidad mágica necesario para poder lanzar el conjuro *proyección astral* (en contraste al nivel necesario para lanzar un *desplazamiento de plano*).

Forma astral

La forma astral tiene las mismas habilidades que el cuerpo del que proviene. Tiene la misma clase de armadura, puntos de golpe e iguales puntuaciones de características que las que tiene en el plano Material. Aún así, la forma astral se diferencia de la forma del plano Material.

Muerte: la forma astral no puede morir de forma normal. Si se mata una forma astral (se reducen los puntos de golpe a -10 o se la mata de otra manera) el alma del viajero astral vuelve a su cuerpo original, que permanecerá ileso.

Viaje a otros lugares: si una forma astral pasa por un estanque de colores o se manifiesta de otra manera en otro plano, forma un nuevo cuerpo a partir de los elementos básicos de ese plano. El nuevo cuerpo es idéntico a su forma natural con la excepción de que es inmune a los peligros naturales de ese plano en particular. Por ejemplo, una forma astral que viaje al plano de fuego es inmune al daño que pueda recibir como consecuencia de su rasgo predominante de fuego. Si se mata la forma astral, el alma vuelve al cuerpo ileso original allí donde este se encuentre.

Objetos: si se destruye una forma astral, todos los objetos que lleve o cargue esa forma no se dañarán. En este caso cuando el viajero salga del plano Astral dichos objetos caerán en el olvido incluso si el viajero, de forma voluntaria, desea dejarlos en el plano Astral. Si se quita un objeto de la forma física mientras su propietario está en forma astral, también desaparecerá la copia astral de dicho objeto. Si el viajero astral usa objetos mágicos de uso limitado (como por ejemplo pociones, rollos de pergamino o varitas mágicas) los usos que se hagan de éstos se gastan tanto en la copia que hay el plano Astral como en la que permanece en el plano Material.

Los objetos que lleve un personaje astral los puede traer de vuelta a su cuerpo físico original mientras la forma astral regrese de forma normal. Si se mata a la forma astral, los objetos se quedan donde están y no vuelven juntamente con el alma.

Curación: en el plano Astral la curación natural no funciona, aunque la curación mágica funciona de forma normal.

El cordón plateado

Una forma astral puede volver a su cuerpo normal como una acción estándar. Cuando la forma astral pasa a través de un estanque de colores o de un portal, el cordón plateado se enlaza con el portal permitiendo así que el viajero astral pueda volver a su cuerpo original aún cuando el estanque de colores o el portal tengan alguna propiedad que no permita el movimiento de regreso.

Si se corta el cordón plateado que conecta la forma astral con el cuerpo físico se matará el cuerpo físico del viajero. El cordón generalmente aparece en la base del cráneo del sujeto y se aleja unos 5' antes de fundirse con el plano Astral. El cordón sólo se puede romper bajo ciertas circunstancias, como por culpa de una tormenta psíquica, el ataque de un acorazado astral o un golpe con algún arma githyanki muy poderosa. A no ser que se indique específicamente, ni monstruos, ni objetos, ni otros posibles factores podrán cortar un cordón plateado. Un viajero astral notará cuando su cordón plateado sea amenazado pero en cambio, si es su cuerpo físico el que es amenazado, no lo sabrá automáticamente, de manera que muchos seres dejan guardianes o conjuros para protegerles o para que les avisen si algo les amenaza.

MOVIMIENTO Y COMBATE

La falta de gravedad en el plano Astral hace que sea un lugar engañoso por el que moverse. Muchos de sus habitantes se mueven simplemente pensando en la dirección en la que desean ir. El movimiento es comparable a volar con una maniobrabilidad perfecta y con una velocidad máxima de 10' por punto de Inteligencia. Cuando se maniobra por el plano Astral, el concepto de arriba y abajo se determina a partir de la orientación del viajero (abajo es más allá de tus pies y arriba está por encima de tu

cabeza). A diferencia del vuelo normal, en el plano Astral las remontadas y los picados no cambian la velocidad del personaje y no existe una velocidad mínima para evitar entrar en pérdida.

Un personaje astral puede doblar su movimiento, pero su maniobrabilidad baja hasta regular. Un personaje astral puede cuadruplicar su velocidad de movimiento efectiva (de hecho está corriendo) pero la maniobrabilidad baja hasta torpe.

Los sujetos con una inteligencia de 0 o sin puntuación de inteligencia (como por ejemplo los gólems) se pueden mover de manera muy lenta y sólo si se les empuja desde otros objetos sólidos. Su velocidad máxima es de 10' y no pueden doblar su movimiento ni correr. Si por alguna circunstancia llegan a un suelo con gravedad, se podrán mover con normalidad.

En el plano Astral, las distancias son engañosas y los mapas son completamente inútiles en este espacio neblinoso. El tiempo que puede tardar alguien o un grupo de seres en llegar a un lugar del plano Astral depende de lo que conozcan el lugar al que se dirigen.

Familiaridad	Tiempo de viaje
Muy familiar	2d6 horas
Estudiado cuidadosamente	1d4×6 horas
Visto de paso	1d4×10 horas
Visto una vez	1d6×20 horas
Descripción sólo	1d10×50 horas

Se entiende como "muy familiar" un lugar en el que el viajero haya estado a menudo, que conozca muy bien y que sea como su casa. "Estudiado cuidadosamente" es todo aquel lugar que se conozca bien debido a visitas regulares. Como ejemplo pueden ser algunos estanques de colores que el viajero haya usado con anterioridad. "Visto de paso" es todo aquel sitio que se conozca de alguna visita casual. Se incluye en esta categoría un tipo concreto de estanques de colores pero no uno en concreto (por ejemplo un tipo de estanques de colores que lleve hasta Ysgard en vez de un estanque de colores concreto que lleve hasta allí). "Visto una vez" es todo aquel lugar que sólo se haya visto una vez o por medios mágicos. Por último, la familiaridad será de "descripción sólo" cuando exista una descripción verbal o escrita, aunque un mapa no tiene utilidad alguna en un lugar desprovisto de límites.

Los viajeros en el plano Astral no sufren penalizadores de movimiento por armadura o peso, pero mientras se muevan no podrán llevar más peso que una carga pesada.

El movimiento en el plano Astral es silencioso.

Combate astral

El plano Astral no tiene gravedad, de manera que los atacantes pueden acercarse desde todos los lados (consulta el recuadro 'Combate en tres dimensiones' del Capítulo 1).

Sin gravedad, una flecha puede seguir volando permanentemente. Los penalizadores por cada incremento de alcance son de –1 en vez de –2. No hay límite de alcance, con la excepción del límite de visión del atacante.

El plano Astral tiene el rasgo de intemporal en lo que respecta a venenos y enfermedades de manera que un mago envenenado no se verá afectado por el veneno hasta que no se mueva a otro plano. No se puede dañar a un viajero en forma astral porque el daño no se traspasa a su forma física de otro plano. El plano Astral también es intemporal en cuanto a la curación normal, de manera que sólo es efectiva la curación mágica.

Los viajeros que estén en el plano Astral no sufren ninguna penalización a la velocidad por armadura o impedimentos, aunque los penalizadores de fallo de conjuro arcano se siguen aplicando.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ASTRAL

Aunque el plano Astral está mayoritariamente vacío, tiene algunas características que lo hacen interesante para el viajero interplanario.

OPCIÓN: UN PLANO ASTRAL CANALIZADO

En la cosmología del D&D el plano Astral conecta el resto de los planos. Es fácil imaginar un plano Astral canalizado, de manera que cuando el viajero planar llegue solo haya algunos estanques de colores disponibles.

Cuando el viajero entre en el plano Astral canalizado (sea físicamente gracias al conjuro *desplazamiento de plano* o en forma astral por efecto del conjuro *proyección astral*) elige un destino en concreto. Si el viajero no elige un plano de destino, entonces el viaje por el plano Astral no mostrará ningún estanque de colores (no importa cómo los busque, no encontrará ninguno).

Cuando el viajero llegue al plano Astral podrá ver los estanques de colores que llevan al destino que ha elegido y los que conducen a su plano de origen. Si llega desde el plano Material y busca una forma de ir a Celestia, sólo encontrará los estanques de colores que llevan a ese plano. En ese caso, por ejemplo, los estanques de colores que llevan a los Nueve infiernos serán invisibles y no se podrá acceder a ellos de ninguna manera (el portal le repele).

Aunque los otros estanques de colores están cerrados y son invisibles, siguen existiendo y las criaturas pueden salir por ellos. Al igual que los personajes, estos intrusos podrán ver los estanques que llevan a su lugar de origen y de destino.

OPCIÓN: SIN EL PLANO ASTRAL

El plano Astral es una pieza vital para muchas organizaciones planares porque hace posible el movimiento entre grandes distancias. De todas maneras es posible que desees excluir el plano Astral de la cosmología que crees. Si lo haces, estos son los efectos que tendrá:

- Los siguientes objetos no funcionarán en una cosmología sin plano Astral: *proyección astral, mensaje interplanario**, y *convocar monstruo (I-IX)*.
- Los siguientes conjuros tendrán elementos que no funcionarán: *ancla dimensional* y *zona de calma* (por lo demás, funcionarán con normalidad).
- Estos conjuros pueden funcionar, pero deberás determinar cómo funcionan si no hay plano Astral: *puerta dimensional, teleportar, círculo de teleportación, teleportar sin error* y *hacer desaparecer*.
- Es posible que haya pasajes entre planos no Transitivos pero estos planos deberán ser coexistentes o limítrofes. Para que se pueda viajar entre estos planos, el plano de destino debe estar conectado al plano de origen. El acceso a otros planos está limitado a ciertos lugares concretos del plano Material. No hay un plano Astral por el que conducir los portales.

En el plano Astral no hay ni día ni noche. En vez de eso hay una luz grisácea que ilumina el plano en todas las direcciones. Aunque no parece que haya nada a la vista, la visión se difumina a unos 600' de distancia. El resto de sentidos funciona de forma normal.

Tormentas psíquicas

Aunque en el plano Astral hay viento, generalmente no afecta a los viajeros. Generalmente la ropa y el pelo tienden a agitarse un poco, pero raramente los vientos psíquicos soplan con más fuerza que la de una simple brisa.

Pero a veces, una parte del plano Astral se enciende en destellos y crea una tormenta psíquica que golpea toda la zona, retrasando a los viajeros o incluso llevándolos a otros planos. Las tormentas psíquicas también pueden afectar a las mentes de los viajeros.

Generalmente, una tormenta psíquica aparece sin avisar: el plano Astral se oscurece en una dirección y rápidamente la oscuridad engulle todo lo que encuentra en su camino. Tan sólo los que se muevan en dirección contraria a una tormenta psíquica a una velocidad de al menos 320' podrán evitarla.

Todos los que caigan en las garras del viento psíquico serán barridos de su rumbo y sufrirán mentalmente por culpa de la turbulencia psíquica de la tormenta. Aunque una tormenta de este tipo es muy violenta, los vientos son consistentes y por lo tanto, todos los que se vean atrapado por la misma tormenta irán a parar al mismo sitio. Consulta las siguientes tablas para ver los efectos de la tormenta. Tira una vez por grupo en la tabla de efectos de localización y una vez por persona en la de efectos mentales.

Tabla 5–2: Tormentas psíquicas

Efectos de localización, viajeros en forma física

d%	Efecto
01-40	Desviado. Añade 1d6 horas de tiempo de viaje.
41-60	Fuera del camino. Añade 3d10 horas al tiempo de viaje.
61-80	Perdido. El viaje debe empezar de nuevo.
81-100	Enviado a través de un estanque de colores. Tira en la Tabla 5–1: estanques de colores aleatorios

Efectos de localización, viajeros en forma astral

d%	Efecto
01-40	Desviado. Añade 1d6 horas de tiempo de viaje.
41-60	Fuera del camino. Añade 3d10 horas al tiempo de viaje.
61-80	Perdido. El viaje debe empezar de nuevo.
81-95	El cordón plateado recibe 2d10 puntos de daño y luego el viajero se desvía (ver más arriba)
96-100	El cordón plateado recibe 4d10 puntos de daño y luego el viajero se va fuera del camino (ver más arriba)

Efectos mentales

d%	Efecto
01-40	Aturdido (sin tiro de salvación) durante 1d6 minutos.
41-50	Confundido (TS Voluntad CD 20, niega) al igual que el conjuro *confusión* durante 3d8 minutos.
51-60	Inconsciente (TS Fortaleza CD 20, niega) durante 1d10 horas.
61-80	Miedo (TS Voluntad CD 20, niega) como el conjuro durante 2d10 minutos.
81-90	Debilidad mental (TS Voluntad CD 20, niega) como en el conjuro *debilidad mental* durante 2d10 horas.
91-95	Dolor (TS Fortaleza CD 25, niega) al igual que *símbolo de dolor* durante 2d10×10 minutos.
96-100	Locura (TS Voluntad CD 25, niega) como en el conjuro.

Objetos astrales

En el plano Astral hay pedazos de materia sólida por aquí y por allí. Muchos de estos objetos han sido absorbidos a través de los estanques de colores o los han dejado aventureros, por descuido o porque han muerto.

Para los aventureros es fácil avistar estos objetos (mientras estén dentro de su distancia máxima de visión) y maniobrar hacia ellos. Los nativos del plano Astral y en particular los githyanki a menudo navegan por los vientos astrales buscando escombros que poder añadir a sus fortalezas y almacenes.

Cerca del 10% de los escombros serán valiosos (equivalente a un tesoro de 10.° nivel. Consulta el Capitulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*). Estos tesoros estarán en forma de un pequeño cofre cerrado, un cuerpo muerto o una *bolsa de contención* que tuvo un destino poco agradable cuando se puso dentro de un *agujero portátil* y fue a parar al plano Astral. Los objetos valiosos que se encuentran de esta manera generalmente tienen propietarios poderosos que quieren que se les devuelvan.

Dioses muertos

Si en tu cosmología los dioses pueden morir (poderes olvidados de un pasado muy lejano, dioses que fueron adorados por razas enteras que ahora han muerto, o incluso panteones enteros que perdieron una lucha por el poder) entonces el plano Astral es el lugar donde sus formas físicas descansan. Es el cementerio de los dioses.

Qué ocurre cuando muere un dios (y ya que estamos, si realmente los dioses pueden morir) es algo que deberás decidir tú. Pero puedes imaginarte una gran forma de un dios antiguo y olvidado flotando en medio del plano Astral, lleno de todo tipo de escombros y musgo de manera que no se le puede reconocer de forma inmediata. Estas masas vagamente humanoides están por todas partes y tienen longitudes que van desde los pocos centenares de pies hasta varias millas. Los cuerpos de los dioses muertos tienen gravedad localizada en sí mismos. Los habitantes astrales pueden encontrarlos, "aterrizar" en ellos y andar normalmente. En cualquier momento y sólo con un ligero pensamiento, el visitante se puede liberar de la gravedad del cuerpo del dios muerto.

Dado que los masivos cuerpos de los dioses son indestructibles se pueden haber construido cosas encima de ellos. Algunas razas (incluidos los agnósticos githyanki) han usado los cuerpos muertos como bases de operaciones. Un dios muerto no se puede mover y no se le puede sacar del plano Astral. Los intentos de forzar el movimiento de un cuerpo de un dios en el plano Astral tendrán como resultado que al poco de intentarlo el cuerpo volverá a su lugar y posición de descanso.

Si aceptamos que estos cuerpos existen, ¿qué son los dioses muertos? Eso es algo que deberás decidir tu, pero aquí te damos algunas ideas:

- Las formas son realmente los cuerpos de dioses muertos, y sólo hace falta reunirlos con su espíritu para que vuelvan a la vida y a tener todo el poder.
- En realidad no son dioses, sino más bien lápidas sepulcrales de los mismos. Son grandes ídolos que fueron abandonados a la deriva cuando el dios desapareció.
- Son dioses, pero no están muertos. Sólo están durmiendo mientras esperan que sus seguidores vuelvan con más fuerza y les despierten para poder reconstruir el universo.

El proceso para devolver la vida a un dios dependerá de tu cosmología, pero tener su cuerpo físico es un buen punto de partida. Es posible que los personajes tropiecen con un cuerpo muerto de un dios y de rebote se encuentren con adoradores, clérigos o incluso un contingente de seguidores permanentes. Puede que algunos sean antiguos seguidores del dios que quieren proteger su cuerpo de cualquier violación. O puede ser que sean clérigos de otros dioses que quieren asegurarse de que ese dios se mantiene muerto. Ninguno de los dos tipos de seguidores tolerará una infracción.

Los githyanki en el plano Astral

Los githyanki viven en ciudades, fortalezas y ciudadelas en el plano Astral. Las mayores ciudades se construyen encima de cuerpos de dioses muertos sin nombre, donde la carne divina se ha convertido en piedra.

Las comunidades githyanki, si las comparamos con el resto de razas, son de una naturaleza muy militarista. Aunque no viven en cuarteles, tienen organizados sus hogares y sus negocios según el rango y estatus del individuo o de la organización. Los githyanki no se organizan en unidades familiares sino que se identifican a sí mismos según el grupo de adiestramiento al que pertenecen. El adiestramiento es uno de los valores más importantes de los githyanki y muy raramente se abandona. Cada githyanki se esfuerza para superarse a sí mismo y a sus compañeros.

Los centros de entrenamiento, los laboratorios mágicos y psiónicos, las bibliotecas y los campos de prácticas son los lugares que más frecuenta la comunidad githyanki.

Tu'narath: Tu'narath es la ciudad githyanki más grande. Está construida encima del cuerpo muerto de un dios que, cuando los githanki llegaron por primera vez al plano Astral, ya estaba muerto hacía eones. La forma pétrea del cuerpo tiene una gravedad direccional que se expande unos 200' a su alrededor de manera que los habitantes de la ciudad andan normalmente.

Tu'narath tiene una población de unos 100.000 habitantes. La ciudad es lo suficientemente cosmopolita como para contener a otras razas (bariaur, humanos y unas pocas razas demoníacas) en sus propios barrios. Aquí vive la Reina liche de todos los githyanki, que rara vez sale del santuario interior de su gigantesco palacio. El palacio está excavado en la frente del gargantuesco dios sobre el que Tu'narath reposa. El palacio es, de lejos, la estructura más ancha y mas grande de la ciudad.

La Reina liche: Vlaakith la Reina liche es la actual regente de la raza githyanki y ha sido regente suprema durante muchos siglos. Debe su longevidad a su condición de muerta viviente. No tiene herederos y no tiene intención de tener ninguno; en realidad no los necesita ya que no tiene intención de traspasar a nadie su reinado.

La Reina liche tiene un aspecto terrible: es un cadáver viejo y ennegrecido con unos ardientes ojos de color esmeralda. La Reina prefiere los ropajes largos, de color púrpura, decorados con oro y bordados con gemas preciosas. Su ropa de trabajo es un tocado elaborado con oro y rubies y un cetro con una cabeza de dragón. El cetro fué un regalo de Ephelemon, el consorte rojo (*N.d.T: dragón rojo*) de Tiamat. Es posible que el cetro sea el símbolo de una tregua entre los dragones y los githyanki.

Los githyanki reverencian a la Reina liche como la madrastra de toda la raza y muy pocos se atreven a contradecirla. Para ellos, su palabra es ley. A pesar de ello, la Reina liche guarda muy celosamente su posición y devora la esencia vital de todo githyanki que obtiene más de dieciséis niveles de personaje. Con este acto por un lado alimenta su naturaleza no muerta y por otro elimina posibles futuros rivales.

Los barcos astrales de los githyanki: los githyanki tienen unas dotes especiales que les permiten crear sus famosos barcos astrales. Cada barco que se construye es un trabajo muy difícil que requiere años de trabajo. Las comunidades más pequeñas sólo tienen acceso a unos pocos, aunque las grandes ciudades

CARRACA ASTRAL

Este barco astral de 100' de largo tiene la cubierta principal abierta, mientras que la cubierta mediana y la cubierta baja están completamente cerradas. El barco requiere una tripulación de veinte individuos aunque generalmente funciona con una tripulación de cuarenta. Entre la tripulación está el capitán de nivel 11.°, un oficial de 8.° nivel y cinco lugartenientes de 4.° nivel. Los datos de ataque y daño que encontrarás más abajo sólo se aplican cuando la balista la manejan el número adecuado de githyanki. De la misma manera, no es posible hacer el ataque de ariete si el capitán no está al timón.

Carraca
Constructo colosal
Dados de golpe: 18d10 (99 pg)
Iniciativa: la del capitán – 4
Velocidad: 50' (solo en el plano Astral)
CA: 30 (–1 tamaño, –1 Des, +22 natural)
Ataques: 10 balistas +23 c/c
Daño: balista 1d12
Frente/Alcance: 100' por 30'/0'
Ataques especiales: ariete 10d10
Cualidades especiales: constructo, dureza 10

Los barcos astrales son construcciones mágicas de gran utilidad en el plano Astral. Aunque no son criaturas, si cuentan con una tripulación adecuada, se las puede tratar como constructos colosales que se mueven por el plano Astral.

Combate: los barcos astrales van armados con balistas. La tripulación githyanki las puede disparar como una acción estándar con las estadísticas que se señalan más arriba. Por otra parte los githyanki pueden lanzar ataques a distancia, poderes psiónicos o magia a otras criaturas desde las cubiertas de la carraca.

Balista: las balistas montadas, en el plano Astral tienen un incremento de alcance de 300'.

Ariete: en cualquier asalto en que no se haya producido un ataque de balista, el capitán puede realizar un ataque de embestida contra cualquier criatura o cosa de un tamaño enorme o mayor. Si la proa está a más de 50' en línea recta respecto al objetivo, el barco se puede mover al doble de velocidad para poder hacer el ataque de ariete con un bonificador de ataque de +23 y hacer 10d10 de puntos de daño perforante.

Tabla 5–3: Encuentros astrales

d%	Encuentro	Número	VDNE	At
01	Acorazado astral	1	17	17
02-10	Objeto astral	1	—	—
11-13	Forma astral Mag17*	1	17	17
14-17	Forma astral Hch17*	1	17	17
18-20	Forma astral Clr17*	1	17	17
21-24	Brd14	1	14	14
25	Celestial, firre	1	10	10
26	Celestial, ghaele	1	13	13
27	Celestial, planotáreo	1	16	16
28	Celestial, solar	1	19	19
29-32	Clr11 y Gue9	1	11	12
33-34	Couatl	2	10	12
35-44	Estanque de colores	1	—	—
45	Dios muerto†	1	—	—
46-47	Demonio, bébilith	1	9	9
48	Demonio, súcubo	1	9	9
49	Demonio, vroc‡	1	12	12
50-51	Diablo, narzugon en una pesadilla	1d3	10	12
52	Diablo, gelugón‡	1	13	13
53	Diablo, kiton	2d6	6	11
54	Devorador	1	11	11
55-56	Genio, dao	2d4	7	11
57-58	Genio, djinn	2d6	5	11
59-60	Genio, efreet	1d4	8	11
61-62	Genio, jann	1d10+5	4	11
63-64	Genio, marid	1d3	9	11
65-66	Escuadra githyanki§	1	—	14
67-70	Gue6 githyanki	1d6+1	6	11
71-73	Mag5 githyanki y tres Gue5 githyanki	1	6	11
74	Hch9 Githyanki montando un dragón rojo joven adulto	1	13	13
75-76	Secta githzerai‖	1	—	13
77-80	Rrakkma githzerai#	1	—	14
81	Inevitable,marut	1	15	15
82-86	Mercanos en misión de comercio**	1	—	12
87	Azotamentes*	4	8	12
88-90	Pesadilla	1	5	5
91-95	Viento planar	—	—	—
96-97	Pic13 con *túnica de las estrellas*	1	13	13
98	Titán	1	21	21
99-100	Yugoloth,mezzoloth	1	21	21

*Proyección astral

†50% de posibilidades que estén presente un Clr11 y tres Gue8 (01-50) o tira de nuevo en la tabla de encuentro (51-100).

‡Criatura sin aptitud inherente para entrar en el plano Astral que ha sido convocada por otro ser o que ha llegado a través de un estanque de colores.

§Una escuadra consta de quince Gue3, dos Gue7 un capitán Gue9 y un dragón rojo joven adulto.

‖Una secta consta de quince Mnj3 o Gue3 más un Mnj7 y un mentor Mnj9

#Una rrakkma consta de cuatro Mnj8, un Mnj11 y un Hch11.

**Una misión comercial consta de tres mercanos y ocho guardaespaldas githyanki Gue5.

fortaleza como Tu'narath tienen toda una flota y algunas los usan para comerciar.

Los barcos astrales varían mucho en tamaño y van desde los pequeños esquifes hasta los grandes galeones. Todos ellos se parecen mucho a sus homónimos terrestres.

Muchos están equipados con arpones y balistas; algunos incluso poseen catapultas. Los barcos astrales pueden realizar un ataque de ariete contra otros barcos y criaturas tan grandes como ellos y hasta dos categorías de tamaño más pequeñas.

ENCUENTROS ASTRALES

Las criaturas que se pueden encontrar en el plano Astral provienen de los diferentes planos con los que está en contacto (hay algunas excepciones importantes). Algunas criaturas tienen la habilidad suficiente para entrar, otras conocen conjuros que les permiten hacerlo y algunas llegan a través de portales o de accidentes mágicos.

La tabla de encuentros es útil para viajeros típicos, aunque el Dungeon Master puede usarla como punto de partida y crear así sus tablas de encuentros específicas para ciertas zonas añadiéndole nuevas criaturas o cambiando los porcentajes. La tabla se ha diseñado para viajeros que entran al plano de forma física a través de conjuros como *desplazamiento de plano* aunque hay algunas criaturas que podrían amenazar a los viajeros que se mueven en forma astral.

Puedes hacer un tiro por hora y en un resultado de 96-100 los personajes se encuentran con algo de la Tabla 5–3: encuentros astrales.

EL PLANO ETÉREO

Es un plano fuera de fase.

Es un lugar de fantasmas y monstruos.

Está a tu lado y nunca lo ves.

El plano Etéreo es un plano brumoso, una dimensión llena de niebla que coexiste con el plano Material y, a menudo, con otros planos. Los viajeros que han entrado en el plano Etéreo lo describen como una colección de remolinos, brumas y nieblas de colores. Desde el plano Etéreo se puede ver el plano Material, pero aparece como un lugar silencioso, poco claro, en el que los colores se difuminan y los bordes son borrosos. Los habitantes del plano Etéreo ven el plano Material como si lo estuvieran viendo a través de unas gafas heladas y distorsionantes.

Aunque desde el plano Etéreo es posible ver el plano Material, el plano Etéreo suele ser invisible para quienes están en el plano Material. Generalmente, las criaturas en el plano Etéreo no pueden atacar a las criaturas del plano Material y viceversa. Los viajeros del plano Etéreo son silenciosos, invisibles e incorpóreos para todos los que están en el plano Material. Esto hace que el plano Etéreo sea muy útil para acciones de reconocimiento, espionaje de oponentes y en todos aquellos casos en que sea útil poder moverse sin ser detectado.

El plano Etéreo está vacío de estructuras y estorbos. De todas maneras, el plano tiene sus propios habitantes. Algunos son viajeros etéreos y solamente los fantasmas que hay ponen en peligro a los que desean andar por la niebla.

RASGOS ETÉREOS

Dado que el plano Etéreo está estrechamente relacionado con el plano Material, realmente no parece un plano. Se puede pensar en él como una cuarta dimensión física o como una vibración en fase respecto al resto del universo. Tiene los siguientes rasgos.

- **Ingrávido.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño finito o infinito:** el tamaño del plano Etéreo depende del plano al que es adyacente.
- **Morfología alterable:** de hecho en el plano hay pocas cosas que alterar.
- **Sin rasgos elementales o de energía:** el plano Etéreo no tiene rasgos de este tipo, incluso si el plano con el que coexiste los tiene.
- **Alineamiento levemente neutral.**
- **Magia normal:** aunque los conjuros funcionan de manera normal en el plano Etéreo, nunca cruzarán al plano Material. En el plano Etéreo se puede usar el conjuro *bola de fuego* contra un enemigo, aunque el mismo conjuro nunca afectará a nadie en la parte correspondiente del plano Material. Un espectador del plano Material puede andar a través de un campo de batalla del plano Etéreo sin que note otra cosa que el susurro del viento en su cuello.

  La única excepción son los conjuros y las aptitudes sortilegas que usan la fuerza mágica (conjuros que tienen el descriptor de Fuerza como por ejemplo *proyectil mágico* o *muro de fuerza*) y las abjuraciones que afectan a los seres etéreos. Por supuesto, los lanzadores de conjuros en el plano Material tienen que poder detectar a los enemigos en el plano Etéreo antes de lanzarles conjuros basados en la fuerza. Aunque desde el plano Material es posible tocar a un enemigo en el plano Etéreo con un *proyectil mágico*, al revés no se puede hacer. Ningún ataque mágico (incluidos los ataques de fuerza) puede pasar del plano Etéreo al plano Material.

ENLACES ETÉREOS

El plano Etéreo está fuertemente ligado al plano con el que coexiste. A medida que el viajero se mueve, va percibiendo el plano Material.

Los portales de otros planos pueden abrirse en el plano Etéreo en vez de en el plano Material. Estos portales aparecerán como cortinas de colores (en contrapartida a los estanques de colores del plano Astral). Estos portales crean conductos a través del plano Astral hasta sus planos de destino, tal y como hacen el resto de portales, pero estos tienen su origen en el plano Etéreo. Cuando los viajeros de otros planos llegan al plano Etéreo a través de estas cortinas se convierten en etéreos. Deberán pasar por otra cortina (o tener aptitudes que les permitan manifestarse) para llegar al plano Material.

Es posible llegar al plano Etéreo a través de un desplazamiento de plano (como el conjuro). En estos casos, cuando el cuerpo llega al plano Etéreo se convierte en etéreo. De igual manera, los viajeros que abren *umbrales* al plano Etéreo o que llegan hasta él accidentalmente se transforman en seres etéreos en el momento de su llegada (como en el conjuro *excursión etérea*). Estos viajeros quedarán atrapados a no ser que tengan alguna aptitud para abandonar el plano Etéreo o encuentren una cortina que les lleve al plano Material.

HABITANTES ETÉREOS

El plano Etéreo está mucho más concurrido que el plano Astral. Tiene una gran variedad de nativos así como muchos viajeros.

Hay muchas criaturas mágicas que usan el plano Etéreo, como por ejemplo el merodeador etéreo, la araña de fase y el bilador etéreo.

A estas criaturas no se las considera como ajenos, sino que más bien son criaturas del plano Material que se han adaptado a usar el plano Etéreo para cazar a sus víctimas.

Entre los viajeros del plano Etéreo se incluye a los ajenos que tienen acceso a portales o a cortinas dentro del plano. Tal y como se ha indicado antes, cuando el viajero se mueve al plano Astral por medio de un conjuro de *umbral* o de *desplazamiento de plano* se convierte en etéreo.

Se necesita de un segundo conjuro para que el viajero pueda volver a su origen.

Otro de los grandes peligros del plano Etéreo son los fantasmas que tienen su hogar en este plano. Estas criaturas tienen un odio profundo y permanente por todo lo que esté vivo y no sienten ningún aprecio por aquellos que se inmiscuyen en su reino.

MOVIMIENTO Y COMBATE

En el plano Etéreo te mueves de la misma manera que en el plano Material. De todas maneras debido a la propia naturaleza brumosa de la protomateria del plano, el viajero también se puede mover hacia arriba y hacia abajo de la misma manera que se mueve a lo largo de las superficies sólidas. De todas maneras el movimiento de las criaturas se reduce a la mitad (tanto para las criaturas del plano Etéreo como para los viajeros).

Debido a que el plano Etéreo es coexistente con el plano Material, muchas criaturas andan por el suelo del plano Material. Las criaturas que están en el plano Etéreo se pueden mover a través de objetos sólidos del plano Material, aunque no pueden moverse a través de objetos sólidos del plano Etéreo. A diferencia del plano Astral, el plano Etéreo no ofrece ninguna manera de moverse a grandes distancias.

Generalmente los viajeros se mueven físicamente del plano Material al plano Etéreo a diferencia de los que viajan al plano Astral, que proyectan una forma. La forma más rápida de llegar al plano Etéreo es a través de conjuros como *excursión etérea* o los objetos mágicos como una armadura con la aptitud especial de *etereidad*. En el viaje del plano Material al plano Etéreo, no hay ningún tipo de daño inherente. Incluso si hay un objeto etéreo en el camino, el viajero se desviará sin recibir daño alguno hasta el espacio abierto más cercano.

La vuelta al plano Material sí que supone un riesgo si hay algún objeto sólido o alguna criatura. Los viajeros que se sobrepongan a algún objeto o criatura en su vuelta al plano Material serán desviados hasta la zona abierta más cercana y recibirán 1d6 puntos de daño por cada 5' que se muevan.

Combate etéreo

El plano Etéreo no afecta al combate, con la salvedad que los ataques se pueden hacer desde cualquier lado (consulta el recuadro 'Combate en tres dimensiones' del Capítulo 1).

El límite de visión también afectará al combate. Es difícil ver a los adversarios más allá de un alcance largo.

Además, un grupo que esté separado es muy complicado que se reúna a medida que se separen como consecuencia de pequeños combates. Los nativos del plano Etéreo pueden in-

tentar separar a los aventureros y luego emboscarlos individualmente.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ETÉREO

No se sufre ningún daño por el simple hecho de estar en el plano Etéreo. El plano Etéreo tiene atmósfera normal y sus habitantes respiran normalmente. En el plano Etéreo funcionan los venenos por inhalación y los conjuros como *nube aniquiladora*.

No obstante, en el plano Etéreo no hay más comida y agua que la que los viajeros lleven consigo. Quien quede atrapado en el plano Etéreo sin conocer un camino para salir corre el riesgo de padecer inanición y deshidratación (consulta la sección 'Peligros de la sed y la inanición' en el Capitulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

A diferencia de otros planos, el plano Etéreo permite la visión a través de la frontera planaria al plano con el que coexiste: el plano Material. No importa en qué parte estés del plano Etéreo; podrás ver la parte correspondiente del plano Material. De todas maneras, la visión se reduce a sólo 60' tanto en el plano Etéreo como en el plano Material. Por otra parte, el plano Material aparece como si estuviera envuelto en niebla, de manera que los observadores etéreos no pueden ver algunos detalles precisos como la escritura en el papel. De todas maneras, pueden identificar caras y contornos. A pesar de esto, la visión y el sonido funcionan de manera normal, de forma que los ataques sónicos o de visión que se lancen desde el plano Material afectarán a las criaturas etéreas.

En cambio, lo inverso no es posible. Generalmente, un viajero Etéreo será invisible e inaudible en el plano Material. Los conjuros y las aptitudes del tipo *ver lo invisible* sí mostrarán un objeto o una criatura etérea.

Las criaturas del plano Etéreo no podrán hablar con las del plano Material (aunque quieran que se las escuche). Los que estén escuchando en el plano Etéreo sólo escucharán los sonidos del plano Material que se originen en un radio de 60'. El tacto, el gusto y el olfato no pueden cruzar entre los planos.

El plano Etéreo emite su propia luz difusa, de manera que los observadores etéreos no necesitan antorchas, aún cuando estén

OPCIÓN: LA ETEREIDAD PROFUNDA

Normalmente, los viajeros usan el plano Etéreo para cruzar el plano con el que coexiste. Como una opción diferente, puedes tener una zona del plano Etéreo que esté alejada del plano Material. Esta área se denomina la Etereidad profunda.

La mejor manera de explicar qué es la Etereidad profunda es con la analogía del mar y la costa. El agua poco profunda de la costa es el plano Etéreo que coexiste con el plano Material. A medida que te mueves mar adentro (y por lo tanto, fuera del plano Material), el mar se hace más profundo hasta que pierdes de vista la costa. El océano profundo es la Etereidad profunda.

Los viajeros que se dirigen hacia la Etereidad profunda ven cómo el plano Material se va volviendo más borroso. La visión se va reduciendo desde los 60' iniciales hasta que sólo se puede ver en un radio de 10' (a un ritmo de 10' menos de visión por cada minuto que se anda). En este punto, el viajero ha dejado atrás el plano Material. Un observador que siga por detrás al viajero verá cómo éste cada vez se vuelve más neblinoso, hasta que se desvanece por completo.

En el viaje por la Etereidad profunda no hay contornos que te guíen, de manera que se hace como en el plano Astral: no importa ni la dirección ni la distancia, sólo el tiempo. Que el viaje pueda durar unos minutos o unas horas depende del destino final.

Objetivo	Tiempo necesario
Volver al plano Material	1d10 minutos
Encontrar una cortina de colores específica	1d10×10 horas
Encontrar un objeto específico en el plano Etéreo	1d10×100 horas

Cuando el sujeto vuelve al plano Material, en vez de aparecer en el mismo lugar del que partió, aparece en un lugar aleatorio. El punto de retorno estará alejado 1d10 millas por cada minuto que ha tardado en volver. La dirección se determina aleatoriamente.

Por ejemplo, un mago está buscando una cortina de colores en la Etereidad profunda y tarda 30 horas en hacerlo. Después, quiere volver al plano Material y tarda 3 minutos (tirado aleatoriamente) en hacerlo. El mago llegará a 3d10 millas en una dirección aleatoria de su lugar de partida.

En la cosmología del D&D la Etereidad profunda no existe, pero puedes añadirla a la tuya como el método para llegar a otros planos o a algunos lugares especiales donde viven algunas criaturas especialmente peligrosas (como por ejemplo un reino de fantasmas, o el reino de los sueños).

OPCIÓN: SIN EL PLANO ETÉREO

El plano Etéreo está estrechamente ligado al plano con el que coexiste. De todas maneras, puedes crear planos sin que tengan un plano Etéreo ligado. Este hecho afectará a algunos conjuros, objetos mágicos y criaturas.

- Los siguientes conjuros usan directamente el plano Etéreo y, por lo tanto, no funcionarán si no se puede acceder al plano Etéreo: *cámara, excursión etérea, etereidad, explosión de éter* y *cofre secreto de Leomund*. Además, los objetos mágicos que duplican estos efectos, como puede ser el *aceite de etereidad*, no funcionarán si no existe el plano.
- Los siguientes conjuros tendrán elementos que no funcionarán porque no tienen un plano Etéreo al que afectar: *ancla dimensional, purgar invisibilidad, manifestación, manifestación en masa, ver lo invisible, visión verdadera, zona de calma, zona de revelación* y los conjuros con descriptor de fuerza, como por ejemplo, *proyectil mágico* y *muro de fuerza*. El resto de elementos de estos conjuros funcionarán con normalidad.
- El conjuro *intermitencia* funcionará con normalidad pero deberás determinar cómo y de qué manera funciona sin el plano Etéreo.
- Las criaturas que usan el plano Etéreo, como por ejemplo el perro intermitente, el merodeador etéreo, el birlador etéreo o la araña en fase, están en clara desventaja sin su acceso al plano Etéreo y, por lo tanto, evitarán las zonas en que no haya acceso al plano. Los fantasmas no existen en áreas sin plano Etéreo.

En la cosmología del D&D únicamente el plano Material es coexistente con el plano Etéreo. Ninguno de los planos Interiores y Exteriores conecta con él, de manera que se aplican las restricciones arriba descritas.

mirando un agujero oscuro, para ver en el plano Material. Ni los focos de luz ni las aptitudes como visión en la oscuridad expanden el campo de visión de 60' del plano Etéreo. Si se usa la aptitud de vista ciega en el plano Material, no se verán las criaturas del plano Etéreo, pero una criatura con esta aptitud en el plano Etéreo podrá detectar a otras criaturas en su radio de alcance normal.

Los espectadores del plano Etéreo ven los objetos del plano Material de forma brumosa, indistinguibles y algo translúcidos. Estos objetos bloquean la línea de visión y proveen de ocultación, pero no de cobertura. Un observador etéreo no podrá ver a través de una pared del plano Material, a no ser que primero pase la cabeza a través de ella.

Un observador etéreo que tenga sus ojos dentro de un objeto del plano Material, no puede ver nada.

Sólidos etéreos

En líneas generales, el movimiento en el plano Etéreo no está restringido. Los viajeros pueden ir al centro de la tierra o al cielo (aunque lo harán lentamente y condicionados por la comida y el agua de que dispongan). De todas maneras, hay objetos en el plano Etéreo que pueden bloquear el movimiento de las criaturas etéreas. Los sólidos etéreos son difíciles de tocar y parecen reales, aunque no tengan una representación real en el plano Material. Muchas veces, estos sólidos etéreos son el resultado de actividades en el plano Material. Hay diferentes tipos de sólidos etéreos.

Fuerza: los efectos de fuerza se extienden al plano Etéreo y afectan a las criaturas que hay dentro. Por ejemplo, un *muro de fuerza* evita que una criatura pase a través de él. En general, un viajero etéreo ve lo mismo que puede ver un nativo del plano Material, aunque puede que no vea nada (dependiendo del conjuro).

Objetos etéreos: estos objetos se han construido en el plano Material y luego se han trasladado (por medio de la magia) al plano Etéreo. Por ejemplo, el conjuro *hacer desaparecer* puede mandar un cofre lleno de objetos valiosos al plano Etéreo o la mirada de una medusa puede convertir a una criatura en piedra etérea.

En el plano Etéreo también existen objetos grandes. Por ejemplo, es posible que un mago quiera que su biblioteca privada esté a buen recaudo de los mirones extraplanarios y, por lo tanto, transforma un bloque de 20' por 20' en piedra etérea y, luego, construye la biblioteca en el lugar en que la losa coexiste con el plano Material. O quizás un barón, gracias a un favor de un dios, traslada una montaña entera al plano Etéreo y construye su fortaleza donde antes estaba la montaña. En el primer caso, los intrusos etéreos encontrarán un bloque de piedra y, en el segundo caso, encontrarían una montaña. Los dos objetos serían intraspasables por espías potenciales.

Si a un objeto etéreo se le obliga a manifestarse en el plano Material y hay otro objeto que ocupa su espacio, no podrá reaparecer en el mismo lugar donde se desvaneció. Si éste es el caso, el objeto se desplazará hasta la zona libre más cercana que lo pueda contener. En el segundo caso, la montaña no puede aparecer en el espacio que ocupa la fortaleza. Si la fortaleza es tan alta como ancha, la montaña se verá forzada a aparecer a su lado. Pero si la dirección más corta a un lugar en que puede reaparecer es justamente encima de la fortaleza, el barón tendrá un nuevo problema.

Áreas de magia muerta: si un viajero usa la magia para llegar al plano Etéreo, no puede hacerlo cuando entre en una zona de magia muerta, y volverá inmediatamente al plano Material. En el plano Etéreo las zonas de magia muerta aparecen como manchas negras.

Sangre de gorgón (opcional): si quieres, puedes crear nuevos tipos de sólidos etéreos. Por ejemplo, las leyendas más viejas dicen que se puede usar la sangre de un gorgón para evitar que las criaturas Etéreas pasen a través de las paredes. Aunque se ha comprobado que el ataque del gorgón (a diferencia de la medusa y la cocatriz) no afecta al plano Etéreo, la leyenda sigue vigente. Si se mezcla sangre de gorgón con el yeso o la argamasa de una pared, se producirá un efecto similar al del *muro de fuerza* contra criaturas del plano Etéreo. Con una pinta de sangre de gorgón se puede impermeabilizar un área de 100'×100'; y de un gorgón normal se pueden extraer 16 pintas de sangre.

Metales pesados (opcional): el metal también puede impedir el viaje Etéreo. Una chapa de plomo a lo largo de una pared puede bloquear el movimiento etéreo. Cubrir una pared de 10×10' con una plancha de oro cuesta 500 po y cubrirla con plomo cuesta 100 po.

Plantas (opcional): también puedes decidir que las criaturas etéreas no puedan pasar a través de cuerpos vivos (incluyendo las plantas) del plano Material. Por ejemplo, una cabaña de un mago cubierta de hiedra estaría protegida frente a los intrusos etéreos. También estarían protegidos todos aquellos que hacen sus hogares dentro de árboles vivos. En estos casos, los intrusos etéreos no podrán traspasar la energía vital de las plantas. Esta opción entra en conflicto con la descripción del conjuro *excursión etérea*.

Cortinas

El plano Etéreo conecta con otros planos a través de relucientes cortinas. Las cortinas etéreas crean conductos a través del plano Astral hacia otros planos de la misma manera que los portales. Aunque se las puede detectar desde el plano Material (por ejemplo con el conjuro *visión verdadera*), no se puede acceder a ellas si no es desde el plano Etéreo.

La cortinas etéreas funcionan como los estanques de colores del plano Astral y todo el que pasa por ellas siempre recupera su forma sólida cuando emerge en el plano de destino (aunque es posible enviar una forma astral a través de un estanque de colores, la forma astral siempre creará una forma física cuando lo traspase). Los viajeros en plano Etéreo pueden usar una cortina de colores para ir a cualquier otro sitio.

Las cortinas etéreas son inmóviles. Son inmunes a la mayoría de ciclones del éter (lee más abajo). Las cortinas etéreas, que son muy conocidas, puede que estén protegidas. También puede que sean lugares de culto o que sean explotadas por todos aquellos que tienen algún interés especial en el plano que hay al otro lado.

Las cortinas también pueden conducir hasta semiplanos. Generalmente, los semiplanos se conectan al plano Astral, aunque alguno puede conectar con el plano Etéreo. Este hecho es muy común en los semiplanos utilizados como prisión porque, si el prisionero escapa, seguirá estando en el plano Etéreo, donde el movimiento es

mucho más lento. Además, es más fácil rastrear el plano Etéreo y también se puede bloquear al fugado con sólidos etéreos.

Una cortina etérea puede tener las mismas propiedades que un portal. En general, una cortina es un portal de una sola dirección, aunque pueden haber algunas excepciones (consulta más adelante el objeto *tapiz etéreo*).

Así como los estanques del plano Astral tienen unos colores determinados, las cortinas etéreas usan sus propios colores. En la cosmología del D&D las cortinas usan los colores que encontrarás en el esquema lateral, aunque puedes crearte tu propio diagrama de colores. Los esquemas de colores del plano Etéreo no tienen por qué coincidir con los colores de los estanques astrales.

Tabla 5–4: Cortinas de colores aleatorias para la cosmología del D&D

d%	Plano	Color
01-05	Los dominios heroicos de Ysgard	Morado
06-10	El caos cambiante del Limbo	Espiral negra
11-15	Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium	Carmín
16-20	Las capas infinitas del Abismo	Espiral roja
21-25	Las profundidades tarterianas de Cárceri	Verde grisáceo
26-30	Las yermos grises del Hades	Rojo oscuro
31-35	La eternidad desolada de Gehenna	Rojo brillante
36-40	Los nueve infiernos de Baator	Rojo y negro
41-45	El campo de batalla infernal de Aqueronte	Rojo metálico
46-50	El nirvana de los mecanismos de Mechanus	Blanco
51-55	Los reinos pacíficos de Arcadia	Amarillo pálido
56-60	Los montes de Celestia	Amarillo brillante
61-65	Los paraísos gemelos de Bitopía	Amarillo oscuro
66-70	Los prados benditos del Elíseo	Verde oscuro
71-75	Las Tierras salvajes de las bestias	Verde esmeralda
76-80	Los claros boscosos de Arbórea	Azul brillante
81-89	Los dominios concordantes de las Tierras exteriores	Marrón
90-95	Plano Material	Plata metálico
96-97	Plano Astral	Remolino gris
98-99	Plano Elemental o de Energía. Tira de nuevo.	
01-20	Plano Elemental del fuego	Verde parpadeante
21-40	Plano Elemental de la tierra	Gris parpadeante
41-60	Plano Elemental del aire	Azul parpadeante
61-80	Plano Elemental del agua	Blanco parpadeante
81-90	Plano de Energía positiva	Blanco centelleante
91-100	Plano de Energía negativa	Negro reluciente
99-100	Semiplano a elección del DM	

Ciclones de éter

Los ciclones de éter del plano Etéreo son muy parecidos a las tormentas del plano Astral: son ciclones de presión de fuerza mágica que recorren el plano Etéreo. Aparecen de la nada y los viajeros etéreos que se encuentran con ellos tienen serios problemas. Generalmente son de parecida duración que las tormentas del plano Material, aunque algunos ciclones pueden llegar a estar activos durante años o siglos.

Los que están en el plano Material no detectan ningún efecto, aunque algunos seres quizás noten un cosquilleo en la espina dorsal y puede que los animales cercanos se muestren algo inquietos. En cambio, en el plano Etéreo, un ciclón etéreo es un viento de una fuerza increíble, que levanta la ropa, el cabello y lanza por los aires todos los objetos que no estén bien cogidos o atados. Incluso puede llegar a arrancar del suelo a un viajero y lanzarlo a través del plano Etéreo a algún lugar desconocido.



Desde que aparecen las primeras ventiscas y hasta que se crea el ciclón con toda su fuerza transcurren 1d10 asaltos. Se produce un aullido gutural que se incrementa en fuerza hasta que el ciclón aparece de golpe y arrasa todo lo que hay en su camino.

Los viajeros pueden evitar el ciclón si se mueven a un plano coexistente o si buscan un refugio. Los conjuros con descriptor de fuerza, como por ejemplo *cubículo de Leomund*, pueden ayudar a evitar los efectos del ciclón de éter. Los conjuros de control del tiempo, como por ejemplo *controlar los vientos* o *controlar el clima*, no pueden ejercer ningún control sobre un ciclón de éter. Es imposible huir de un ciclón de éter.

Uno de los mayores peligros de un ciclón de éter es que puede dividir a los miembros de un grupo de aventureros, ya que puede llegar a hacer que queden incomunicados (o que no puedan encontrar una salida del plano Etéreo). El DM puede tirar a discreción en la tabla que hay a continuación. Puede tirar por cada grupo a condición que los miembros del grupo estén cerca entre sí cuando empieza el ciclón.

Tabla 5–5: Ciclones de éter

d%	Efecto
01-30	Recibes 1d10 puntos de daño (TS Fortaleza CD 20, niega). Vuelve a tirar por cada minuto dentro del ciclón.
31-60	Te mueves 1d10 millas en dirección aleatoria. Ya no estás dentro del ciclón.
61-80	Como arriba pero el movimiento es de 2d20 millas en dirección aleatoria.
81-90	Como arriba pero recibes 3d10 puntos de daño (TS Fortaleza CD 20, niega).
91-95	Sufres 3d10 puntos de daño (TS Fortaleza CD 20, niega) y reapareces en el plano Material. Si reapareces dentro de un objeto sólido, te desplazas hasta el espacio vacío más cercano pero sufres 1d6 puntos de daño por cada 5' que te desplaces.
96-100	Vuelas a través de una cortina etérea hasta otro plano. Determina el destino aleatoriamente en la Tabla 5–4.

Los muertos vivientes, como por ejemplo los fantasmas o los devoradores, son inmunes a los efectos los ciclones de Éter. Los

Tabla 5–6: Encuentros en el plano Etéreo

d%	Encuentro	Número	VD	NE At
01-04	Perro intermitente	3d6	2	9
05	Celestial, ghaele	1	13	13
06	Celestial, planotáreo	1	16	16
07	Celestial, solar	1	10	10
08	Couatl	1	10	10
09	Demonio, armanite†	1d3	7	9
10-11	Demonio, bébelith	1d3	9	11
12	Demonio, súcubo	1	9	9
13	Diablo, cornugón†	1	10	10
14	Diablo, narzugón y pesadilla	1	10	10
15	Devorador	1	11	11
16-35	Encuentro en un terreno coexistente*	—	—	—
36-40	Ciclón de éter	—	—	—
41-42	Clr11 etéreo	1	11	11
43-44	Clr11 y Gue8 etéreos	1	15	15
45-54	Cortina etérea	—	—	—
55-56	Gue9 etéreo	1	9	9
57-61	Birlador etéreo	1	3	3
62-66	Merodeador etéreo	1	3	3
67-68	Hch15 etéreo	1	15	15
69-70	Mag15 etéreo	1	15	15
71-72	Gue5 fantasma	1d3	7	9
73-74	Mag5 fantasma	1	8	8
75-76	Pic7 fantasma	1	9	9
77-78	Minotauro fantasma	1d6	6	9
79-80	Troll fantasma	1d3	7	9
81-85	Mercanos en misión comercial‡	—	—	5
86-89	Pesadilla	1	5	5
90-95	Araña de fase	1d8	5	11
96-100	Xilo	1d6	6	11

*Vuelve a tirar en la tabla del tipo de terreno que coexiste con el plano Etéreo. Las criaturas que pueden aparecer pueden ser criaturas con la capacidad de detectar y afectar a criaturas en el plano Etéreo. Entre estas criaturas puede haber aquellas que tienen ataques basados en la visión como por ejemplo basiliscos y todas aquellas que tengan capacidad de lanzar conjuros y aptitudes sortílegas.

†Estas criaturas no tienen las habilidades necesarias para viajar al plano Etéreo. Han llegado a través de alguna otra situación (90%) o a través de una cortina etérea que lleva hasta su plano de origen (10%).

‡La misión comercial está formada por dos mercanos y nueve Gue5

OPCIÓN: MULTITUD DE ETÉREOS

Dentro de la cosmología de la Gran rueda del D&D el plano Material es el único plano coexistente con el plano Etéreo, pero quizás quieras permitir que otros planos tengan también acceso al plano Etéreo.

Tú decides si quieres que los planos sean coexistentes con su propio plano Etéreo (pueden ser todos, algunos o ninguno). Puedes decidir restringir estos "mini planos etéreos" a algún tipo en concreto de planos (como por ejemplo a los planos Elementales o los planos Exteriores). Esto querría decir que habría un plano Elemental etéreo y un plano etéreo del Elíseo.

Los habitantes de estos planos tendrían acceso a su plano Etéreo particular y podrían usar los conjuros y las aptitudes sortílegas que afectan al plano Etéreo. Las criaturas que viven en el plano Etéreo también podrían vivir en estos otros planos Etéreos.

Un plano Etéreo conectado con otro plano puede tener (aunque no tiene por qué) los mismo atributos que el plano al que está conectado. Este nuevo plano Etéreo mantendrá los rasgos básicos del plano Etéreo base (ingrávido y tiempo normal) aunque, por ejemplo, puede tener rasgos de predominio de fuego si coexiste con el plano Elemental del fuego o un alineamiento levemente maligno si está conectado con el Hades.

Esta opción (la multitud de etéreos) se puede combinar con la opción de la Etereidad profunda. Si usas esta posibilidad, entonces los viajeros se pueden trasladar desde el plano Material a otro plano a través del plano Etéreo. Para hacerlo deben primero moverse al plano Etéreo y a través de la Etereidad profunda llegar al plano Etéreo coexistente con el plano al que desean trasladarse.

Para hacer este viaje usa la misma escala de tiempo que hay en la Etereidad profunda. El tiempo necesario para llegar al plano de destino es el mismo tiempo que necesitarían para "volver al plano Material". Los viajeros que provienen de la Etereidad profunda aparecen en un lugar al azar dentro del nuevo plano Etéreo al que se han movido y que coexiste con su plano de destino.

Por otra parte puedes decidir unir varios grupos de planos a un mismo plano Etéreo. Por ejemplo puedes unir todos los planos Exteriores a un mismo plano Etéreo mientras que todos los planos Interiores enlazan con el mismo plano Etéreo que coexiste con el plano Material.

fantasmas que no están ligados a un lugar en concreto del plano Material pueden cabalgar sobre un ciclón de éter y deslizarse sobre los vientos etéreos.

Toda criatura que se convierte en etérea (también se incluyen aquellas que usan el conjuro *intermitencia*) en las inmediaciones de un ciclón etéreo sufre de forma inmediata sus efectos. Aún así, si en el plano Etéreo hay un ciclón, antes de que las criaturas se trasladen detectarán que en el plano Etéreo está ocurriendo algo inusual y como resultado de ello pueden decidir no entrar en él.

ENCUENTROS ETÉREOS

El plano Etéreo es un plano Transitivo. Es un plano que se usa para moverse de un lugar a otro. Muchas de las criaturas que se pueden encontrar en el plano Etéreo son criaturas que se están trasladando de un lugar a otro, aunque hay muchas que lo usan para esconderse y observar a los seres del plano Material (y también para conspirar contra ellos).

La tabla de encuentros que puedes ver en la pág. anterior es para encuentros con viajeros típicos. El DM puede usar estar tabla como punto de partida para encuentros en áreas concretas y puede añadir o cambiar criaturas, así como alterar los porcentajes.

Se debe tirar un d% por hora y con un resultado de 93-100 se produce un encuentro de la Tabla 5–6: encuentros etéreos.

EL PLANO DE LA SOMBRA

Es el plano tóxico de la oscuridad y del poder.

Es el lugar oculto que odia la luz.

Es la frontera a mundos desconocidos.

El plano de la Sombra es una dimensión oscura, a la vez coexistente y limítrofe con el plano Material. El plano de la Sombra se sobrepone tanto al plano Material como el plano Etéreo de manera que un viajero planario lo puede usar para cubrir grandes distancias de manera rápida. El plano de la Sombra también es limítrofe con otros planos de manera que se puede usar para llegar hasta otras realidades.

El plano de la Sombra es un lugar en blanco y negro: el color ha sido desterrado del entorno. En otros aspectos el plano de la Sombra se parece al plano Material (aunque no es exactamente igual). Por ejemplo, el cielo siempre es una bóveda negra vacía sin sol ni estrellas. Desde el plano de la Sombra se pueden reconocer los límites y contornos del plano Material, aunque se ven retorcidos y arqueados: son reflejos atenuados de la realidad del plano Material. A pesar de la ausencia de luz hay varias plantas, animales y humanoides que llaman hogar al plano de la Sombra.

El plano de la Sombra es altamente mórfico y hay muchas partes que fluyen hacia otros planos de forma continua. Como resultado de esto y a pesar de que existen límites definibles, los mapas son prácticamente inútiles en el plano de la Sombra. Si un visitante usa el conjuro *caminar por la sombra* para llegar a una cordillera montañosa en el plano de la Sombra, cuando vuelva a hacer el mismo viaje con posterioridad, la cordillera seguirá estando en el mismo sitio, pero cada monte puede haberse movido. En el plano de la Sombra la precisión es una causa perdida.

El terreno del plano de la Sombra en el que aparece un viajero siempre es muy parecido al tipo de terreno que había en el lugar del plano Material por el que ha entrado. Si un mago entra al plano de la Sombra por un bosque, lo primero que verá será un bosque sombrío. Si el mago empieza el viaje bajo el agua, aparecerá bajo el agua en un mar del plano de la Sombra que se comporta de la misma manera que un océano del plano Material, de manera que su conjuro *respiración acuática* seguirá funcionando. De todas formas, a medida que se vaya alejando de su punto de llegada, el terreno cambiará de forma dramática, aunque siempre se parecerá un poco al terreno correspondiente del plano Material.

Hay ciertos conjuros que extraen parte de la esencia del plano de la Sombra para funcionar correctamente: un ejemplo son las ilusiones que tienen un descriptor de sombra.

El plano de la Sombra es un mundo monocromático, aunque la materia que se extrae de él puede adoptar cualquier color. Generalmente el lanzador de conjuros pulirá, coloreará, dará forma y matiz a la materia sombría para que parezca más creíble. Por ejemplo, una *evocación sombría* que produzca una *bola de fuego*, les parecerá una *bola de fuego* real a todos a quienes la ilusión haya engañado.

RASGOS DE SOMBRA

En muchos puntos, el plano de la Sombra es un doble oscuro del plano Material. Hay muchas cosas similares, pero también hay diferencias significativas. El plano de la Sombra tiene los siguientes rasgos.

NUEVO OBJETO: *TAPIZ ETÉREO*

Un *tapiz etéreo* es un portal transportable al plano Etéreo. Se parece mucho a un marco de puerta robusto de roble que tiene unas runas talladas y que sirve de soporte a un pesado tapiz de terciopelo cosido con hilo metalizado. Cuando se monta el tapiz y se dice la palabra correcta, brilla en una multitud de colores y a través de él se puede llegar directamente al plano Etéreo. El portal queda abierto hasta que se dice otra palabra que lo desactiva.

Cuando el tapiz está funcionando, se crea un portal entre el plano Material y el plano Etéreo. Todo el que pase a través del tapiz etéreo se convierte en etéreo (de la misma manera que con el conjuro *etereidad*). El viajero permanecerá en forma etérea hasta que use un conjuro para volver al plano Material, pase de nuevo a través del *tapiz etéreo* o use otro portal. Obviamente, la cortina del tapiz es del plano Etéreo.

Si se desactiva, todos los que se encuentren en el plano Etéreo deberán buscar otro medio para volver.

Mientras está activado, el *tapiz etéreo* puede atraer a visitantes que quieran pasar al otro lado y llegar al plano Material. Por ejemplo algunas almas perdidas o monstruos planarios pueden querer pasar. Haz un tiro en la tabla de encuentros del plano Etéreo y decide qué criaturas pasan a través del tapiz. Un ciclón de éter no tienen ningún efecto directo sobre el tapiz, pero su presencia puede evitar que los viajeros lo usen de forma efectiva.

El portal tiene el tamaño de un marco de puerta normal (8' de alto y 3' de ancho). Cuando el tapiz está desmontado mide 10' de largo, 1' de ancho y 6" de grosor. Una persona tarda 10 minutos en montar o desmontar el tapiz.

Nivel de lanzador: 7.º. *Prerrequisitos:* fabricar objeto maravilloso, *etereidad*; *Precio de mercado:* 47.520 po; *Peso:* 87 lb.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología mágica:** los conjuros como *conjuración sombría* y *evocación sombría* modifican la base material del plano de la Sombra. La utilidad y el poder de estos conjuros en el plano de la Sombra hacen que sean muy útiles tanto para los exploradores como para los nativos del plano.
- **Sin rasgos elementales o de energía:** de todas maneras pueden existir algunas pequeñas regiones que tengan algún rasgo predominante de alineamiento levemente negativo (a estas zonas se las llama Tierras oscuras; ver más adelante).
- **Alineamiento levemente neutral.**
- **Magia mejorada:** los conjuros que tienen un descriptor de sombra mejoran sus efectos dentro del plano de la Sombra. Cuando se lanzan estos conjuros, es como si se hubieran lanzado con la dote Maximizar conjuro, aunque el conjuro no necesita los espacios de conjuro de nivel mayor.

  Además, dentro del plano de la Sombra, algunos conjuros específicos son mucho más poderosos. Los conjuros *conjuración sombría* y *evocación sombría* no tendrán un 20%, sino un 30% del poder de los conjuros que copian. En el caso de *conjuración sombría mayor* y *evocación sombría mayor* en vez de tener un 40% del poder, tendrán un 60% y un conjuro de *penumbras* tendrá una efectividad del 90% en contraposición con el 60% de base del conjuro. Para calcular los efectos de los conjuros, aplica el máximo de puntos de golpe (según la dote Maximizar conjuro) y luego aplica el porcentaje adecuado.
- **Magia obstruida:** los conjuros que sirven para crear fuego o luz pueden fracasar en el plano de la Sombra. El lanzador de conjuros que intente lanzar un conjuro con un descriptor de luz o de fuego deberá superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro) o el conjuro fallará. Los conjuros que producen luz son menos efectivos debido a que todos los focos de luz reducen su radio efectivo a la mitad.

  A pesar de la naturaleza oscura del plano de la Sombra, el propio plano no afecta de ninguna manera a los conjuros que producen, usan o manipulan la oscuridad.

ENLACES SOMBRÍOS

Los viajeros acceden por lo general al plano de la Sombra a través de conjuros o de portales. La manera más común de visitar el plano de la Sombra y viajar rápidamente de un punto a otro es a través del conjuro *caminar por la sombra*. El conjuro mueve al objetivo hasta 7 millas por cada 10 minutos (independientemente de su velocidad normal) en el plano de la Sombra. El viaje transcurre por completo en el plano de la Sombra de manera que los viajeros casi no ven nada del plano Material por el que van. Al final del conjuro los viajeros vuelven al plano Material en un lugar con sombras (si es posible).

Hay algunos vórtices entre el plano de la Sombra y el plano Material que funcionan de manera aleatoria y que tienen destinos variables. Estos portales de tamaño intermitente suelen ser de tamaño Mediano y duran 1d6 días antes de desvanecerse. La frecuencia de estos portales es desconocida: pueden aparecer y desaparecer sin que lo sepa nadie exceptuando a quienes los hayan usado. Estos portales funcionan igual que los vórtices: no pueden cruzarlos ni los conjuros ni los objetos sueltos. Es como si el plano de la Sombra se hubiera hinchado como una burbuja y hubiera explotado cruzando la frontera entre planos y traspasando hasta el plano Material.

Estos vórtices aleatorios sólo pueden aparecer en zonas del plano Material que están a oscuras o entre sombras. Si aparecen dentro de un objeto sólido, no puede haber transferencia entre planos. Estos vórtices también los pueden usar los nativos del plano de la Sombra para infestar el plano Material.

El conjuro *caminar por la sombra*, es en cierta manera una creación muy similar a estos vórtices pues crea uno al principio del viaje y otro cuando éste termina. Hay vórtices de tamaño Grande, aunque son muy raros. Puede haber algún vórtice extremadamente grande que absorba un castillo o una ciudad entera y los transporte al plano de la Sombra de forma permanente.

Los visitantes del plano de la Sombra que miran al plano Material a través de un vórtice de este tipo pueden ver el mundo como una fotografía en negativo (el blanco y el negro se intercambian). Los vórtices que se abren en el plano Material son muy visibles desde el plano de la Sombra y aunque éstos se abren en zonas oscuras, la oscuridad del plano Material es mucho más brillante en comparación a la oscuridad del plano de la Sombra.

UNA COSMOLOGÍA ALTERNATIVA PARA LOS PLANOS TRANSITIVOS

En la cosmología del D&D todos los planos conocidos están entrelazados con el plano Astral, y el plano de la Sombra sólo conecta con los planos Materiales alternativos que puedan existir. Por supuesto que ésta no es la única organización posible de los planos Transitivos. Aquí tienes otra organización que puede funcionar en la cosmología que tú crees.

En esta cosmología, el plano Astral y el plano de la Sombra conectan con unos planos Exteriores concretos. El plano Astral permite el acceso (a los que sean de alineamiento bueno) a los planos celestiales Exteriores mientras que el plano de la Sombra permite acceso a los planos Exteriores del abismo y el infierno (a los que sean de alineamiento maligno). Los planos Exteriores con un rasgo de alineamiento neutral (si usas la Gran rueda son: Mechanus, las Tierras exteriores y el Limbo) conectan con los dos planos, igual que los planos Interiores. El plano Astral y el plano de la Sombra están separados el uno del otro y no se enlazan entre sí.

El plano Astral está ocupado por las criaturas de alineamiento bueno mientras que el plano de la Sombra está ocupado por las criaturas de alineamiento maligno. De forma acorde con lo anterior, el plano Astral tiene un rasgo de alineamiento levemente bueno y el plano de la Sombra tiene un rasgo de alineamiento levemente maligno.

En esta cosmología, el plano Material, los planos Interiores y los planos Exteriores de rasgo neutral se convierten en campos de batalla entre los celestiales y las fuerzas infernales/abisales. Pocas veces se verá a los diablos en el plano Astral y tampoco se verá a menudo a los arcontes en el plano de la Sombra.

El plano de la Sombra no conecta con el plano Etéreo. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que conectan con el plano Etéreo no funcionan en el plano de la Sombra. El plano de la Sombra es coexistente con el plano Astral de manera que es posible el viaje entre los dos planos.

El plano de la Sombra puede conducir hasta planos Materiales alternativos, aunque esto dependerá de la cosmología. En estos casos, el viaje a otros planos Materiales alternativos es un viaje peligroso porque el viajero se sumerge en zonas del plano de la Sombra que no conectan con ningún plano y que están habitadas por una gran variedad de monstruos.

HABITANTES DE LA SOMBRA

Aunque el plano de la Sombra no es en sí mismo maligno, es el hogar de una gran variedad de criaturas corruptas que odian la luz y los seres vivos. El habitante más conocido del plano es la sombra: una criatura muerta viviente que absorbe la fuerza de los aventureros tanto si están en el plano de la Sombra como en el plano Material.

El plano de la Sombra tiene sus propias versiones de las plantas y de los animales del plano Material, pero estas versiones son variantes retorcidas y oscuras.

En el plano de la Sombra habitan otras criaturas más peligrosas, como por ejemplo el mastín sombrío y la noctumbra. En el Capítulo 9 se detallan dos nuevos habitantes del plano: el ecalipso, la higuera sombría y una tercera criatura: la bestia del crepúsculo. La bestia se puede encontrar a menudo cerca de los vórtices que conducen al plano de la Sombra.

Hay muchas historias de ciudades y castillos que han sido absorbidos a lo largo de los años por el plano de la Sombra. Algunas de ellas han sobrevivido pero por culpa de la naturaleza insidiosa y tóxica del plano de la Sombra, se han deformado y pervertido. La toxicidad del plano de la Sombra (más adelante se describen las características del plano) sólo se manifiesta después de décadas. Todos los que se ven afectados por el toque de la sombra obtienen atributos inhumanos y extrañas habilidades.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento es normal en el plano de la Sombra. Los viajeros pueden cubrir distancias muy grandes en el plano Material moviéndose en el plano de la Sombra. Es posible moverse desde el plano de la Sombra a otros planos, pero sólo pueden hacerlo los que conocen el camino. Los que buscan emociones fuertes, basta con que vaguen por el plano de la Sombra en busca de aventuras.

Muchas de la criaturas del plano Material que están en el plano de la Sombra usan el conjuro *caminar por la sombra*. Con este conjuro, el lanzador de conjuros entra en el plano de la Sombra, se mueve en una dirección durante un período de tiempo y luego vuelve al plano Material. Los puntos cardinales (norte, sur, este y oeste) son los mismos en ambos planos, pero en el primero las distancias son engañosas. Los viajeros se mueven más rápido en el plano de la Sombra que en el plano Material.

Alguien que use el conjuro *caminar por la sombra*, por cada 10 minutos que se mueva en una dirección determinada cubrirá 7 millas del plano Material en la misma dirección. La velocidad de movimiento será siempre la misma con independencia de la velocidad de movimiento de la criatura que use el conjuro. Tanto si el mago va a pie, como a caballo o volando, cubrirá la misma distancia en el mismo período de tiempo. Lo único que necesitan los viajeros para mantener el paso es moverse.

Cuando la criatura que usa el conjuro *caminar por la sombra* llega a su destino, se dispara la segunda parte del conjuro y se abre un portal al plano Material (el lugar de salida debe ser un lugar oscuro o sombrío). El camino por el que va el viajero es ilusorio, pero el portal es real. El viajero aparecerá en las sombras más cercanas a su lugar de destino. Si el viajero estudia las sombras que hay a su alrededor antes de salir del plano de la Sombra, puede hacerse una idea del lugar en que aparecerá.

A medida que el viajero se mueve por el plano de la Sombra va viendo paisajes similares (aunque no iguales) al terreno correspondiente en el plano Material. Por ejemplo puede que los ríos estén cambiados o que no existan, y que los castillos estén en ruinas o completamente cambiados. Lo que no cambiará serán los tipos básicos de terreno (pantanos, colinas o montañas).

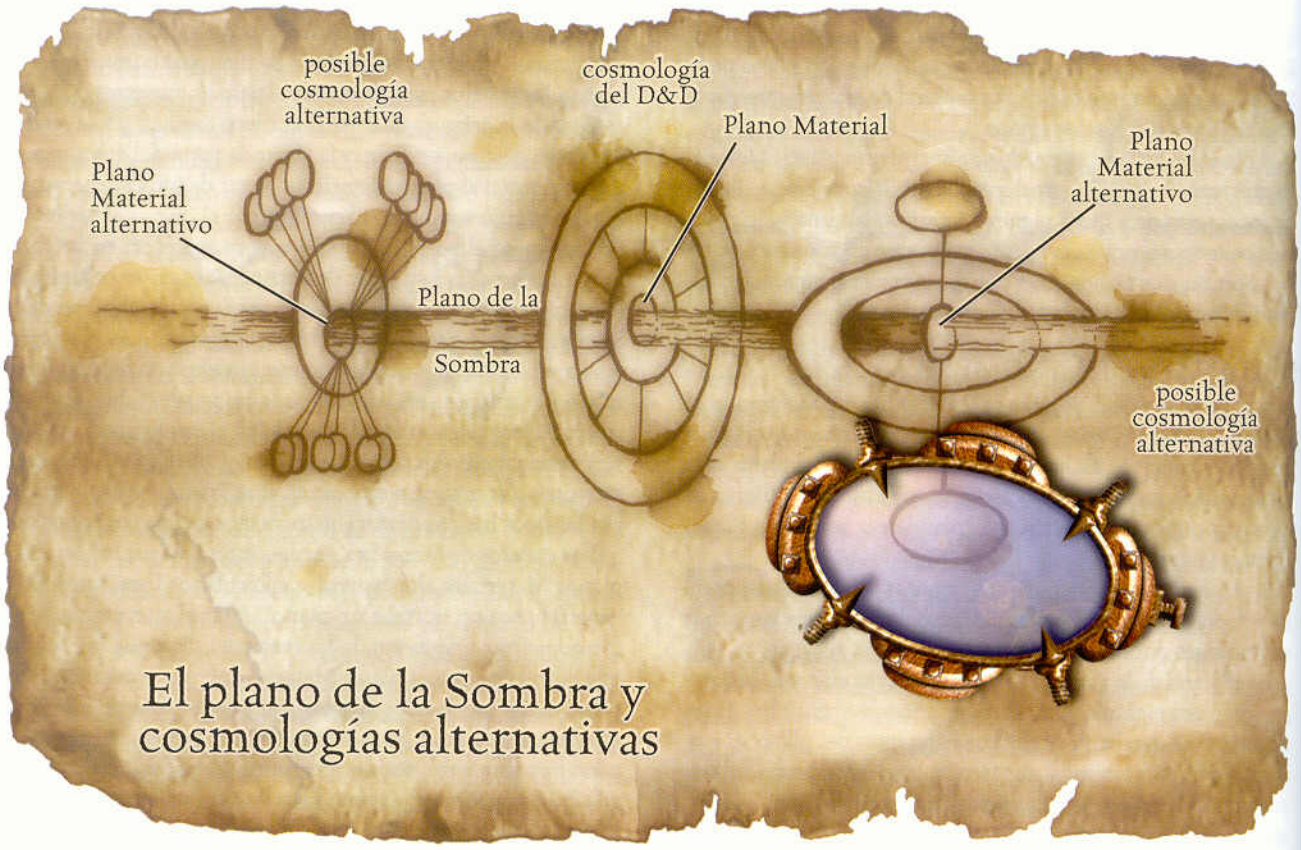
Los viajeros de la sombra pueden intentar buscar portales a planos Materiales alternativos o a los planos Exteriores. Si el viajero busca un portal a un plano Material alternativo, se ve forzado a moverse fuera de las áreas del plano de la Sombra que corresponden al plano Material del que proviene. El terreno crece mucho: los árboles son mucho más grandes que en el plano Material, las montañas tienen barrancos inmensos y los ríos son torrentes de aguas embravecidas. Se necesitan 1d4 horas de viaje constante para llegar a un lugar del plano Material alternativo que corresponda con el punto de salida en el plano Material original. Una vez llegado a este punto, el viajero puede abrir un portal y entrar en el plano Material alternativo. Si tu cosmología no incluye planos Materiales alternativos (o aún no se han descubierto) los viajeros no pueden abrir este portal.

En este terreno irregular los viajeros también pueden encontrar portales al plano Astral y al interior de los planos Interiores o Exteriores. De nuevo el viaje a uno de estos planos dura 1d4 horas de viaje constante hasta que se encuentra un portal aleatorio de este tipo.

Cuando se abre un portal al finalizar un conjuro de *caminar por la sombra*, el viajero crea un punto débil entre el plano de la Sombra y el plano Material, que se mantiene durante 1d6×10 minutos. Durante este tiempo las criaturas del plano Material y del plano de la Sombra pueden intentar pasar entre los dos planos. Para pasar a través de este punto débil se debe superar un Tiro de Salvación (CD 15) y sólo se puede hacer un intento por cada punto débil.

Los individuos que estén perdidos, abandonados o atrapados en el plano de la Sombra deberán localizar algún punto débil en el tejido del plano, buscar algún portal permanente o vórtice natural, o encontrar algún viajero que les ayude a regresar al plano Material.

Combate en la Sombra: aunque existen las limitaciones de visión y de magia tal y como ya se han descrito, el resto de acciones de combate se resuelven de forma normal. Los que peleen en la sombra deberán combatir en un universo de noche eterna. Aunque el suelo del plano de la Sombra cambia de forma continua debido a su naturaleza mórfica, los cambios se producen de forma lenta y no afectan en la batalla.



El plano de la Sombra y cosmologías alternativas

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO DE LA SOMBRA

El plano de la Sombra no es ni más ni menos peligroso que el plano Material. Aunque algunas regiones son peligrosas y sus nativos son hostiles, el plano no es inherentemente dañino para los que viajan por él. A diferencia del plano Astral y del plano Etéreo hay suficiente comida (aunque es de color muy oscuro y gotea sangre negra) y agua (espesa como un icor). El aire del plano es normal y una vez los nativos del plano Material se han acostumbrado a la oscuridad y al escalofrío permanente, pueden vivir durante años sin padecer ninguna enfermedad.

Aún así, a medida que pasan las décadas, el plano se convierte en tóxico para los extranjeros. Las criaturas de otros lugares que han pasado una buena parte de sus vidas en el plano de la Sombra desarrollan nuevas habilidades y vulnerabilidades para acercarse más a su plano de adopción. No se puede predecir cuales serán las aptitudes que cambiarán ya que son diferentes entre criaturas y entre zonas del plano de la Sombra. La plantilla de criatura de la sombra del Capítulo 9 describe algunas de las habilidades y vulnerabilidades típicas que a largo plazo pueden afectar a los residentes del plano de la Sombra.

OPCIÓN: SIN EL PLANO DE LA SOMBRA

Aunque el plano de la Sombra tiene un lugar muy importante dentro de la Gran rueda, puede ser que en una cosmología que tú crees no exista. Si el plano de la Sombra no existe, deberás corregir los siguientes puntos:

- Los siguientes conjuros de ilusión con descriptor de sombra no funcionarán: *caminar por las sombras, conjuración sombría, conjuración sombría mayor, difuminarse en las sombras, escondrijo en las sombras, evocación sombría, evocación sombría mayor, penumbras, proyectar imagen.*
- Los conjuros que además de afectar al plano de la Sombra tienen otros efectos simplemente pierden los efectos que actúan sobre las sombras. Estos conjuros son: *ancla dimensiona, explosión de sombra, zona de calma.*
- Los monstruos que sean nativos del plano de la Sombra, o no existen (y por lo tanto no pueden ser convocados con los conjuros tipo *convocar monstruo*) o son nativos de otros planos. El plano de Energía negativa, el Infierno y el Abismo serían buenos planos natales para algunas de las criaturas del plano de la Sombra. Los monstruos que usan aptitudes de la sombra pueden existir pero, o no tienen esas aptitudes, o éstas se basan en otros planos y energías.

Dentro de la cosmología del D&D el plano de la Sombra sólo conecta con el plano Astral y el plano Material, de manera que las limitaciones arriba descritas se aplican si el viajero está en un plano Interior o en un plano Exterior.

La visión en el plano de la Sombra es la misma que en una noche sin luna del plano Material. La mayor parte del terreno es oscuro y sólo de vez en cuando destaca la pálida luz de un portal o de la hoguera de un viajero. En el plano de la Sombra, la visión en la oscuridad no se altera, pero todos los focos de luz reducen su radio de iluminación efectivo a la mitad (antorchas, linternas, conjuros que emiten luz como pueden ser *llama continua* o *luz del día*). Por ejemplo, el conjuro *luz del día* ilumina de forma normal en un radio de 30' mientras que una linterna de ojo de buey sólo ilumina en un cono de 30' de longitud por 10' de anchura.

Las luces brillantes tienden a atraer a otros viajeros y a los nativos del plano de la Sombra, de manera que si un grupo de viajeros lleva un foco de luz, la posibilidad de encuentros se dobla.

A los viajeros del plano Material, el plano de la Sombra les parece un lugar con una temperatura fresca aunque no fría. El plano de la Sombra disminuye levemente el calor que desprende el fuego. El fuego hace el mismo daño, pero una hoguera parece que desprenda menos calor que en el plano Material.

Espejismos oscuros

Una de las características más perturbadoras del plano de la Sombra es que es una visión distorsionada del plano Material. Un viajero que entre en el plano de la Sombra desde su pueblo, aparecerá en una versión oscura y abandonada del mismo. No hay paralelismos exactos entre el pueblo original y la versión del plano de la Sombra, ya que ésta última puede estar construida de una forma diferente o incluso puede estar en ruinas.

Hay otros espejismos que pueden ser igualmente inquietantes: puede haber un castillo allí donde no hay ninguno en el plano Material o un antiguo campo de batalla donde debería haber un dungeon. Lo más perturbador es encontrar seres queridos que en esta realidad son una versión retorcida y perturbadora de su equivalente en el plano Material. Estos replicantes sombríos no tienen aptitudes especiales, pero no obstante causan un gran desconcierto.

Los viajeros en la sombra que estén en un lugar particularmente familiar o significativo, deberán superar un TS de Voluntad (CD 15) para poder ignorar estos espejismos oscuros. Los que no lo consigan quedarán hechizados y afectados por las similitudes. Sufrirán un penalizador de moral de –2 a todas las tiradas de ataque y los tiros de salvación mientras estén en aquel lugar que les es familiar. Los viajeros que superen sus tiros de salvación quedarán inmunizados ante los efectos de las imágenes oscuras mientras dure su viaje por el plano de la Sombra.

Los espejismos oscuros suceden porque el plano de la Sombra está demasiado cerca del plano Material. Incluso puede que en el plano de la Sombra se filtre el eco de un plano Material alternativo que haga que las imágenes sean aún más perturbadoras. A veces los oráculos y los videntes emprenden viajes al plano de la Sombra buscando iluminación espiritual entre la oscuridad. Algunos intentan descubrir si estas imágenes oscuras son profecías del futuro.

Las Tierras oscuras

En el plano de la Sombra hay regiones que aún son más oscuras. Estos lugares se alimentan de energía negativa. No se sabe si esta energía negativa proviene del plano de Energía negativa o si es un subproducto debido a la gran concentración de sombras, muertos vivientes y otros tipos de criaturas drenadoras de vida que hay en el plano.

Las Tierras oscuras tienen el rasgo de alineamiento de predominio levemente maligno. Las criaturas vivas que entran en las Tierras oscuras sufren 1d6 puntos de golpe por asalto y cuando llegan a 0 se derrumban en un montón de cenizas. En las Tierras oscuras los conjuros y los objetos que protegen contra la energía negativa funcionan de forma normal.

Los viajeros del plano de la Sombra pueden identificar fácilmente las Tierras oscuras. Son lugares mucho más fríos y desolados que las tierras (de por sí frías y desoladas) que los rodean. Las plantas están muertas y desecadas debido al tiempo que llevan bajo los efectos de la energía negativa.

En las Tierras oscuras nunca se abren vórtices naturales. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que abran un portal en una región de éstas funcionarán de forma normal, pero en el otro lado del portal se notará (generalmente a través de un gran escalofrío que recorre la columna vertebral del sujeto) que el portal conduce hasta una Tierra oscura. A menudo, las Tierras oscuras corresponden a lugares específicos del plano Material, como por ejemplo campos de batalla malditos, cementerios profanados, regiones controladas por muertos vivientes y guaridas de nigromantes poderosos.

Portales astrales

El plano Astral es limítrofe con el plano de la Sombra de manera que los portales mágicos pueden crear conductos a través del

OPCIÓN: SOMBRAS DE OTROS PLANOS

En la cosmología del D&D, el plano de la Sombra es coexistente con el plano Material y se puede usar para llegar a otros planos Materiales alternativos. Los viajeros pueden llegar a otros planos que están separados del plano de la Sombra a través del plano Astral que los conecta todos.

En cambio, si creas tu propia cosmología puedes unir el plano de la Sombra a otros planos (los planos Interiores, los Exteriores, o planos Materiales alternativos). Si lo haces, entonces el conjuro *caminar por las sombras* se convierte en el medio más versátil para viajar entre planos.

Dado que el plano de la Sombra está cerca de otros planos, tiende a ganar algunos rasgos de dichos planos. Por ejemplo allí donde el plano de la Sombra se acerque a Mechanus, irá ganando un alineamiento con predominio levemente neutral mientras que los viajeros que se acerquen al plano Elemental del agua se darán cuenta de que el plano de la Sombra va ganando rasgos con predominio de agua. Exceptuando en donde está muy cerca de otro plano, el plano de la Sombra mantiene todos sus rasgos. En los dos casos anteriores, el plano de la Sombra mantiene sus rasgos de magia mejorada y de magia obstruida porque ni Mechanus ni el plano Elemental del agua tienen rasgos mágicos que puedan anularlos o modificarlos.

plano Astral a cualquier lugar que éste toque. Este tipo de portales se puede encontrar en regiones muy alejadas de las regiones "normales" del plano de la Sombra. El viajero que no pueda llegar directamente a los planos Exteriores puede viajar hasta el plano de la Sombra y buscar allí un portal que use el plano Astral para llegar a su destino.

Terremotos sombríos

El plano de la Sombra es un paisaje mórfico, aunque sus movimientos suelen ser lentos. Con el paso de las semanas, el paisaje puede ir cambiando hasta ser irreconocible, aunque alguien que esté observándolo durante todo este tiempo no notará los cambios. Ahora bien, el propio plano también tiene sus terremotos (los terremotos sombríos) que pueden ser mortíferos para los viajeros.

Los terremotos sombríos tienden a ser dramáticos pero de efecto local. Tienen el mismo efecto que un conjuro de *terremoto* con un radio efectivo de 100'. Las criaturas incorpóreas y voladoras no se ven afectadas.

El terremoto también puede romper los efectos del conjuro *caminar por las sombras*. El lanzador de conjuros deberá superar una prueba de Concentración (CD 20) para mantener el control del conjuro.

Si el conjurador falla, los objetivos del conjuro quedan atrapados en el plano de la Sombra. Es posible volver de nuevo al plano Material lanzando un *caminar por las sombras* o localizando un vórtice o portal natural.

La ciudadela Resplandeciente

Esta ciudadela puede que exista o no, pero los viajeros planarios hablan mucho de ella. Cuenta la leyenda que el plano de la Sombra tiene un origen artificial y que surgió fruto del poder (comparable al de un dios) de una criatura olvidada. Al parecer, el plano de la Sombra fue una vez un semiplano que en su centro tenía una ciudadela brillante de luz y color. Los que veneraban al creador del plano mantenían el poder de la ciudadela absorbiendo la vida, la luz y el color del resto de la realidad. Así fue como nació el plano de la Sombra. Se dice que todo el que no ha regresado de las profundidades del plano de la Sombra es porque ha encontrado la ciudadela.

ENCUENTROS EN LA SOMBRA

Las criaturas que se encuentran en el plano de la Sombra pueden ser nativas del plano (creaciones aletargadas hechas de la propia sombra, como una burla hueca de la vida). Otras criaturas provienen del plano Material, del que han huido cambiando su vida en un mundo de luz por otra de oscuridad eterna.

La tabla de encuentros que puedes ver a continuación es para encuentros con viajeros típicos. El DM puede usar esta tabla como punto de partida para encuentros en áreas concretas y añadir o cambiar criaturas, así como alterar los porcentajes. A medida que uno se adentra en las tierras más oscuras del plano de la Sombra y se aleja del plano Material, las criaturas son mucho más peligrosas (y su VD aumenta).

Si en un d% se obtiene un resultado de 96-100, los aventureros se encontrarán con algo de la Tabla 5–7: encuentros en el plano de la Sombra. Tira una vez por hora.

Tabla 5–7: Encuentros en el plano de la Sombra

d%	Encuentro	Número	VD	NE Al
01-05	Portal astral	-	-	-
06-07	Bodak*	1d6	8	11
08-09	Manto	2d4	5	10
10-16	Efímero, bestia del crepúsculo	2d4	3	8
17-18	Efímero, ecalipso	1	9	9
19-20	Efímero, higuera sombría	1	10	10
21-23	Misión comercial mercana†		5	12
24-25	Noctumbra, noctoruga	1	18	18
26-27	Noctumbra, noctámulo	1	16	16
28-29	Noctumbra, noctala	1	14	14
30-32	Basilisco sombra‡	1d3	6	9
33-35	Oso negro sombra‡	1d6	2	6
36-38	Simio terrible sombra‡	1d8	3	8
39-41	Rata terrible sombra‡	3d6+2	1	8
42-44	Lobo terrible sombra‡	2d4	4	9
45-47	Desgarrador gris sombra‡	1	9	9
48-50	Gric sombra‡	1D6	4	8
51-55	Mastín sombrío	2d4+1	5	10
56-58	Oso lechuza sombra‡	2d6	5	11
59-61	Hongo fantasmal sombra‡	1	4	4
62-63	Terremoto sombrío	-	-	-
64-66	Mole sombría sombra‡	1	8	8
67-76	Sombra (muerto viviente)*	3d6	3	10
77-86	Hch14 *caminando por las sombras*	1	14	14
87-96	Mag13 *caminando por las sombras*	1	13	13
97-100	Espectros*	2d4	5	10

* No son nativos del plano pero han encontrado la manera de entrar en él y lo han convertido en su hogar.

† La misión comercial consiste en cuatro mercanos y un grupo de 3d4 mastines sombríos.

‡ Aplica la plantilla de sombra.

VARIANTE: LOS DANZARINES SOMBRÍOS Y EL PLANO DE LA SOMBRA

La clase de prestigio danzarín sombrío que se describe en el capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master* usa las sombras, aunque no toca de forma directa al plano de la Sombra. Si quieres, puedes enlazar las aptitudes del danzarín sombrío de manera que sean más cercanas al plano de la Sombra. Si lo haces, tendrá los siguientes efectos.

- **Convocar sombras:** las sombras que se convocan se originan en el plano de la Sombra.
- **Salto sombrío:** esta aptitud usa el plano Astral. En vez de eso puede usar el plano de la Sombra. Si algo sale mal (de la misma manera que con el conjuro *puerta dimensional*), el danzarín sombrío se quedará atrapado en el plano de la Sombra en vez de en el plano Astral.
- **Ilusión sombría:** esta aptitud gana el descriptor de sombra a pesar que el conjuro que copia (*imagen silenciosa*) no lo tiene.

Si haces estos cambios, ten en cuenta que estas aptitudes tendrán las limitaciones del plano de la Sombra y no funcionarán en todos aquellos planos desde los que no se pueda acceder al plano de la Sombra.



Los planos Interiores son lugares de poder en bruto, de elementos puros y de condiciones extremas. Son los pilares básicos con los que se construye el resto del universo, y representan la energía y la materia en sus estados básicos. Los planos Interiores son los lugares más inhóspitos para las criaturas del plano Material. Los viajeros que no estén preparados estarán indefensos ante su poder, y en el peor de los casos serán barridos como una vela en un tornado.

Dentro de la cosmología del D&D los planos Interiores están formados por cuatro elementos (tierra, aire, fuego y agua) y dos energías (positiva, el espíritu móvil de toda vida, y negativa, la fuerza de la descomposición y la entropía).

Cada uno de los planos Interiores es una región con poca variedad de rasgos. Por ejemplo, mientras el plano de fuego está lleno de llamas, el plano de tierra es en su gran mayoría materia sólida. En cada uno de los planos hay pequeñas cantidades de otros elementos y energías, como pequeñas islas en la inmensidad del elemento del plano. Los ajenos y los visitantes pueden gravitar hasta el confort de estas pequeñas islas de las que, la más conocida, es la ciudad de Oropel, en el plano Elemental del fuego.

Puede que los planos Interiores estén o no dentro de tu cosmología. El hecho que no existan no negará la existencia de estos elementos y energías, sino que sólo eliminará la posibilidad de que haya otras realidades de las que estos elementos y energías sean el núcleo. Las criaturas elementales pueden existir aunque no haya planos Elementales, aunque deberás buscarles un plano natal a no ser que decidas que no es necesario.

RASGOS DE LOS PLANOS INTERIORES

Los planos Interiores tienen una serie de cualidades únicas que se detallan en cada una de las descripciones individuales de cada plano. Incluso los rasgos que podrían ser más similares entre cada uno de los planos como el movimiento, la visión y el combate pueden variar de una manera muy radical entre los diferentes planos. En cada descripción individual se detallan estas particularidades.

Mientras no se indique lo contrario, los planos Interiores tienen estos rasgos:

- **Gravedad alta, normal o gravedad direccional subjetiva**: los planos Interiores tienen una gran variedad de tipos de gravedad. El plano Elemental del fuego tiene el rasgo de gravedad normal, el plano Elemental de la tierra tiene el rasgo de gravedad alta y los planos Elementales del aire y del agua (básicamente vacíos) tienen el rasgo de gravedad direccional subjetiva de la misma manera que los planos de Energía positiva y negativa.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**

- **Rasgos elementales y de energía:** cada uno de los planos Interiores tiene uno de estos rasgos de acuerdo con su naturaleza. Por ejemplo, mientras el plano Elemental del aire tiene predominio del aire, el plano de Energía negativa lo tiene de dicha energía. Los nuevos planos Interiores que puedas crear deberán tener un elemento predominante acorde. En el Apéndice podrás ver ejemplos de planos elementales nuevos: el plano Elemental de la madera y el plano Elemental del frío.
- **Alineamiento levemente neutral:** los planos Interiores, dentro de la cosmología del D&D , no tienen ninguna afinidad en particular hacia algún alineamiento aunque ciertos lugares concretos sí que puedan tenerla. De todas maneras, e independientemente de su alineamiento, los habitantes de los planos Interiores tienden a ser hostiles con los visitantes que no han sido invitados.
- **Magia mejorada y magia obstruida:** dada la naturaleza en estado bruto de los planos Interiores algunos conjuros y aptitudes sortílegas se ven mejorados y otros obstruidos. En líneas generales, los conjuros que usan el elemento o la energía del plano se ven mejorados, mientras que los que usan elementos o energías opuestos a los del plano, se ven obstruidos. Los detalles del rasgo de magia obstruida son diferentes de un plano a otro y de una cosmología a otra. En algunos planos, los conjuros y las aptitudes sortílegas se maximizan o se potencian mientras que en otros se apilan o prolongan.

Plano	Elementos/Energía opuestos
Aire	Tierra
Tierra	Aire
Fuego	Agua
Agua	Fuego
Negativo	Positivo
Positivo	Negativo

ENLACES CON LOS PLANOS INTERIORES

Dentro de la cosmología del D&D los planos Interiores son únicos; planos separados que flotan como islas en el plano Astral. Los planos Interiores no son limítrofes entre sí, aunque se puede llegar a ellos a través de diferentes conjuros como por ejemplo: *umbral*. Este acceso limitado mantiene a los planos Interiores en un estado muy puro, a excepción de las pequeñas islas de otros elementos que se pueden encontrar en su interior.

El plano Astral lleva hasta otros planos de manera que los conjuros que lleven al plano Astral también pueden conducir hasta los planos Interiores. También hay portales que conducen a zonas de los planos Interiores que tienen un ambiente más tolerante para los posibles viajeros que lleguen hasta ellas. Finalmente existen vórtices entre diferentes localizaciones de otros planos. Los lugares con ambientes similares se consideran puntos débiles de la realidad, que permiten que las criaturas se puedan mover fácilmente desde los planos Interiores al plano Material. A menudo el corazón de un volcán puede tener un vórtice entre el plano Material y el plano Elemental del fuego. Existe una relación similar entre el plano de Energía negativa y las Tierras oscuras del plano de la Sombra.

CÓMO CONECTAR LOS PLANOS INTERIORES

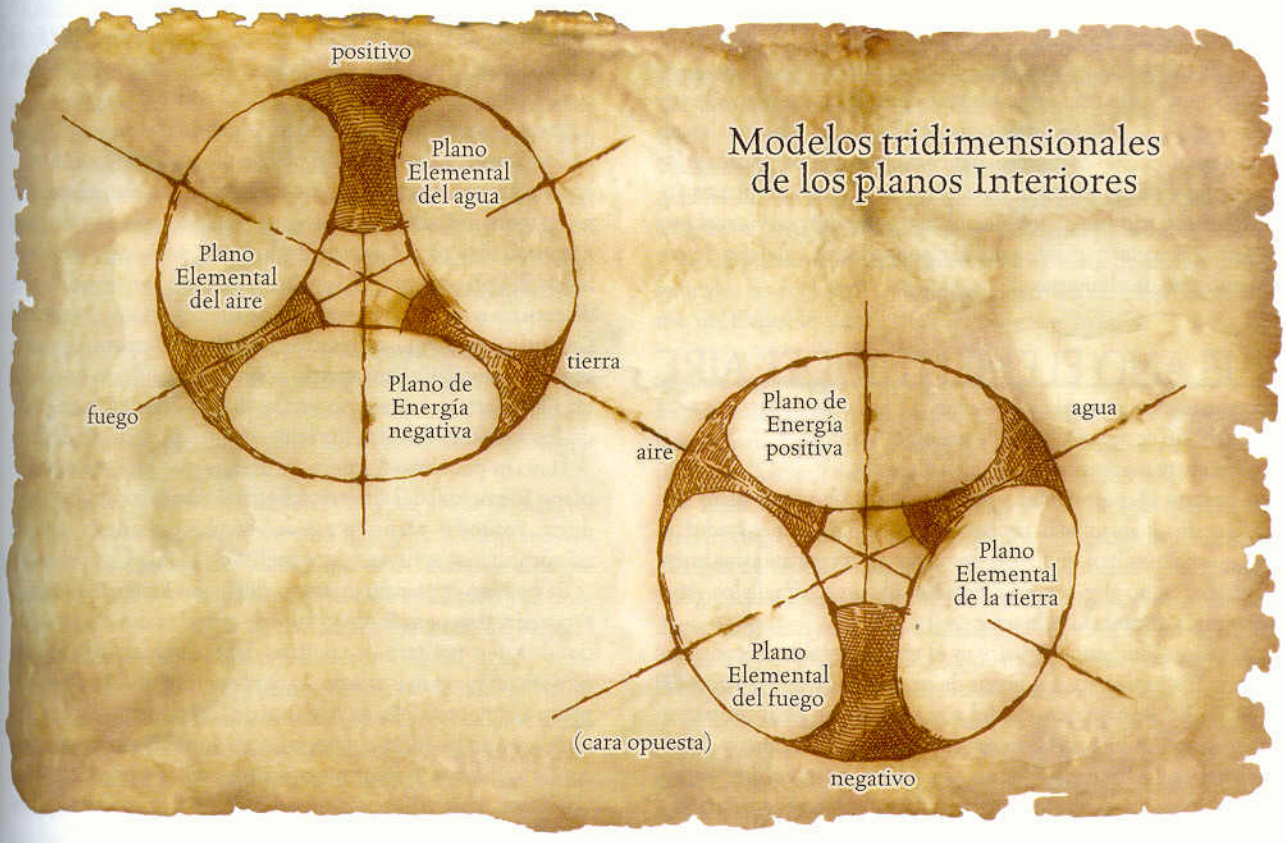
Tal y como se describe en el Capítulo 2 puedes crear una cosmología que no se parezca a la Gran rueda. Una variante de ésta es que los planos Interiores se unan entre sí de manera que el viajero pueda viajar directamente desde el plano Elemental del fuego al de la tierra. A lo largo de las fronteras que separan estos planos se crean unos "paraplanos" donde se mezclan los dos elementos y donde pueden vivir los nativos tanto de un plano como de otro. Las criaturas nativas de estos "paraplanos" donde se mezclan los dos elementos tendrían inmunidad al daño básico natural de los dos planos, mientras que los que hubieran nacido en zonas "puras" del plano, no.

De la misma manera los planos elementales se pueden unir a los planos de energía mediante fronteras. Estos "cuasiplanos" tendrían rasgos tanto del plano elemental como del plano de energía. Dada la naturaleza de los planos de energía, estas regiones pueden ser especialmente espectaculares, violentas y peligrosas. Las regiones que estuvieran cerca del plano de Energía positiva serían mucho más dinámicas y activas, ya que la infusión de energía positiva hace que todo sea más vibrante. En cambio las zonas cercanas al plano de Energía negativa estarían mucho más vacías de vida y color.

Estas fronteras funcionan bien si los límites entre los planos Interiores son indistinguibles y el paso de un plano a otro se produce de forma muy gradual. Aún así, hay otros tipos de fronteras posibles.

- **Fronteras fijas:** los planos tienen fronteras bien definidas. Por ejemplo, en el plano Elemental de la tierra la frontera es un gran barranco y en el plano Elemental del agua la frontera es un muro de agua.
- **Fronteras móviles:** las fronteras entre los planos se desplazan hacia un plano o hacia el otro creando zonas que comparten los rasgos de los dos planos, pero donde en un momento dado los rasgos efectivos son solamente de uno de ellos. Imagínate un paisaje agrietado y lleno de volcanes por los que fluye lava cuando están dentro del plano Elemental del fuego y que cuando están dentro del plano Elemental de la tierra padecen continuos terremotos.
- **Bolsas elementales:** en los planos elementales aparecen erupciones de otros elementos. Por ejemplo si una parte del plano Elemental de la tierra emerge en el plano Elemental del fuego, este pedazo de tierra sufrirá todos los efectos de estar en el plano Elemental del fuego, pero en su interior se creará un vórtice que conducirá hasta el plano Elemental de la tierra. Generalmente, estas bolsas elementales tienen un guardián procedente del plano elemental o de energía de la bolsa.

En la cosmología del D&D hay algunos planos que se consideran antagonistas: fuego y agua, tierra y aire, energías positiva y negativa. Puede que en tu cosmología no sea así y de hecho puede haber conexiones y fronteras entre planos que de otra manera podrían ser vistos como opuestos. La frontera entre la tierra y el aire puede ser una tormenta de arena perpetua. Entre el fuego y el agua puede ser un remolino permanente de agua y fuego y entre las energías positiva y negativa explosiones continuas de estas energías diametralmente opuestas.



HABITANTES DE LOS PLANOS INTERIORES

En líneas generales, los habitantes de los planos Interiores suelen ser ajenos o criaturas elementales. Las criaturas elementales pertenecen al elemento adecuado: un magmino está hecho de fuego elemental, mientras que un bélkero no es nada más que aire.

Los elementales pueden estar compuestos de dos elementos entremezclados, como por ejemplo un thoqqua. Los thoqqua están compuestos de fuego y tierra, y si se les abre en canal no se verá ningún órgano ni ningún tejido vivo (que es lo que se vería en la mayoría de los ajenos) sino sólo esencia elemental básica.

Además, las criaturas elementales, en vez de nacer de forma tradicional se generan de forma espontánea a partir de la materia del propio plano. Las criaturas pueden surgir de un remolino de agua (en el plano Elemental del agua) o de una agrupación de vientos (en el plano Elemental del aire) que de golpe

OPCIÓN: SIN LOS PLANOS INTERIORES

Para que tu cosmología y la del D&D funcione no se necesitan los planos Interiores. Aunque no haya un plano Elemental del aire, en tu plano Material seguirá habiendo aire y aunque no haya un plano de Energía negativa, las criaturas que usan la energía negativa como los incorpóreos y tumularios, seguirán teniendo sus aptitudes de consunción de energía.

A diferencia de los planos Transitivos hay gran cantidad de conjuros que se usan mucho mejor en los planos Interiores, aunque hay pocos que usen la propia naturaleza de estos planos.

Sin los planos Interiores adecuados, hay conjuros o aptitudes sortílegas que reducen su efectividad: *evitar efectos planarios, enjambre elemental, cuerpo elemental, seguridad*, y todos aquellos conjuros de convocación que afecten a criaturas elementales y a nativos de los planos Interiores.

Entonces ¿qué ocurre con estos conjuros? El cambio más simple y más dramático es que simplemente no funcionen. Como regla opcional puedes permitir que funcionen siempre que el lanzador de conjuros tenga una cantidad adecuada del elemento para poder crear la forma.

La convocación de un elemental requiere de un volumen de materia igual a su frente y su altura (para todos los elementales) y peso (para los elementales de tierra y de agua). Por ejemplo, en una cosmología donde no haya planos Interiores, para convocar a un elemental de tierra Enorme el lanzador del conjuro necesitará una gran cantidad de roca natural homogénea, tierra o piedra. Concretamente necesitará cubrir un volumen de 32' por 10' por 5', que más o menos pesará unas 48.000 lb.

El material debe ser relativamente puro y no debe haber sido alterado mágicamente. Cuando se termina el conjuro, el material vuelve a su forma inerte.

Si eliminas los planos Interiores deberás decidir qué ocurrirá con las criaturas del tipo elemental y de los subtipos de tierra, aire, fuego y agua. Puede que no existan o que vivan en otros sitios (probablemente en el plano Material o en los planos Exteriores).

obtienen inteligencia y se convierten en partes independientes y pensantes del plano. Si se mata a un elemental en su plano, la materia elemental vuelve a su naturaleza básica.

Los ajenos son seres mucho más complejos y a menudo tienen sociedades mucho más organizadas. Estos aspectos hacen que su naturaleza sea mucho más comprensible por parte de los nativos del plano Material. Los ajenos que viven en planos Interiores son inmunes a los efectos naturales del plano en el que viven. Hasta cierto punto también son inmunes al daño de ese mismo tipo de elemento.

EL PLANO ELEMENTAL DEL AIRE

Es tan abierto como el cielo eterno.

Es sólido como el aliento de un niño.

Cae perpetuamente.

El plano Elemental del aire consiste en un plano vacío con cielo arriba y abajo. Hay un banco tras otro de nubes ondulantes, que se hinchan en forma de nubes de tormenta para luego disiparse como algodón de caramelo. El viento tira de los viajeros y en la distancia brilla un arco iris.

El plano Elemental del aire es el más agradable de todos los planos Interiores, y es el hogar de una miríada de criaturas del aire. De hecho las criaturas del aire tienen una gran ventaja en este plano. Aunque los viajeros que no tengan la aptitud de volar pueden fácilmente vivir en este plano, están en desventaja.

Hay vórtices naturales que conectan el plano Elemental del aire y el plano Material, que suelen estar en las cumbres de las cordilleras montañosas o en el centro de condiciones climáticas y de viento extremas (como por ejemplo en el ojo de un huracán).

RASGOS DEL PLANO ELEMENTAL DEL AIRE

El plano Elemental del aire tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva:** los habitantes del plano determinan su propia dirección de "abajo". Los objetos que no estén sujetos a fuerza alguna no se moverán.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Predominio de aire.**
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que creen o manipulen el aire (se incluyen todos los conjuros del dominio de Aire) se consideran potenciados y ampliados (como si tuvieran las dotes Potenciar conjuro y Ampliar conjuro aunque estos conjuros no requieren un espacio de conjuros de nivel mayor). El conjuro *nube aniquiladora* dobla su alcance, y el daño (a los que no mata) se incrementa en la mitad. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén potenciadas no obtienen beneficios mayores.
- **Magia obstruida:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que usan o crean tierra (en este tipo se incluyen los conjuros de convocación de elementales del subtipo de tierra) están obstruidos. También se incluyen en esta categoría los conjuros del dominio de Tierra. De todas maneras se pueden usar estas aptitudes sortílegas y estos conjuros si se supera una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro).

HABITANTES DEL AIRE

La mayoría de la vida de este plano se desarrolla en el aire. Es un plano donde la maniobrabilidad y la velocidad son la clave de la supervivencia.

Los seres más comunes son los elementales que han surgido de los vientos y del clima del propio plano. En líneas generales, entre estas criaturas con voluntad propia hay elementales y semielementales que son análogos a muchas criaturas del plano Material. Hay paraelementales de humo y hielo que moran en zonas del plano con un clima más extremo: en grandes nubes de cenizas o entre las tormentas de hielo y granizo (consulta el Capítulo 9 para ver las plantillas de los paraelementales y de los semielementales). Este tipo de criaturas consideran suyo el plano Elemental del aire y no vacilarán en perseguir y, en el peor de los casos, destruir a los viajeros que provengan de fuera.

Hay un pequeño número de ajenos que han convertido el plano Elemental del aire en su hogar: los más conocidos son los djinn. Por todas partes se puede ver a los carroñeros sagifalcos así como a los omnipresentes méfits de hielo, aire y polvo.

Se pueden encontrar criaturas del plano Material, en especial si poseen alas, pero la obvia falta de grandes superficies sólidas tiende a desorientar a las criaturas del plano Material y hace que éste sea un lugar más adecuado para criaturas más poderosas del plano Elemental del aire. Algunas de las criaturas del plano Material que se pueden encontrar aquí son: hipogrifos, pegasos, contempladores, esfinges y espíritus. Los pájaros y las criaturas voladoras sin inteligencia no sobreviven durante mucho tiempo en este plano.

El lenguaje nativo del plano Elemental del aire es el aurano. El aurano es un leguaje basado en respiraciones que suena como una exhalación lenta. Cuando se necesitan otros lenguajes se habla el común del plano Material y a veces también se usa el celestial.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en el plano Elemental del aire se describe en el Capítulo 1 en la sección de gravedad direccional subjetiva.

Las criaturas voladoras ven su maniobrabilidad incrementada en un grado mientras estén en el plano Elemental del aire: de torpe a mala, de mala a regular, de regular a buena y de buena a perfecta. Además, cualquier criatura voladora puede hacer un picado, moviéndose así igual que otras criaturas no voladoras.

Combate aéreo

En el plano Elemental del aire un gran número de atacantes puede atacar simultáneamente a un mismo objetivo tal y como se describe en la barra lateral 'Combate en tres dimensiones' del Capítulo 1.

Puede que los personajes quieran moverse hacia sus oponentes como si hicieran una carga. Si desean hacerlo trátalo como una carga normal (sólo se puede hacer el movimiento en línea recta con un bonificador de +2 al ataque y un penalizador de –2 a la CA durante 1 asalto). Alternativamente, los jugadores simplemente se pueden dejar caer en picado hacia un objetivo estacionario o indefenso. En este caso usa las reglas de 'Objetos que caen' del Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER para determinar el daño de la caída. Aplica el daño tanto al atacante como al objetivo con un máximo de daño de 20d6.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ELEMENTAL DEL AIRE

El gran peligro para los viajeros que van al plano Elemental del aire por vez primera es el pánico de encontrarse en medio del aire sin la visión de un terreno bajo sus pies. Algunos viajeros han caído en picado hacia su muerte sin darse cuenta de dónde estaban y sin saber que con un simple pensamiento podían parar su caída. Equivocarse al decidir la dirección de caída puede ser fatal en aquellos casos en los que haya objetos sólidos en medio de la trayectoria descendente (y si caes durante mucho tiempo seguro que los habrá).

Pero aparte de este riesgo, el plano Elemental del aire no tiene más peligros inherentes. Hay regiones de clima extremo, pero estas son tan peligrosas para los nativos como para los extranjeros. Los conjuros como *evitar efectos planarios* no protegen contra este tipo de peligros.

A largo plazo, la obtención de agua y comida puede ser un problema. Las lluvias pueden proveer de agua pero la comida es un bien escaso. Las criaturas elementales que están hechas de la propia materia del plano tienden a disiparse cuando se las mata y es muy complicado obtener comida de verdad. Los djinn son los mejores aliados para los viajeros pues pueden crear comida, agua y vino.

En líneas generales, en el plano Elemental del aire la visión así como la visión en la oscuridad no se ven afectadas aunque puede haber nubes densas, bancos de niebla, lluvia y alguna que otra dificultad. El plano entero está iluminado con una radiación perlada que no tiene un origen definido: es como si la materia base del propio plano generara su propia irradiación.

Clima y vientos

El plano Elemental del aire está en constante cambio, con vientos que van desde una ligera brisa que mueve las ropas del viajero hasta los peligrosos tornados que se mueven por los cielos vacíos. La mayoría de los vientos son de fuerza leve o moderada y sólo en situaciones muy específicas los vientos serán lo suficientemente fuertes como para dañar o impedir el movimiento a los viajeros.

En el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER hay una sección llamada 'Peligros del clima' que te proporciona las reglas sobre los efectos de la fuerza del viento. En el plano Elemental del aire, la mayoría de las criaturas son aéreas (y por lo tanto, a efectos de viento se las trata como de un tamaño menor al que tienen). Las criaturas que encuentren algo lo suficientemente grande para esconderse o protegerse evitarán esta penalización, pero si un golpe de viento se las lleva fuera de la protección, cada asalto recibirán el daño correspondiente por el viento hasta que éste se calme.

Las nubes (muy comunes en el plano) tienen el mismo efecto que la niebla y oscurecen la visión (también la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Las criaturas a 5' gozan de una ocultación de 1/2 de manera que los ataques que sufran tienen un 20% de fallar. A menudo los sagifalcos y otros carroñeros se esconden entre las nubes para emboscar mejor.

El clima extremo también es algo común en el plano Elemental del aire. Entre sus múltiples manifestaciones podemos encontrar lluvia, aguanieve, granizo, tormentas de arena, tempestades, ventiscas y huracanes. A pesar de la peculiar gravedad, hay lluvia. La lluvia cae durante millas antes de disiparse y formar nuevas nubes.

Bancos de humo

Los bancos de humo a menudo son el resultado de antiguas batallas ya olvidadas. Hay zonas del plano con grandes nubes de humo que permanecen estáticas porque están lejos de las grandes corrientes de aire. A veces los bancos de humo entran en una gran corriente de aire y se mueven al completo con ella pero en líneas generales están relativamente quietos. Un fuego muy grande puede generar un gran banco de humo alrededor de la llama.

A los personajes que entren en una zona de humo denso aplícales las reglas tal y como se comentan en las sección 'Humo' del Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Castillos voladores

La naturaleza ligera del plano, su gran vacuidad y su entorno hospitalario hacen del plano Elemental del aire un lugar ideal para aquellos individuos poderosos que no quieren ser molestados. Entre estos individuos hay magos y hechiceros que necesitan largos períodos de tiempo ininterrumpido para estudiar, clérigos de todos los alineamientos que huyen de planos más peligrosos, e incluso monasterios y bibliotecas en los que sus usuarios buscan reflexión y soledad. Cualquier pedazo de roca o mineral lo suficientemente grande para contener un edificio es el hogar de alguna estructura (o al menos lo fue en el pasado).

Dada la naturaleza de la gravedad subjetiva del plano, todas las habitaciones de un edificio pueden tener la misma dirección de gravedad o pueden ser un conjunto de habitaciones acolchadas donde cada una tenga su propia dirección de gravedad. La elección de una gravedad u otra a menudo depende del uso que le den sus propietarios. Los que esperan visitas generalmente darán una dirección común de "abajo" como referencia.

Los colonizadores del plano Elemental del aire deberán proveerse ellos mismos de comida y agua de manera que muchas de estas fortalezas estarán cerca de vórtices que permitan un acceso rápido y fácil a otros planos. Además todos aquellos magos, clérigos y monjes que convierten en su hogar estas fortalezas flotantes deberán hacer la paz (de alguna manera) con los elementales y con la población ajena local, sea a través de la negociación o de la fuerza. No todos los invasores tienen éxito y los viajeros pueden descubrir las torres y ciudadelas vacías de algún mago del que sólo queda el esqueleto, ya que unos acechadores invisible airados le han arrancado la piel, o cuyas fortalezas han quedado congeladas después de hacer enfadar a un paraelemental de hielo con mal talante.

Fortalezas de los djinn

Los djinn están entre los ajenos que más se han adaptado al plano Elemental del aire, hasta el punto en que lo han convertido en su reino nativo. Tienden a asentarse en grandes superficies de roca y tierra que van desde algunos centenares de metros a varias millas de anchura. Cada una de estas islas tiene su propia gravedad, de manera que los huéspedes de los djinn se pueden mover como si estuvieran en el plano Material.

Una comunidad djinn del plano Elemental del aire generalmente consiste en 3d10 criaturas (algunas de las cuales tienen niveles en clases de personaje), 1d10 jann y 1d10 criaturas elementales de poca inteligencia que les hacen de sirvientes, mascotas o guardianes. Al djinni más poderoso de una fortaleza se le conoce como el jeque, y puede (aunque no tiene por qué) pertenecer a la nobleza.

Tabla 6–1: Encuentros en el plano Elemental del aire

d%	Encuentro	Número	VD	NE At
01-02	Elemental de aire, calamar*	2d8	1	10
03-04	Elemental de aire, esfinge hieracoesfinge*	1d6	6	10
05-06	Elemental de aire, pegaso*	1d8	3	8
07-08	Elemental de aire, gusano de la escarcha*	1	12	12
09-10	Elemental de aire, león marino*	1d10	5	10
11	Elemental de aire, Pequeño	2d6+3	1	8
12-13	Elemental de aire, Mediano	2d4	3	8
14-15	Elemental de aire, Grande	1d4	5	8
16-17	Elemental de aire, Enorme	1	7	7
18-19	Elemental de aire mayor	1	9	9
20-21	Elemental de aire anciano	1	11	11
22	Semielemental de aire, arpía†	1d4+1	6	9
23	Semielemental de aire, esfinge, crioesfinge†	1	9	9
24	Semielemental de aire, bestia desplazadora†	1d6	6	10
25	Semielemental de aire, aracnófago†	1d3	7	9
26	Semielemental de aire, unicornio†	2d4	5	10
27-31	Sagifalco, adulto	2d4	5	10
32-35	Sagifalco, anciano	1d3	8	10
36-37	Sagifalco, juvenil	2d6	3	8
38	Contemplador	1	13	13
39-42	Bélkero	2d6	6	11
43	Castillo de gigantes de las nubes‡	—	—	18
44	Dragón verde adulto	1d3	10	12
45	Dragón argénteo adulto	1	14	14
46-53	Djinni	2d6+1	5	11
54	Grifo	2d4	4	9
55	Hipogrifo	2d8	4	9
56	Paraelemental de hielo, Pequeño	2d6+3	1	8
57	Paraelemental de hielo, Mediano	2d4	3	8
58	Paraelemental de hielo, Grande	1d4	5	8
59	Paraelemental de hielo, Enorme	1	7	7
60	Paraelemental de hielo mayor	1	9	9
61	Paraelemental de hielo anciano	1	11	11
62-64	Acechador invisible	1d3	7	9
65-69	Janni	1d4+1	4	7
70-72	Méfit de aire	1d8	3	9
73-75	Méfit de polvo	1d8	3	9
76-78	Méfit de hielo	1d8	3	9
79-82	Misión comercial mercana§	1	—	12
83-84	Banco de humo	—	—	—
85	Paraelemental de humo, Pequeño	2d6+3	1	8
86	Paraelemental de humo, Mediano	2d4	3	8
87	Paraelemental de humo, Grande	1d4	5	8
88	Paraelemental de humo, Enorme	1	7	7
89	Paraelemental de humo mayor	1	9	9
90	Paraelemental de humo anciano	1	11	11
91	Clima, ventisca o huracán	—	—	—
92	Clima, tormenta de arena o tempestad	—	—	—
93	Clima, granizo	—	—	—
94-97	Clima, lluvia	—	—	—
98	Clima, aguanieve	—	—	—
99-100	Clima, nieve	—	—	—

*Aplica la plantilla de criatura elemental
†Aplica la plantilla de criatura semielemental
‡El castillo de los gigantes de las nubes contiene siete gigantes de las nubes, un gigante de las nubes Hch5 y cuatro grifos.
§La misión comercial mercana consiste en dos mercanos montando grifos y acompañados por siete djinn.

Este tipo de fortalezas a menudo no son otra cosa que cúpulas opulentas para el disfrute, aunque a veces crían ganado en ellas (muchas veces, caballos de carreras). Muchas de estas construcciones también tienen jardines y fuentes.

Los djinn agrupan sus fortalezas en grandes confederaciones de aliados. En caso de ataque, una fortaleza manda a un djinni a una fortaleza aliada en busca de ayuda y ésta a su vez manda varios djinn a otras fortalezas. El resultado es que en un espacio de tiempo relativamente corto habrá una horda de djinn preparados para la batalla. Por lo tanto, si se ataca a una de estas fortalezas debe ser un ataque rápido.

Las confederaciones de fortalezas djinn están regidas por califas. Cada califa rige todas las fortalezas que se encuentren en un radio de dos días de vuelo. A su vez, estos califas han jurado lealtad a los grandes califas. El mayor y más prestigioso de los grandes califas vive en la Ciudadela de hielo y acero donde tiene un gran número de consejeros jeques, emires, gobernadores y sultanes. La fortaleza es una construcción mágica hecha de acero y hielo de manera que es fría al tacto pero más dura que la piedra.

La Ciudadela de hielo y acero consiste en varios niveles uno encima de otro con jardines, cortes y laberintos. Es un lugar sin escaleras y los visitantes que no puedan volar necesitarán de genios guías que los escolten a través de la misma. A su alrededor orbitan ciudadelas más pequeñas y cada una de ellas es el hogar de consejeros de confianza o de califas menores pero con cierto poder. Se dice que en el corazón de la fortaleza hay una prisión para el mayor enemigo del gran califa. No se conoce ni el crimen ni la identidad de este ser y la celda está protegida tanto contra accesos tanto planarios como mágicos.

ENCUENTROS AÉREOS

El plano Elemental del aire es un lugar donde todo ocurre arriba. La mayoría de las criaturas que allí se encuentran están cómodas mientras están en el aire, tanto si son criaturas nativas como criaturas que vuelan de forma natural. Incluso las criaturas (como por ejemplo los pájaros) que para volar necesitan acción continua, aprenden a dormir en el aire.

La tabla de encuentros en el plano es para viajeros típicos, aunque el DM puede usarla como punto de partida para encuentros en áreas específicas y le puede añadir nuevas criaturas o cambiar los porcentajes.

Se tira una vez por hora un d% en la Tabla 6–1: encuentros en el plano Elemental del aire y con un resultado de 96-100 los personajes se encontrarán con algo.

EL PLANO ELEMENTAL DE LA TIERRA

Es un plano de riquezas escondidas.

Es un muro contra los enemigos.

Es una tumba para los codiciosos.

El plano Elemental de la tierra es un lugar sólido hecho de roca, tierra y piedra. El viajero incauto y desprevenido se puede encontrar sepultado bajo una inmensa cantidad de materia, y su

vida quedará aplastada y reducida a la nada. Su polvo servirá como advertencia para todos los que estén lo bastante locos como para seguirle.

A pesar de su inquebrantable naturaleza sólida, el plano Elemental de la tierra varía en su consistencia entre la tierra relativamente blanda hasta las vetas mucho más duras de minerales valiosos. Hay estrías de granito, roca volcánica y mármol entretejido con cristal quebradizo, con yeso quebradizo y gres. Por todo el plano se pueden encontrar pequeñas vetas de gemas grandes y rugosas. Esta gemas en estado bruto atraen al plano la avaricia y la esperanza de conseguirlas con un esfuerzo mínimo. Este tipo de prospectores a menudo tienen problemas con los nativos del plano, ya que éstos se sienten muy ligados (a veces literalmente) a las diferentes partes de su hogar.

El plano Elemental de la tierra es un plano hostil a la vida procedente del plano Material, pero a diferencia del plano Elemental del fuego no es activamente hostil. Más bien el plano en sí no se preocupa por la vida que pueda moverse a su alrededor o en su interior. Es piedra sólida tan paciente como la propia tierra y además tiene todo el tiempo del universo.

RASGOS DEL PLANO ELEMENTAL DE LA TIERRA

El plano Elemental de la tierra tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad alta:** los penalizadores por el rasgo de gravedad alta se aplican tanto a los visitantes como los nativos.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Predominio de tierra.**
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen, manipulen o creen piedra o tierra (se incluyen todos los conjuros del dominio de Tierra) se consideran potenciados y prologados (como si se usaran las dotes Potenciar conjuro y Prolongar conjuro aunque los conjuros no necesitan un espacio de conjuros de nivel mayor). El conjuro *movimiento de xorn* dobla su duración. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén potenciadas y prolongadas no se ven afectadas.
- **Magia obstruida:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que usan o crean aire (se incluyen en esta categoría los conjuros del dominio de Aire y la convocación de elementales de aire o de ajenos del subtipo de aire). Estos conjuros y estas aptitudes sortílegas sólo funcionarán si se supera con éxito una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15+ nivel de conjuro).

HABITANTES DE LA TIERRA

Gracias a la propia naturaleza del plano, gran parte de la vida que hay es desconocida para los viajeros que llegan de fuera. Muchos visitantes pasan la mayor parte de su tiempo en las cavernas y los túneles que serpentean por el mundo sólido del plano, de manera que las criaturas que viven en las profundidades de éste son criaturas desconocidas que no podemos ni imaginar.

Los elementales son partes pensantes del propio plano. Los elementales se mueven sin ningún esfuerzo a través de la mezcla de roca y tierra de que está hecho el plano Elemental de la tierra. Algunas criaturas son análogas a las del plano Material, mientras que otras reflejan el poder de su forma elemental en estado bruto.

Los elementales de tierra se sienten incómodos en espacios abiertos. En su plano natal se dedican a tapar y a restringir el acceso a los túneles, grietas y cuevas que pasan por sus reinos.

Los ajenos que viven en el plano Elemental de la tierra se oponen a esta destrucción elemental porque buscan el comercio con otros planos y quieren que su hogar en el plano elemental de tierra sea hospitalario. Por ejemplo, los puestos avanzados dao vigilan constantemente los peligros naturales y pensantes del plano para poder proteger aquellos espacios suficientemente abiertos que utilizan para comerciar con sus socios genios y con otros viajeros. Los méfit también buscan estos lugares y en los asentamientos del plano Elemental de la tierra son tan comunes como las sabandijas. Las criaturas que tienen la aptitud de moverse a través de la tierra como los xorn tienen sumo cuidado en no acercarse a este tipo de espacios abiertos.

El plano Elemental de la tierra también es el hogar de criaturas que tienen una afinidad natural hacia la tierra y la piedra: que se sienten cómodos en túneles y excavando en la roca. Aquí viven enanos, algunos dragones, criaturas grandes como por ejemplo los gigantes de piedra y ocasionalmente alguna gárgola (aunque pocas veces puede estirar sus alas y volar por el plano). Estas criaturas necesitan espacios abiertos para sobrevivir, de manera que a veces se alían con razas nativas mucho más poderosas.

El lenguaje nativo del plano Elemental de la tierra es el térraro, un lenguaje tan profundamente retumbante que al oyente le parece un temblor de tierra. Los nativos que deben tratar con los visitantes pueden hablar otras lenguas, pero la mayoría de los habitantes de este plano no necesita hacerlo.

MOVIMIENTO Y COMBATE

En el plano Elemental de la tierra se pueden llevar a cabo dos tipos de movimientos: excavar y andar por los túneles. Excavar es una operación agotadora y con la que se puede avanzar 5' cada 10 minutos (consulta la barra lateral 'Cómo salir excavando'). Moverse a través de los pasajes equivale al movimiento normal, y tiene todos los peligros típicos de las exploraciones de cuevas del plano Material.

Los seres con la habilidad de moverse a través de objetos sólidos como un xorn no se convierten en intangibles cuando se mueven de esta manera. En vez de eso se mueven como un pez en el agua, de manera que la tierra se cierra tras su paso. Estas criaturas normalmente no dejan un túnel tras de sí para que otros puedan seguirles a no ser que excaven tal y como se indica más arriba.

La forma astral de un viajero que se proyecte a este plano tendrá la aptitud de moverse a través de los objetos sólidos de la misma manera que lo hace un elemental de tierra. Esta aptitud solo se aplica en el plano Elemental de la tierra.

Combate terrestre

A excepción de lo que se indica para los rasgos elementales, el combate en el plano Elemental de la tierra se produce de forma normal. Se puede atacar normalmente a un viajero que use el conjuro *movimiento de xorn* y puede recibir ataques frontales de asaltantes que se muevan de una manera similar (consulta 'Combate en tres dimensiones' en el Capítulo 1).

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ELEMENTAL DE LA TIERRA

El mayor peligro para los viajeros en el plano Elemental de la tierra es quedar atrapados accidentalmente en tierra sólida y ahogarse. Los viajeros que se mueven por cuevas y otras zonas despejadas están a salvo de este peligro (aunque a veces hay derrumbamientos de cuevas) pero los viajeros que se manifiestan aleatoriamente y de golpe en el plano corren el peligro de morir ahogados y quedar enterrados rápidamente.

Incluso las criaturas que no necesitan respirar se pueden encontrar atrapadas en la roca y la tierra, incapaces de liberarse por sí mismas. En estos casos deberán esperar a que alguna fuerza externa les rescate y pueden ser víctimas de la inanición y de la deshidratación.

Los que se encuentren sepultados bajo un área de tierra relativamente blanda del plano Elemental de la tierra, a discreción del DM, podrán intentar excavar una cámara (se necesitan unos 10 minutos para excavar unos 5' cúbicos). A partir de ese punto deberán elegir una dirección en la que seguir excavando, y tener la esperanza de encontrar una caverna.

Los lanzadores de conjuros que se encuentren atrapados en la tierra sólida sólo podrán usar conjuros que no requieran componentes somáticos, y los únicos focos y componentes que podrán usar serán los que lleven en las manos. Los componentes verbales no quedan afectados de ninguna manera.

A largo plazo, para los que están atrapados, los principales problemas son el hambre y la deshidratación. Las formas de vida elementales son parte del plano y por lo tanto, incomestibles. Los ajenos nativos del plano Elemental de la tierra que necesitan un sustento normal, a menudo tienen sus propias comunidades de donde lo extraen. Exceptuando en estos lugares específicos, en el resto del plano su propia naturaleza en constante movimiento evita que nada pueda echar raíces el tiempo suficiente como para florecer aun cuando tenga la suficiente luz.

Los viajeros que queden atrapados en la roca sólida estarán ciegos a todos los efectos hasta que lleguen a un espacio lo suficientemente grande como para lanzar un conjuro o encender una antorcha. Incluso entonces, el plano Elemental de la tierra es por naturaleza un lugar tan oscuro como la cueva más profunda. Aquí no hay cielo ni sol. En sus retorcidos pasadizos, la visión en la oscuridad funciona de forma normal y todos los que no dispongan de ella deberán buscarse una manera de obtener su propia fuente de luz.

Existen algunas gemas y cristales luminosos que se encuentran de forma natural dentro del plano y que pueden proveer de un poco de luz (brillan tanto como una vela y los depósitos más grandes equivalen a una antorcha). Este tipo de descubrimientos generalmente son signos de una ocupación actual o reciente por parte de otros habitantes.

Descubrimientos especiales

Cada 8 horas (como mucho) que un personaje o un grupo de personajes dedique a excavar a través del plano hay un 10% de probabilidades que se crucen con algo interesante. Si el d% indica que descubrirán algo en las siguientes 8 horas entonces tira 1d10 para determinar qué es lo que descubren (ver más abajo) y tira 1d8 para ver cuántas horas pasarán antes del descubrimiento.

1d10	Descubrimiento
1-4	Bolsa elemental
5-8	Filón de metal
9	Veta de gemas
10	Fósil

Bolsa elemental: buena parte de las aventuras en el plano Elemental de la tierra tienen lugar en los espacios abiertos del plano y estas zonas no son parte del propio plano, sino intrusiones de otros planos en el plano Elemental de la tierra. Los lugares más comunes son las cavernas erosionadas por el agua no nativa y los túneles excavados por criaturas vivas. El propio plano se va moviendo lentamente como una gran batidora y con el tiempo irá llenando estos espacios vacíos.

Un tipo de espacio vacío con mayor durabilidad son las bolsas elementales de otros planos: lugares en el plano Elemental de la tierra donde emergen otros planos. Estas regiones pueden ser peligrosas si se abren a la fuerza, porque pueden emerger de forma descontrolada en el área circundante sumergiéndola completamente con el elemento. Una bolsa elemental de agua inundará el área, mientras que una bolsa elemental de fuego someterá a todo lo que haya a su alcance al mismo daño que si está en el plano Elemental del fuego.

CÓMO SALIR EXCAVANDO

Como regla opcional, el DM puede facilitar o limitar la cantidad de tierra que el personaje puede excavar. Para los viajeros que aparezcan por error en el plano Elemental de la tierra tira 1d10 para determinar entre qué tipo de roca aparecerán (consulta la tabla de la derecha). El personaje deberá superar una prueba de Fuerza para ver si se puede liberar lo suficiente como para empezar a excavar. Además, los diferentes tipos de tierra afectan lo lejos que se puede llegar.

Por cada 10 minutos de excavación haz una nueva tirada (1d20) para determinar el tipo de tierra. Las tiradas subsiguientes representan cambios en el tipo de tierra a medida que se va excavando, y ofrecen la posibilidad de que el viajero llegue hasta una cueva, caverna, túnel, morada o a cualquier otro espacio abierto.

1d10/ 1d20	Tipo de tierra	CD Fuerza	Prog. por cada 10 minutos
1-3	Tierra	15	10'
4-6	Roca muy blanda	17	5'
7-8	Roca blanda	19	4'
9	Roca dura	21	2'
10	Roca extremadamente dura	23	1'
11-17	La misma que la anterior	Como la anterior	Como la anterior
18-20	Espacio abierto	—	Mov. normal

La tierra es equivalente a la tierra del plano Material (como la que puedes encontrar en un campo de cultivo). La piedra muy blanda es yeso o piedra caliza. La roca blanda es gres y depósitos de gravilla. La roca dura es granito y la roca extremadamente dura es mármol o basalto.

Tabla 6–2: Encuentros en el Plano Elemental de la Tierra

d%	Encuentro	Número	VD	NE At.
01	Dragón azul, adulto	1	13	13
02	Dragón de cobre, joven adulto	1	10	10
03-11	Dao	1d6	7	10
12-13	Elemental de tierra, glotón terrible*	2d6	5	10
14-15	Elemental de tierra, gárgola*	2d4	5	10
16-17	Elemental de tierra, gusano púrpura*	1	14	14
18-19	Elemental de tierra, remorhaz*	1d3	6	8
20-21	Elemental de tierra, rinoceronte*	1d3	6	8
22	Elemental de tierra, Pequeño	2d6+3	1	8
23-24	Elemental de tierra, Mediano	2d4	3	8
25-26	Elemental de tierra, Grande	1d4	5	8
27-28	Elemental de tierra, Enorme	1	7	7
29-30	Elemental de tierra mayor	1	9	9
31-32	Elemental de tierra anciano	1	11	11
33	Semielemental de tierra, velocirraptor**	1d8	5	10
34	Semielemental de tierra, medusa†	1	9	9
35	Semielemental de tierra, minotauro†	1d6	6	9
36	Semielemental de tierra, oso lechuza†	1d6+1	6	10
37	Semielemental de tierra, troll†	1d3	7	9
38	Terremoto	—	—	—
39-44	Bolsa elemental	—	—	—
45-50	Fósiles‡	—	—	—
51-56	Gemas‡	—	—	—
57	Gigante de piedra	1d3	8	10
58-61	Janni	1d4+1	4	7
62	Paraelemental de magma, Pequeño	2d6+3	1	8
63	Paraelemental de magma, Mediano	2d4	3	8
64	Paraelemental de magma, Grande	1d4	5	8
65	Paraelemental de magma, Enorme	1	7	7
66	Paraelemental de magma mayor	1	9	9
67	Paraelemental de magma anciano	1	11	11
68-70	Méfit de tierra	2d4	3	9
71-73	Méfit de sal	2d4	3	9
74-76	Misión comercial mercana§	—	—	12
77-82	Filón de metal‡	—	—	—
83	Cieno paraelemental, Pequeño	2d6+3	1	8
84	Cieno paraelemental, Mediano	2d4	3	8
85	Cieno paraelemental, Grande	1d4	5	8
86	Cieno paraelemental, Enorme	1	7	7
87	Cieno paraelemental mayor	1	9	9
88	Cieno paraelemental anciano	1	11	11
89-90	Thoqqua	1d8	2	6
91-93	Xorn menor	1d8	3	7
94-98	Xorn medio	1d8	6	10
99-100	Xorn anciano	1d3	8	10

*Aplica la plantilla de criatura elemental de tierra.
†Aplica la plantilla de semielemental.
‡Hay un 50% de posibilidades de encontrarse aquí con otro grupo: una escuadra de enanos de las montañas (01-40), una escuadra de duergar (41-70) o un agrupamiento de xorn corrientes (71-100).
§La misión comercial mercana consiste en un par de mercanos con siete xorn corrientes como guías.

Las bolsas normalmente se extienden unos 20 pies a partir de la brecha en la que surgen. En algunos lugares, la zona alrededor de la bolsa elemental se ha minado con cuidado y estas áreas pueden estar habitadas por seres nativos del plano emergente.

Filón de metal: generalmente este tipo de depósito es de algún metal que en el plano Material se considera precioso (oro, plata o platino). Un filón típico produce unas 1.000 po por hora y se puede extraer metal de él durante 4d10 horas antes de agotarlo.

Veta de gemas: las vetas de gemas son mucho más pequeñas pero más valiosas, y de ellas se pueden extraer gemas en bruto. Este tipo de depósitos pueden producir 2d10 gemas. Si se pasa una prueba de Arte (talla de gemas) se les puede dar un gran valor. Puedes determinar su valor final usando la Tabla 7–5: gemas, en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

Fósiles: este término genérico engloba los objetos y las criaturas (vivas o muertas) que han quedado atrapadas en la piedra hasta que las descubren prospectores o exploradores. Cuando alguien está excavando a través del plano y encuentra un fósil tira aleatoriamente en la tabla que quieras de la *Guía del Dungeon Master* en la tabla de nivel de desafío adecuada. Si la tabla da como resultado una criatura que no sobreviviría mucho tiempo en el plano Elemental de la tierra, los personajes encuentran su cuerpo (y el tesoro que pueda llevar). Si la criatura puede sobrevivir al entierro, como por ejemplo un constructo o un muerto viviente corpóreo, los personajes tienen un nuevo problema que resolver.

La Gran caverna sombría

La raza más civilizada (según ellos) del plano Elemental de la tierra son los dao. Estos genios viven en grandes comunidades y están reñidos con la vida elemental nativa porque prefieren hacer tratos con otras razas extraplanarias. La mayor comunidad de los dao es la Gran caverna sombría a la cual también se la conoce como el Gran laberinto. Aquí es donde vive el gran líder de esta raza.

La propia caverna es un confuso conjunto de pasajes que los dao conocen a ciegas, pero que confunden a los viajeros. Los dao y sus razas esclavas viven aquí en el esplendor de la oscuridad explotando vetas de gemas para poder comerciar. Sus esclavos (que casi siempre son los perdedores de alguna apuesta o negocio hecho con los dao) construyen y reparan constantemente los pasadizos que los elementales atacan, mientras van muriendo lentamente por culpa de la explotación a que les someten sus señores.

Las gemas más resplandecientes revisten la Gran caverna sombría y hay grandes bóvedas completamente recubiertas de gemas siguiendo unos patrones que no se han visto nunca en el plano Material. Aquí crece una comida en forma de hongos luminosos que prosperan en las áreas oscuras. Estos hongos de fuerte olor y sabor desagradable son la principal comida de los esclavos. Los dao sólo comen y beben porque les gusta la sensación y pueden vivir perfectamente consumiendo sólo rocas. Algunos tienen gustos extraños, gustos que les llevan a consumir algunas gemas raras y piensan que son una exquisitez.

La Gran caverna sombría se extiende por un gran número de cavernas naturales que son tectónicamente inestables. Los terremotos son frecuentes y los movimientos de placas tectónicas mantienen muy ocupados a los esclavos por toda la caverna, que es tan ancha como un continente.

La Gran caverna sombría está conectada a una desconcertante red de portales que conducen a otros planos Interiores, a los niveles subterráneos de algunos planos Exteriores y a los dungeon más profundos del plano Material. Se rumorea que en su

interior hay un portal fijo que lleva a cualquier lugar secreto de la cosmología del D&D.

Los propios dao alimentan este rumor y hacen que sus pasajes sean accesibles para todos aquellos que buscan la clandestinidad y el secreto en sus movimientos. Lo único que hace que Gran caverna sombría no sea un lugar más popular es la propia naturaleza tortuosa de los dao. Los dao asumen que todo el mundo es tan poco honrado como ellos y mantienen una larga lista de resentimientos contra cualquiera, sea mortal o dios, que les mire de reojo. Como resultado la mayoría de seres poderosos de la cosmología del D&D evitan la Gran caverna sombría.

Terremotos

El plano Elemental de la tierra está en constante movimiento. Generalmente es un movimiento lento y demoledor que va rellenando las cavernas y túneles que han hecho los que han pasado por él. A veces el movimiento es mucho más brusco y peligroso.

Todos los que se encuentren en una zona donde tenga lugar un terremoto (en un radio de 150') sufrirán los efectos de un conjuro de *terremoto*. Además, los que estén en cavernas y pasajes deberán superar una TS de Reflejos (CD 17) o terminarán enterrados por un desprendimiento (consulta el capítulo 'Hundimientos y desplomes' en el Capítulo 4 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Los personajes que se encuentren atrapados por tierra o roca suelta pueden excavar por sí mismos o pueden ser rescatados por sus aliados.

ENCUENTROS TERRESTRES

El plano Elemental de la tierra es un lugar de grandes masas y de solidez. Las criaturas que no pueden excavar o que no disponen de la aptitud de los xorn para moverse a través de la tierra sólo se pueden encontrar en túneles, en cavernas o en alguna de las múltiples bolsas abiertas que hay en el plano.

La tabla de encuentros en el plano Elemental de la tierra es útil para un grupo de viajeros típicos aunque el DM puede usarla como punto de partida para encuentros en áreas más específicas añadiéndole nuevas criaturas o modificando los porcentajes.

Tira un d% una vez cada hora en la Tabla 6–2: encuentros en el plano Elemental de la tierra y con un resultado de 96-100, los personajes se encuentran con algo.

EL PLANO ELEMENTAL DEL FUEGO

Es un plano de llamas continuas.

Hay un olor constante a carne quemada y a sueños consumidos.

Es la encarnación de la llama.

En el plano Elemental del fuego todo está iluminado. El suelo no es más que un gran revestimiento sin fin de llamas continuas comprimidas. El aire ondula con el calor de las tormentas de fuego continuas, y el líquido más común no es el agua sino el magma. Los océanos son de lava líquida y las montañas exudan lava líquida. Es un crematorio para viajeros poco preparados y un lugar poco confortable para los aventureros con experiencia.

El fuego sobrevive sin combustible ni aire, y los objetos inflamables que entran en el plano se consumen rápidamente. Parece como si las llamas elementales se alimentaran las unas a las otras para producir continuamente un paisaje ardiente.

RASGOS DEL PLANO ELEMENTAL DEL FUEGO

El plano Elemental del fuego tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal:** el "suelo" que se puede encontrar bajo los pies está hecho de llamas pesadas, ceniza y desechos que proporcionan la sustentación necesaria para andar igual que en el plano Material.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Predominio de fuego.**
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas con descriptores de fuego se pueden considerar maximizadas y ampliadas (como si usaran las dotes Maximizar conjuro y Ampliar conjuro, aunque no necesitan un espacio de conjuro de mayor nivel). Una *bola de fuego* hará el máximo daño (aunque la mayoría de los nativos del plano son inmunes al fuego). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén maximizadas y ampliadas no se ven afectadas.
- **Magia obstruida:** quedan obstruidos los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen o creen agua (se incluyen las convocaciones de elementales de agua y de ajenos con subtipo de agua, además de todos los conjuros clericales del dominio de Agua). Para que estos conjuros y aptitudes sortílegas funcionen, deberán superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro).

HABITANTES DEL FUEGO

A pesar de que el plano Elemental del fuego es uno de los planos Interiores más hostiles, es uno de los más vivos y poblados. Se puede encontrar gran cantidad de elementales, ajenos con el subtipo de fuego y criaturas que usan el fuego.

Los elementales son piezas del propio plano que se mueven como si tuvieran intenciones y voluntad propias. Entre los elementales se incluye a las criaturas análogas al plano Material, así como a los elementales que los lanzadores de conjuros conocen e invocan en conjuros como *convocar monstruo*. Estos elementales no tienen ninguna estima hacia la carne ni hacia las criaturas frías, y atacarán por el simple hecho de quemarlas y alimentarse de las llamas.

Los ajenos como los ifrit, los azer y las salamandras tienen sociedades más organizadas y a menudo tienen grandes asentamientos. El más conocido de todos ellos es la ciudad de Oropel de los ifrit. Los ajenos tienden a ser más hospitalarios (al menos un poco más) con los ajenos y algunas comunidades se desviven para poder acomodar a los viajeros.

Para muchas de las criaturas que usan el fuego, el plano Elemental del fuego también es su hogar y generalmente residen en bolsas y vórtices que les conducen a sus planos de origen. En estos lugares también se pueden encontrar criaturas inmunes al fuego, como por ejemplo los demonios (pero no diablos ni celestiales). Hay un tráfico regular de información y de esclavos entre la Ciudad de oropel y los Nueve infiernos.

El idioma nativo de muchos de los habitantes del plano de fuego es el ígnaro, un lenguaje agudo, siseante y chasqueante. Los nativos que tratan con seres de otros planos pueden hablar otros idiomas. En estos casos, los idiomas que más se hablan son el común y el infernal.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El plano Elemental del fuego tiene una superficie relativamente firme por la cual se puede pasar como si se anduviera sobre carbón ardiente. En realidad los carbones son fragmentos más fríos de fuego elemental, y lo más normal es que los viajeros se hundan hasta la pantorrilla en el fango ardiente del plano.

Las criaturas voladoras verán que la atmósfera que hay arriba es muy fina pero apta para volar. Las criaturas que no sean nativas del plano reducen su velocidad de vuelo a la mitad y su maniobrabilidad en un grado cuando vuelen por el plano Elemental del fuego.

Las criaturas con la aptitud de moverse a través de superficies sólidas (como por ejemplo los xorn) reducen su capacidad de movimiento a la mitad cuando pasan a través de la corteza cambiante del plano Elemental del fuego.

La superficie del plano se mueve lentamente y fluye de la misma manera que un río de magma, de manera que las estructuras permanentes son muy pocas y están muy separadas entre sí. Los viajeros avezados verán que es de sabios contratar los servicios de algún guía nativo (sea este un ajeno o un elemental) que les conduzca a través de los cambiantes paisajes del plano Elemental del fuego.

Combate ígneo

Además de los propios peligros del plano no hay otros efectos extra sobre el combate en el plano Elemental del fuego.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ELEMENTAL DEL FUEGO

El mayor peligro del plano Elemental del fuego es su rasgo de predominio de fuego. El calor del plano, las llamas omnipresentes y el humo caliente y tóxico que hay en el aire forman parte de los efectos de este rasgo, que afectan a todos los objetos y a los seres vivos. Las criaturas que entran en el plano Elemental del fuego sufren 3d10 puntos de daño por asalto y corren el riesgo de inmolarse. Los viajeros que lleven los conjuros o los objetos mágicos adecuados para protegerse contra este tipo de daño podrán sobrevivir a corto plazo.

A largo plazo la comida y la bebida pueden ser un problema. Todos los elementales, incluyendo las versiones elementales de criaturas del plano Material, están hechos del material del propio plano. Estas criaturas no se alimentan, y cuando mueren vuelven a su naturaleza elemental básica. Los ajenos del plano Elemental del fuego pueden sobrevivir alimentándose de las propias llamas además de comer comida "normal", de manera que pocas veces tienen sus despensas llenas cuando hay visitantes. La comida que sirven suele estar casi calcinada, quemada hasta que cruje o en el mejor de los casos, muy hecha. La bebida, tanto el agua como el vino, se sirven hirviendo.

El plano Elemental del fuego está bañado por la luz de forma continua. El suelo, el aire, las estructuras e incluso algunos de los nativos irradian llamas continuamente. Los impedimentos a la visión no son el brillo sino los efectos del calor y de la atmósfera constantemente llena de humo. El aire ondula por culpa del calor, de manera que en el horizonte de visión del observador ondean los espejismos y la auténtica naturaleza del paisaje es un misterio a excepción de las áreas más cercanas.

La humeante atmósfera limita la visión a un alcance de 120'. La visión mágica que pueden dar algunos objetos o la magia extiende este alcance. Las criaturas nativas del plano Elemental del fuego con el tipo elemental de fuego o los ajenos con el subtipo de fuego pueden ver hasta 240' de distancia. La visión en la oscuridad no funciona en el plano Elemental del fuego con la excepción de aquellos lugares naturales extraños donde se puede encontrar una oscuridad natural, o quizás en el palacio del sultán de los ifrit en la Ciudad de oropel.

El plano Elemental del fuego no afecta al resto de los sentidos, a pesar de que en la mayoría de lugares del plano el crujir continuo de las llamas impone un penalizador de circunstancia de –2 a todas las pruebas de Ecuchar.

La ciudad de Oropel

La ciudad de Oropel está poblada por ifrit muy poderosos y muchos la consideran su capital y su hogar. Los ifrit están por todo el plano Elemental del fuego e incluso los que están más alejados de la ciudad de Oropel tienen un pacto de lealtad y de fidelidad con el gran sultán, que gobierna la ciudad desde su palacio flamígero. Se dice que el sultán es un ifriti de gran poder que ha realizado grandes hazañas. El sultán recibe el consejo de varios beys, emires y maliks. Sus sirvientes más directos, tanto en la ciudad como en el plano Material son seis pachás de gran poder.

La ciudad está situada en el centro de una semiesfera de oropel de cuarenta millas de anchura, que a su vez flota sobre un gran disco de obsidiana agrietada situado en el corazón del plano Elemental del fuego. Hay escaleras de basalto ardiente y corrientes llameantes de aire que permiten llegar hasta la base de las bien defendidas puertas de la ciudad. Las criaturas voladoras pueden sobrepasar las murallas, pero los ifrit no verán con muy buenos ojos a los intrusos que rehusen presentarse en una de las puertas de la ciudad.

La ciudad de Oropel es el lugar más conocido del plano Elemental del fuego, y es el lugar más visitado por los viajeros del plano Material. Dentro de los límites de la ciudad la visión es normal y, por voluntad del sultán, la naturaleza agresiva del plano es suspendida. Se desconoce si esta habilidad es debida a algún poder del gran sultán, a un trato con alguna fuerza más poderosa o a un objeto mágico. El sultán puede revocar esta protección a voluntad, de manera que la ciudad quede de nuevo expuesta a la naturaleza del plano.

La ciudad también tiene un rasgo de alineamiento levemente maligno. Las criaturas buenas que entren en la ciudad de Oropel sufrirán un penalizador de –2 en todas las pruebas de Carisma y en las habilidades relacionadas. Este alineamiento se debe en parte a la gran cantidad de portales fijos que conducen a los Nueve infiernos de Baator que hay tras las murallas de la ciudad. Es muy común ver diablos en su interior, que llegan aquí tanto en misiones de sus señores infernales, como para llevar regalos y tributos a la corte del gran sultán.

En el centro de la ciudad es donde están las torres más altas y las grandes fuentes de llamas. Aquí es donde está el Palacio llameante del Gran sultán de todos los ifrit y en él está el Trono de carbón desde donde gobierna. Se dice que en su interior hay maravillas increíbles e incontables tesoros. Cualquier invitado no deseado que intente llevarse una sola moneda o cualquier baratija del tesoro del sultán encontrará una muerte segura.

Tabla 6–3: encuentros en el plano Elemental del fuego

d%	Encuentro	Número	VD	NE At
01-03	Escuadra azer*	—	—	7
04	Dragón de oropel, adulto	1	11	11
05	Dragón dorado, juvenil	1d3	9	11
06	Dragón rojo, joven adulto	1	12	12
07-13	Ifriti	1d3	8	10
14-15	Elemental de fuego, ankheg†	1d8	3	8
16-17	Elemental de fuego, gorila†	1d6	2	7
18-19	Elemental de fuego, león terrible†	1d4	6	9
20-21	Elemental de fuego, dregón†	1d3	8	10
22-23	Elemental de fuego, krénshar†	2d6+3	1	9
24	Elemental de fuego, Pequeño	2d6+3	1	8
25-26	Elemental de fuego, Mediano	2d4	3	8
27-26	Elemental de fuego, Grande	1d4	5	8
29-30	Elemental de fuego, Enorme	1	7	7
31-32	Elemental de fuego mayor	1	9	9
33-34	Elemental de fuego anciano	1	11	11
35	Semielemental de fuego, grifo‡	1d6	6	10
36	Semielemental de fuego, gigante de las colinas‡	1	9	9
37	Semielemental de fuego, aullador‡	2d4	5	10
38	Semielemental de fuego, mantícora‡	1d3	7	9
39	Semielemental de fuego, sátiro (con las flautas)‡	1d4	6	9
40-41	Gigante de fuego	1	10	10
42-46	Can del infierno	2d8+3	3	10
47-49	Janni	1d4	4	7
50	Paraelemental de magma, Pequeño	2d6+3	1	8
51	Paraelemental de magma, Mediano	2d4	3	8
52	Paraelemental de magma, Grande	1d4	5	8
53	Paraelemental de magma, Enorme	1	7	7
54	Paraelemental de magma mayor	1	9	9
55	Paraelemental de magma anciano	1	11	11
56-58	Magmino	2d6	3	9
59-61	Méfit de fuego	2d4	3	9
62-64	Méfit de magma	2d4	3	9
65-67	Méfit de vapor	2d4	3	9
68-70	Misión comercial mercana§	—	—	12
71-72	Pirohidra (ocho cabezas)	1d3	9	11
73	Pirohidra (diez cabezas)	1	11	11
74-76	Lluvia de cenizas	—	—	—
77-78	Rasto	1d4	5	9
79-83	Salamandra normal	1d6	5	10
84-86	Salamandra, flámico	2d6+2	2	8
87-88	Salamandra noble	1d3	9	11
89	Paraelemental de humo, Pequeño	2d6+3	1	8
90	Paraelemental de humo, Medio	2d4	3	8
91	Paraelemental de humo, Grande	1d4	5	8
92	Paraelemental de humo, Enorme	1	7	7
93	Paraelemental de humo mayor	1	9	9
94	Paraelemental de humo anciano	1	11	11
95-98	Nube de humo	—	—	—
99-100	Thoqqua	1d6	2	6

*La escuadra consiste en 15 azer más 1 Gue3 y 1 líder Mag6 (01-50) o 1 Gue6 (51-100).
†Aplica la plantilla de criatura elemental.
‡Aplica la plantilla de semielemental.
§La misión comercial mercana consiste en 1 mercano con un *anillo de resistencia a los elementos mayor (fuego)* y 9 guardianes salamandra normal.

Nubes de humo

La atmósfera que hay encima de la superficie del plano Elemental del fuego está compuesta por gases calientes y humo. Hay nubes de gases extremadamente calientes que cruzan los paisajes en llamas. Es tan difícil detectar las nubes de humo entre el humo y los vapores brillantes de la atmósfera encendida, que el viajero puede quedar atrapado dentro de una de ellas sin casi darse cuenta. La mayoría de las nubes de humo están demasiado lejos de la superficie, de manera que sólo suponen un peligro para las criaturas que vuelan. Los nativos (como por ejemplo los ifrit) pueden detectar los cambios en el viento que produce una nube de humo y, por lo tanto, si lo desean pueden evitarla.

Todos los que queden atrapados dentro de una nube de humo sufren 1d10 puntos de daño de fuego por asalto además de cualquier otro daño que cause el entorno. Las nubes tanto se pueden condensar en las superficies como en gotas ardientes. Una nube de humo típica tiene unos 100' de radio aunque puede haber alguna hasta diez veces mayor. Las nubes derivan unos 120' por minuto y se disipan de forma natural en 1d10 horas.

Lluvias de cenizas

La lluvia de cenizas supone el mismo peligro en el suelo que las nubes de humo en el aire. Estas lluvias aparecen como una mancha oscura en el horizonte, que se mueve como una tormenta de verano.

Todos los que queden atrapados por una lluvia de cenizas sufren 1d10 puntos de daño de fuego por asalto además de cualquier otro daño que cause el entorno del plano Elemental del fuego. No afecta a las criaturas que son inmunes al fuego. Las lluvias de cenizas son esporádicas y sólo duran 2d10 minutos antes de seguir a la deriva o consumirse.

Ríos de magma y cascadas de fuego

La mayor parte del plano Elemental del fuego consiste en llamas sólidas que se mueven lentamente, pero hay regiones en que se mueven mucho más deprisa. Estos ríos de magma y fuego que se esparcen por el paisaje del plano Elemental del fuego, son increíblemente calientes y todos los que entren en ellos sufren 2d10 puntos de daño adicionales. Las criaturas inmunes al fuego están protegidas de este daño aunque aún es posible que se ahoguen en estos ríos (de la misma manera que una criatura del plano Material se puede ahogar en un río).

A veces estos ríos de magma caen a través de acantilados y crean grandes cascadas de fuego: un espectáculo digno de contemplar. A menudo estas cataratas de llama líquida están en una fisura entre planos, un vórtice natural que conduce a áreas similares del Plano Material (por ejemplo el centro del cráter de un volcán). Los viajeros que estén desesperados por salir del plano Elemental del fuego y que lleven las protecciones adecuadas, pueden seguir estos portales naturales para salir del plano sin mayores problemas.

ENCUENTROS ÍGNEOS

A pesar de la hostilidad del medio, el plano Elemental del fuego hospeda una gran cantidad de fenómenos y de vida. Es el hogar de las criaturas que están hechas de la propia esencia del plano, de ajenos que prosperan en tierras de temperaturas muy altas, e incluso de criaturas del plano Material inmunes al fuego.

La tabla de encuentros en el plano Elemental del fuego es útil para un grupo de viajeros típicos, aunque el DM puede usarla como punto de partida para encuentros en áreas más específicas añadiéndole nuevas criaturas o modificando los porcentajes.

Tira un d% una vez cada hora en la Tabla 6–3: encuentros en el plano Elemental del fuego, y con un resultado de 96-100 los personajes se encuentran con algo.

EL PLANO ELEMENTAL DEL AGUA

Es un océano sin superficie.

Es el dominio de las corrientes y las olas.

Es la profundidad sin fin.

El plano Elemental del agua es un mar sin suelo ni superficie, un entorno completamente fluido iluminado por una iridiscencia difusa. Una vez el viajero ha superado el problema de la respiración en el medio, este es uno de los planos Interiores más hospitalarios.

Los océanos eternos del plano varían entre el frío hielo y el agua hirviendo, el agua salada y el agua dulce. El mundo está cambiando perpetuamente, sacudido por corrientes y mareas. Los asentamientos estables del plano están sobre grandes restos sólidos suspendidos en el interminable líquido, y se mueven a la deriva por efecto de las mareas.

RASGOS DEL PLANO ELEMENTAL DEL AGUA

El plano Elemental del agua tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva:** la gravedad funciona de manera similar que en el plano Elemental del aire pero a diferencia de éste, ascender y hundirse es más lento y menos peligroso.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Predominio de agua.**
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen o creen agua están prolongadas y ampliadas (como si usaran las dotes Prolongar conjuro y Ampliar conjuro, aunque no necesitan un espacio de conjuro de mayor nivel). El conjuro *respiración acuática* dura 4 horas por nivel en vez 2 horas por nivel. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén prolongadas y ampliadas no se ven afectadas.
- **Magia obstruida:** quedan obstruidos los conjuros y las aptitudes sortílegas que tengan un descriptor de fuego. En este grupo se incluyen los conjuros del dominio de Fuego. Para que estos conjuros y aptitudes sortílegas funcionen deberán superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro).

HABITANTES ACUÁTICOS

El plano Elemental del agua, pese a ser un plano Interior, es un lugar relativamente benigno y es el hogar de un gran número de criaturas elementales nativas, ajenos con respiración acuática y criaturas de otros planos que pueden sobrevivir en océanos de agua.

Los elementales son manifestaciones separadas y discretas del plano, con pensamientos y movimientos propios, incluyendo a los elementales de agua que convocan los magos y las versiones elementales de criaturas del plano Material. Estas criaturas parecen versiones acuáticas de las mismas criaturas del plano Material.

Hay muchos ajenos con respiración acuática que han convertido el plano Elemental del agua en su hogar. Entre éstos encontramos a las tojanidas y a los méfit, así como a grupos más establecidos como pueden ser los tritones y los genios marid. En general los ajenos que se pueden encontrar en el plano Elemental del agua tienden a ser alborotadores y algo crueles pues no dudan en atormentar (y ahogar) a los visitantes interplanarios que dependen de conjuros u objetos mágicos para poder sobrevivir en el plano.

Finalmente, también se pueden encontrar criaturas de otros planos. Por ejemplo hay peces, crustáceos, cefalópodos y muchas criaturas de los océanos, aunque no hay criaturas que respiren aire como por ejemplo ballenas o delfines. El plano Elemental del agua es un lugar acogedor tanto para las criaturas de agua dulce como salada ya que cada una de ellas tiene su zona adecuada dentro del gran océano. También se pueden encontrar criaturas monstruosas como los abolez y los kraken.

En el plano Elemental del agua los portales al plano Material son muy comunes y en cambio hay pocos portales que conecten con grandes extensiones de agua en otros planos. Los dos grandes ríos de los planos Exteriores, el Océano y el Estigia tienen vórtices que conectan con el plano Elemental del agua. Los tritones y los marids son las criaturas que más usan estos vórtices y generalmente se pueden encontrar colonias de estas razas cerca de portales permanentes.

Los nativos del plano Elemental del agua hablan el acuano, una lengua fluida y sutil llena de dobles sentidos y de juegos de palabras. Las criaturas que tratan a menudo con seres de otros planos hablan otros idiomas para facilitar el trato. Entre los idiomas que más se hablan están el común, el infernal, el abisal y el celestial.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El plano Elemental del agua no tiene direcciones de manera que los viajeros se pueden mover de manera similar a como lo harían en el plano Elemental del aire. En vez de caer, el viajero puede elegir entre ascender y hundirse.

Dado que el viajero es el que decide dónde están arriba y abajo, el hecho de ascender o hundirse dependerá de la forma en que este movimiento se produciría normalmente. Los personajes que carguen menos de 5 lb. ascenderán de cabeza, y si llevan más peso se hundirán en la dirección que tengan los pies. Los dos movimientos se hacen a la misma velocidad: 15' el primer asalto y 30' en asaltos sucesivos. La resistencia del agua evita las grandes velocidades que, por ejemplo, se producen en el plano Elemental del aire, de manera que en el plano Elemental del agua los personajes que se hundan o asciendan no recibirán daño por golpearse con objetos.

Además de ascender o hundirse, los personajes pueden nadar normalmente. Si hay alguna superficie sólida podrán andar. Los que tienen velocidad de vuelo pueden hacerlo a la mitad de su velocidad, y su maniobrabilidad se reduce en un grado.

En el plano Elemental del agua no hay lugares físicos estáticos, e incluso las comunidades más grandes derivan con las corrientes del plano. Los mismos portales y los asentamientos que hay cerca de ellos también se mueven. En el plano Elemental del agua, el viaje entre dos comunidades a menudo requiere el uso de adivinación mágica. Alternativamente los viajeros pueden optar por contratar a un guía local que conozca las corrientes y las mareas del plano para que descubra dónde puede estar

una comunidad o un portal. Los tritones y los marids pueden ser buenos guías ya que tienden a tener mejor trato con las criaturas de carne y hueso del plano Material que el que tienen los elementales y los ajenos.

Combate acuático

El agua afecta al combate en el plano Elemental del agua de la misma manera que el combate bajo la superficie de los océanos en el plano Material. Cuando las criaturas estén en combate hay algunas reglas especiales que deben aplicarse:

- Las criaturas que no tengan velocidad de nado (o que no estén bajo los efectos de un conjuro de *libertad de movimiento* o similar) sufren un penalizador de –2 a todos sus ataques y al daño.
- Además, todas las armas cortantes, golpeadoras, zarpas o colas sólo hacen la mitad de daño (resta dos al daño y divide el resultado entre dos redondeando a la baja) con un mínimo de 1 punto de daño. El conjuro *libertad de movimiento* anula estos penalizadores.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ELEMENTAL DEL AGUA

El plano Elemental del agua contiene un gran peligro inmediato: su propia naturaleza fluida. A no ser que el visitante pueda respirar agua o no necesite respirar, su visita al plano Elemental del agua deberá ser muy breve. Todos los que no puedan respirar en el plano Elemental del agua, deberán buscarse una forma de respirar mientras estén allí, y correrán el riesgo de ahogarse tal y como se describe en el apartado 'Ahogarse' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Las criaturas hechas de fuego (como por ejemplo los elementales de fuego) sufrirán 1d10 de puntos de daño por asalto mientras estén en el plano Elemental del agua, debido a su rasgo de predominio de agua. Las criaturas del subtipo de fuego se sentirán muy incómodas.

La gran diferencia entre el plano Elemental del agua y otros dominios acuáticos es la falta de presión. En los océanos del plano Material, la presión del agua aumenta con la profundidad, y crece hasta tal punto que puede aplastar a los seres vivos y doblar el acero. En cambio la presión en el plano Elemental del agua es la misma que hay a sólo unos pies bajo la superficie del agua en el plano Material, de manera que no puede generar consecuencias negativas.

La supervivencia a corto plazo es mucho más fácil. Obtener agua no es problema (obviamente) aunque su pureza y su salinidad pueden suponer un problema en algunas zonas específicas. La abundancia de vida marina en el plano es suficiente para satisfacer el apetito de pescado de cualquier viajero.

Existe una neblina que ilumina levemente todo el mar del plano Elemental del agua. Esta iridiscencia dota de una aura azul verdosa a todo, aunque limita la visión a 60'. La visión también la pueden limitar las nubes de sal, algas y otros detritus.

Lugares cálidos y lugares fríos

La mayor parte del plano Elemental del agua tiene una temperatura agradable y parecida a las temperaturas de las costas cálidas o templadas del plano Material. En las zonas que están entre este rango no hay peligro por la temperatura.

De todas maneras existen lugares donde las temperaturas cambian de forma dramática. Los lugares calientes hacen que el agua cercana hierva y causan 1d10 de puntos de daño por fuego a los que están muy cerca. Los sitios más cálidos de estos lugares pueden ser vórtices al plano Elemental del fuego, y en estas regiones es posible que haya algunas llamas que parpadeen antes de quedar ahogadas por el agua sin fin.

De manera similar hay regiones frías que derivan con las corrientes. Algunas son tan frías que extraen toda la vida de aquellos a los que atrapan. A no ser que se esté preparado, dentro de un área de este tipo se sufre 1d6 de daño atenuado por minuto. En el corazón de estas áreas se puede encontrar hielo y aquí deambulan criaturas, como los paraelementales de hielo, que adoran el frío.

Los lugares fríos y calientes nunca son menores de 300' y se han detectado algunos de una milla o más de ancho. En estas regiones el movimiento no cambia.

Es difícil detectar estas regiones porque las temperaturas alrededor de sus bordes cambian gradualmente. Generalmente las criaturas detectan la aproximación de un lugar caliente o frío 1d10 minutos antes de empezar a sufrir daño. En condiciones normales este tiempo es suficiente para nadar hasta aguas más templadas.

Corrientes, remolinos y corrientes pesadas

La mayor parte del plano Elemental del agua se arremolina en una constante y vertiginosa maraña de corrientes, y de paso moviendo con asombrosa facilidad muchos lugares establecidos. Cada comunidad sabe dónde se encuentran las otras y su dirección de movimiento actual, aunque puede que la distancia con alguna de ellas llegue a ser insuperable y se pierda el contacto a través del mar eterno.

Algunas corrientes son más fuertes que otras. Las corrientes fuertes pueden arrastrar al viajero en una dirección en particular a unos 120' por minuto (tira 2d6×10 para determinar la fuerza actual en pies por minuto). Los viajeros deberán poder moverse más rápido que la corriente para ir en dirección opuesta a ella.

Algunas corrientes suponen un peligro físico. Los remolinos acuáticos están formados por corrientes que colisionan en un punto y que absorben todo lo que hay en un área de 1d10×30' en una espiral de agua muy densa. Todos los que queden atrapados en un remolino de éstos deberán superar una prueba de Nadar (CD 15) o sufrirán 1d6 por los zarandeos y los golpes de las corrientes. Esta prueba debe hacerse cada asalto. Todo el que esté atrapado dentro de un remolino puede liberarse si supera una segunda prueba de Nadar (CD 15) o lo hará de forma automática después de 2d6 asaltos.

Cerca del 30% de los remolinos tienen un vórtice en su base y las criaturas que son absorbidas van a parar a otro plano, sea éste el plano Material u otro plano con un rasgo de predominio acuático. Todo el que esté atrapado en un remolino con un vórtice, a partir del sexto asalto deberá pasar un tiro de salvación de Reflejos (CD 19) para evitar ser absorbido por el vórtice. El DM determina el destino del vórtice.

Las corrientes más peligrosas son las corrientes pesadas, unas inmensas avalanchas de fluido denso que recorren el plano destruyéndolo todo a su paso. Todo el que se encuentre

atrapado en una corriente pesada deberá superar una prueba de Nadar (CD 20) o sufrirá 2d10 puntos de daño. En cualquier caso, una criatura que quede atrapada por una corriente pesada se verá arrastrada una gran cantidad de millas debido a la fuerza del agua.

Mareas rojas

Son el resultado de la infección de zonas de agua por culpa de una enfermedad muy peligrosa. Las mareas rojas tienen un tamaño que va desde los 60' hasta áreas tan grandes que podrían abarcar mares enteros de pestilencia. Todos los que inhalan el agua mortífera o los que no se protegen los ojos, pueden caer víctimas del mal de ceguera tal y como se describe en el apartado 'Enfermedades' del Capitulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER. A diferencia de muchas otras enfermedades, el tiro de salvación de Fortaleza debe repetirse cada minuto que el personaje pasa en una marea roja.

Algas y coral

Por todo el plano Elemental del agua flotan bolas de algas y coral, llenándolo de vida vegetal. Estos alojamientos vivos sirven de morada a ajenos nativos el plano y especialmente a los tritones. El agua alrededor de las esferas de algas y el coral está llena de bancos de pesca, de manera que los marid acostumbran a construir puestos avanzados muy cerca.

Comunidades marid

Los marid son una raza muy independiente, de manera que el "imperio marid" del plano Elemental del agua en realidad un gran conjunto de fortalezas semi independientes que tiene diferentes grados de lealtad hacia el padishah de los marid. Los más normal es que el grado de lealtad se determine por la proximidad de la fortaleza a la Ciudadela de las diez mil perlas o por la presencia de agentes del padishah. Todos los marid reclaman algún rango de nobleza, de manera que el plano está lleno de shahs, atabegs y muftis (*NdT: nombres de títulos históricos de antiguos imperios de Asia y África del norte*).

Una fortaleza típica marid se asienta sobre algún tipo de materia sólida o sobre un lecho de algas. En una comunidad de este tipo hay unos 2d10 marid y una gran variedad de sirvientes elementales y jann, así como mortales que han perdido apuestas con los marid, les deben favores, han sido escogidos como favoritos o de alguna otra forma han acabado siendo esclavizados por los marid (que son relativamente benignos). No quieren tener tratos con las criaturas malignas, ni siquiera las que respiran agua y mantienen frecuentes guerras con las criaturas malignas del plano Elemental del agua.

La Ciudadela de las diez mil perlas es la mayor comunidad marid, y allí se encuentra el Trono de coral. Desde esta corte surge el poder del Gran padishah de los marid, Protector del imperio, Perla del mar, Padre de las mareas, Majarajá de los océanos y Emir de todas la corrientes. La ciudadela está en la parte superior de una arrecife de coral flotante y está adornada con todo tipo de torres y murallas excavadas en el caparazón del coral, y rodeada de perlas brillantes. En la ciudad habitan unos doscientos marid, todos de la nobleza. Cada marid tiene su séquito personal, de manera que el número de habitantes de otras razas de la ciudad se acerca al millar.

La corte del gran padishah está llena de intrigas y de espionaje ya que cada marid se cree el más adecuado para sentarse en el Trono de coral. Los asesinatos son tan comunes como las revoluciones y los exilios. Como individuos, los marid son los genios más poderosos, pero su fuerte voluntad y su elevada autoestima evitan que se agrupen de forma estable bajo un único líder.

La ciudad de Cristal

Los viajeros que no tengan muchas ganas de probar las intrigas palaciegas encontrarán en la ciudad de Cristal un lugar ideal en el plano Elemental del agua (el lugar es sobre todo del agrado de los viajeros que respiran aire). La ciudad de Cristal está situada en una colección estable de portales a otros planos (son estables entre sí dado que se mueven todos a la vez) y consiste en una gran esfera de cristal irrompible medio llena de agua. Los visitantes llegan hasta ella a través de las entradas que hay en la mitad bajo el agua o a través de los portales que hay en la parte superior, donde está el aire. Hay muchos edificios que cruzan la frontera entre el aire y el agua: hay edificios llenos de agua en la mitad de la esfera de aire y edificios llenos de aire en la mitad sumergida de la esfera. Por acuerdo mutuo de los residentes de la ciudad, "abajo" está en la mitad acuática de la esfera.

La ciudad de Cristal es una colección cosmopolita de mercaderes, viajeros y expatriados de otros planos. Sus habitantes principalmente provienen de entre las razas acuáticas del plano Material: sirénidos, elfos acuáticos, kuo-toas, hombres lagarto, locathahs y sahuagin. La ciudad está gobernada por un consejo de habitantes que llevan viviendo aquí mucho tiempo y no hay dos miembros de la misma raza.

La ciudad de Cristal es un mercado libre y anima activamente el comercio. En sus fronteras se pueden encontrar mercanos, marid, dao y viajeros humanos. Varios de sus portales llevan directamente al plano Material y se dice que dentro de la ciudad hay lugares secretos con portales a otros planos.

Los historiadores cuentan que en el pasado, se rompió el cristal "irrompible" de la cúpula pero gracias a la falta de gravedad el aire permaneció más o menos en su sitio. Los funcionarios de la ciudad repararon inmediatamente la brecha y se ejecutó a los visitantes que, con sus conjuros descontrolados, causaron la rotura.

El Vengador

Se desconoce la verdadera figura naturaleza del Vengador, una figura única del plano Elemental del agua. Muchos lo consideran un mito. El Vengador aparece como una gran mantarraya gris oscura de unos 90' desde la nariz hasta la base de la cola y con una envergadura de 180'. Su cola, que se extiende otros 90', aparentemente y a voluntad descarga *rayos relampagueantes* (como un hechicero de 18.° nivel) . El Vengador parece ser más un constructo o un vehículo que una bestia viva, ya que se propulsa gracias a una batería de chorros de agua a presión.

Otros sostienen que el Vengador es un vehículo que quizás se ha construido en un plano Material alternativo y que de alguna manera llegó al plano Elemental del agua. El destino o la naturaleza de su tripulación varía mucho dependiendo de quien cuenta la historia. Los locathah dicen que su tripulación son piratas locathah, mientras que los marid dicen que son unos jann rebeldes y muchos humanos hablan de una tripulación de espectros.

Tabla 6–4: encuentros en el plano Elemental del agua

d%	Encuentro	Número	VD	NE At.
01-02	Abolez	2	7	9
03-05	Esfera de coral*	—	—	—
06	Dragon negro, adulto	1d3	10	12
07	Dragón de bronce, joven adulto	1	11	11
08-09	Área caliente	—	—	—
10	Paraelemental de hielo, Pequeño	2d6	1	8
11	Paraelemental de hielo, Mediano	2d4	3	8
12	Paraelemental de hielo, Grande	1d4	5	8
13	Paraelemental de hielo, Enorme	1	7	7
14	Paraelemental de hielo mayor	1	9	9
15	Paraelemental de hielo anciano	1	11	11
16-17	Bolsa de hielo	—	—	—
18-21	Janni	1d4	4	7
22-30	Marid	1d3	9	11
31-33	Méfit de cieno	2d4	3	9
34-36	Méfit de agua	2d4	3	9
37-39	Misión comercial mercana†	—	—	12
40	Paraelemental de cieno, Pequeño	2d6+3	1	8
41	Paraelemental de cieno, Mediano	2d4	3	8
42	Paraelemental de cieno, Grande	1d4	5	8
43	Paraelemental de cieno, Enorme	1	7	7
44	Paraelemental de cieno mayor	1	9	9
45	Paraelemental de cieno anciano	1	11	11
46	Marea roja	—	—	—
47	Saga marina (nidada)‡	—	—	12
48-51	Bola de algas marinas*	—	—	—
52-54	Corriente fuerte	—	—	—
55	Corriente pesada	—	—	—
56-58	Tojanida, juvenil	1d6	3	7
56-63	Tojanida, adulta	2d4	5	11
64-65	Tojanida, anciana	1d3	9	11
66-70	Tritón	2d4	4	10
71-72	Elemental de agua, ankheg§	2d4	3	8
73-74	Elemental de agua, cocatriz§	2d6	3	8
75-76	Elemental de agua, tiburón terrible§	1	11	11
77-78	Elemental de agua, tigre§	1d6	4	8
79-80	Elemental de agua, unicornio§	2d4	3	8
81	Elemental de agua, Pequeño	2d6+3	1	8
82-83	Elemental de agua, Mediano	2d4	3	8
84-85	Elemental de agua, Grande	1d4	3	8
86-87	Elemental de agua, Enorme	1	7	7
88-89	Elemental de agua mayor	1	9	9
90-91	Elemental de agua anciano	1	11	11
92	Semielemental de agua, gric ||	2d4	5	10
93	Semielemental de agua, hidra (ocho cabezas)||	1	9	9
94	Semielemental de agua, orca||	1d3	7	9
95	Semielemental de agua, otyugh||	1d4	6	9
96	Semielemental de agua, oso polar||	1d6	6	10
97-99	Remolino de agua	—	—	—
100	Fuego fatuo	1d4	6	9

*Hay un 50% de posibilidades de encontrar a otro grupo de criaturas: un grupo de marid (01-50) o una escuadra de tritones (51-100).
†La misión comercial mercana consiste en 1 mercano con una *piedra ioun huso iridiscente* y una guardia de honor de 11 tritones.
‡La nidada consiste en 3 sagas marinas, 6 ogros acuáticos y un gigante de las tormentas maligno.
§Aplica la plantilla de criatura elemental de agua.
||Aplica la plantilla de criatura semielemental.

ENCUENTROS ACUÁTICOS

El plano Elemental del agua es un lugar líquido que cambia constantemente. Muchas criaturas tienen sus propias reservas de aire, o respiran agua, o simplemente no necesitan respirar.

La tabla de encuentros es útil para un grupo de viajeros típicos aunque el DM puede usarla como punto de partida para encuentros en áreas más específicas añadiéndole nuevas criaturas o modificando los porcentajes.

Tira un d% una vez cada hora en la Tabla 6–4: encuentros en el plano Elemental del agua y con un resultado de 96–100 los personajes se encuentran con algo.

EL PLANO DE ENERGÍA NEGATIVA

Es la noche más oscura.

Es el corazón de la oscuridad.

Es el hambre que devora las almas.

El plano de Energía negativa es un lugar árido y vacío. Un vacío sin fin con una noche perpetua y vacía, y lo peor de todo es que tiene la necesidad y la avaricia de extraer la vida a todo aquello que sea vulnerable. El calor y la vida han desaparecido en el estómago del plano, y parece que tiene más hambre.

El observador se dará cuenta que en el plano de Energía negativa hay poco que ver. Es un lugar oscuro y vacío, un hoyo eterno donde puede caer el viajero y en el que el propio plano quita toda luz y toda vida.

El plano de Energía negativa es el plano más hostil de todos los planos Interiores, además de ser el más intolerante para con la vida. Sólo las criaturas que sean invulnerables a sus energías drenadoras de vida pueden sobrevivir aquí, y aún así tendrán problemas mientras las energías del plano tiren de ellos implorándoles.

RASGOS DEL PLANO DE ENERGÍA NEGATIVA

El plano de Energía negativa tiene estos rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva**: parecida a la del plano Elemental del aire. En este plano cada habitante decide donde está "abajo".
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Predominio negativo mayor:** las áreas dentro del plano tienen sólo el rasgo de predominio levemente negativo, y tienden a estar habitadas. En otras cosmologías donde el plano de Energía negativa esté más habitado, puedes poner el rasgo de predominio negativo menor por defecto y situar algunas bolsas con el rasgo de predominio negativo mayor.
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen energía negativa están maximizados (como si se usara la dote Maximizar conjuro aunque no se necesita un espacio de conjuros de nivel mayor). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén maximizadas no se ven afectadas. Las aptitudes de clase como puede ser el controlar o reprender a los muertos vivientes tienen un bonificador de +10 a la tirada para determinar los dados de golpe que afectan.

- **Magia obstruida:** están obstruidos todos los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen la energía positiva (en esta categoría se incluyen los conjuros de *curar*). Estos conjuros y aptitudes sortílegas se pueden seguir usando, pero deberá superarse una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro). Los personajes que deban realizar un tiro de salvación de Fortaleza para recuperar niveles perdidos por consunción de energía sufren un penalizador de -10 mientras estén en el plano de Energía negativa. De todas maneras pueden salir y hacer las salvaciones en cualquier otro lugar.

HABITANTES DEL PLANO NEGATIVO

Al igual que su plano de energía gemela (la positiva), el plano de Energía negativa está relativamente vacío. No contiene formas de vida elementales o versiones de criaturas del plano Material, y los ajenos que viven aquí son pocos y están muy dispersos aunque, a diferencia del plano de Energía positiva, proliferan los muertos vivientes.

Los ajenos más conocidos del plano de Energía negativa son los xeg-yi. Estas criaturas alienígenas parecen ser seres pensantes aunque su naturaleza y sus objetivos son un misterio para muchos. Los ajenos nativos del plano de Energía negativa son inmunes a los efectos dañinos típicos del plano.

El plano de Energía negativa es un hogar agradable para los muertos vivientes y en especial para aquellos que absorben la energía a sus oponentes. Las criaturas más comunes son: fantasmas, espectros y tumularios, además de algunos vampiros poderosos y liches que han convertido el plano de Energía negativa en su hogar. Lo único que limita a estas criaturas es la disponibilidad de presas, de manera que estarán buscándolas cuando haya un encuentro con ellas.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en el plano de Energía negativa funciona igual que en el plano Elemental del aire y que en otros lugares con gravedad direccional subjetiva. Por lo tanto las criaturas que confían en el uso del aire o de sus alas para el movimiento no se moverán aunque el vuelo mágico (como por ejemplo por el uso del conjuro *volar*) sí que funcionará. Por ejemplo, en el plano de Energía negativa, el batir de alas de un pájaro no servirá de nada aunque sí que servirá la aptitud de levitar de un contemplador.

Aún cuando los viajeros consigan moverse a través de la desolación del plano, verán que la oscuridad total y la falta de puntos de referencia hacen que sea un lugar peligroso de visitar. En este punto, los muertos vivientes del plano parecen tan perdidos como los visitantes del plano Material. Si hay algún mago poderoso que pueda deducir alguna manera de tratar con los xeg-yi, podría llegar a conseguir que estos energones le sirvan como guías.

Combate en el plano de Energía negativa

Dado que los planos de energía no tienen el rasgo de gravedad, varios asaltantes pueden atacar a la vez a un mismo objetivo (consulta 'Combate en tres dimensiones' en el recuadro del Capítulo 1). El plano de Energía negativa no tiene más efectos sobre el combate.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO DE ENERGÍA NEGATIVA

El mayor peligro inmediato del plano de Energía negativa es el propio plano. Su naturaleza malevolente y drenadora de almas es un peligro para todos los que lo cruzan. De igual modo que en su gemelo positivo, en el plano de Energía negativa no hay aire. Aunque el entorno no es un vacío auténtico, el peligro de ahogarse existe y la falta de aire respirable mantiene apartadas a las criaturas vivas. Además, en el plano no existen ni comida ni agua de forma natural, de forma que los viajeros deberán traerse también sus propias provisiones.

El plano ataca a cualquier fuente de luz y absorbe avariciosamente la energía de todo lo que puede. Las antorchas y las linternas duran la mitad de tiempo. La duración de los conjuros no queda afectada pues la propia naturaleza de los conjuros contrarresta el poder entrópico de la energía negativa.

Finalmente, el peor peligro del plano es el predominio negativo mayor y las áreas de predominio negativo menor. Las fronteras entre las dos zonas son indistinguibles y lo peor es que también son flexibles, de manera que incluso un viajero estacionario puede encontrarse en una zona de predominio negativo mayor. Los conjuros como *protección contra la energía negativa* pueden mantener temporalmente a raya estos peligros.

El plano de Energía negativa es un plano completa y totalmente negro. Incluso si los viajeros llevan sus propias fuentes de luz, el plano absorbe todos los colores, de manera que sólo se ven tonalidades grisáceas.

La visión (incluida la visión en la oscuridad) se limita a 5'. Los puntos de luz más allá de este alcance son puntos brillantes indistinguibles, muy débiles, en la noche profunda. En un ambiente tan opresivo como éste es imposible calibrar las distancias.

Piedra de vacío

Hay algunos puntos del plano de Energía negativa en que la intensidad de la energía es tan alta que se dobla sobre sí misma y se estabiliza en forma de materia sólida oscura. Estos trozos de piedras de vacío pueden ser la base de objetos como la *esfera de aniquilación*. De hecho, cualquier cosa que entre en contacto con uno de estos pedazos de piedra de vacío es destruida. A diferencia de la *esfera de aniquilación* el personaje que toque un pedazo de piedra de vacío deberá superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 25) cada turno que esté en contacto con ella. Los nativos del plano también son vulnerables a estas piedras.

También a diferencia de la *esfera de aniquilación*, el efecto de las piedras de vacío no se puede controlar a través de la energía mental. Se pueden encontrar piedras de vacío de cualquier tamaño, desde unas cuantas pulgadas hasta de docenas de pies.

Zonas de calma

Algunas regiones del plano de Energía negativa son menos peligrosas que otras. En éstas se reduce el rasgo de predominio negativo del plano de mayor a menor o incluso llega a desaparecer por completo. A estas áreas se las llama zonas de calma y son relativamente estáticas dentro del plano de manera que en ellas se pueden construir torres, ciudades y otras estructuras. Un peligro es que las fronteras de las zonas de calma puedan fallar y de nuevo las mareas de energía negativa puedan llenar la región. Estos lugares gustan especialmente a los nigromantes ya que los usan como morada.

Corazón muerto

El lugar más conocido situado en el interior de una de las zonas de calma mayores es el Corazón muerto. El Corazón muerto es una ciudad entera construida dentro de una esfera de metal de

una milla de diámetro que llegó desde algún plano Material alternativo que desapareció hace mucho tiempo. Aunque en la parte exterior de la esfera hay un rasgo de predominio negativo menor, su interior está libre de los efectos perniciosos de la energía negativa del plano. En el pasado esta protección falló en su función de proteger a los habitantes de la ciudad.

La ciudad se fundó como un experimento de comunidad utópica. Originalmente se llamaba el Corazón del vacío y fue diseñado como un lugar no contaminado por otros seres ni otras escuelas de pensamiento. En realidad fue rápidamente invadido por los muertos vivientes, que se alimentaron de las almas y la carne de los estudiantes que había en su interior. Ahora sus torres y sus plazas están vacías a excepción de los invasores muertos vivientes. En su interior se puede encontrar una amplia variedad de muertos vivientes, como por ejemplo esqueletos, zombies y momias, además de muertos vivientes drenadores de energía como incorpóreos, tumularios y espectros. Hay varios liches y vampiros poderosos que reclaman la esfera como su hogar.

Los rumores que cuentan los mercanos dicen que las diferentes facciones que hay en el Corazón muerto están en permanente guerra las unas con las otras. Ahora un ser particularmente poderoso, un minotauro vampiro, ha impuesto la paz entre las diferentes facciones y ha organizado una búsqueda de conocimiento acerca de la naturaleza de la ciudad y del propio plano. Los mercanos creen que el minotauro vampiro tiene el objetivo de trasladar la ciudad a otro plano y usar sus tropas muertas vivientes para devastarlo.

Castillos peligrosos

Dado el gran número de criaturas muertas vivientes que viven en el plano de Energía negativa hay una ligera tendencia a usar el plano como depósito de enemigos malignos o de objetos peligrosos. De todas formas, también hay prisioneros y objetos de alineamiento bueno encerrados, generalmente en torres de hierro con las puertas selladas. Estas cárceles están protegidos por trampas y fuertemente vigiladas.

En estas torres hay algunos celestiales y algunos artefactos de alineamiento bueno que no se pueden destruir fácilmente, mientras que en otras hay paladines en animación suspendida y otros objetos o seres peligrosos para los muertos vivientes. La simple presencia de estos castillos peligrosos muchas veces es una buena razón para que los viajeros del plano Material (especialmente los que son de alineamiento bueno) acudan a este plano.

ENCUENTROS EN EL PLANO NEGATIVO

En líneas generales el plano de Energía negativa es un lugar vacío y en extremo hostil. En su interior se pueden encontrar pocas cosas y la posibilidad de encontrarse con ellas por casualidad es muy pequeña. Se le considera más peligroso que el plano de Energía positiva debido a la presencia de los muertos vivientes.

La tabla de encuentros es útil para un grupo de viajeros típico, aunque el DM puede usarla como punto de partida para encuentros en áreas más específicas añadiéndole nuevas criaturas o modificando los porcentajes.

Tira un d% una vez cada hora en la Tabla 6-5: encuentros en el plano de Energía negativa y con un resultado de 100 los personajes se encuentran con algo.

Tabla 6–5: Encuentros en el plano de Energía negativa

d%	Encuentro	Número	VD	NE At.
01-30	Zona de calma	—	—	—
31-45	Energón, xeg-yi	2d4	5	10
46-55	Espectro	1d4+2	7	11
56-65	Engendro vampírico	2d4	4	10
66-80	Piedra de vacío	—	—	—
81-90	Tumulario	2d6	3	9
91-100	Fantasma	2d6+1	5	12

EL PLANO DE ENERGÍA POSITIVA

Es la encarnación del poder.

Es el resplandor más allá de toda comparación.

Es la máxima expresión de la vida.

Con lo mejor que se puede comparar el plano de Energía positiva es con el corazón de una estrella. Es un horno de creación continua, un dominio de brillo más allá de la capacidad de comprensión de los ojos mortales. La materia y la energía se crean hinchándose y explotando como una fruta madura, esparciendo oleadas de gran poder por el plano. Es un plano vibrante y tan lleno de vida que solo con visitarlo los viajeros ya obtienen poder.

El plano de Energía positiva no tiene superficie y en este punto es muy parecido a la naturaleza abierta del plano Elemental del aire. Cada pedazo del plano crece de forma brillante con su poder innato, que es peligroso para las formas mortales que no han sido creadas para manejarlo.

A pesar de los efectos beneficiosos del plano, el plano elemental de Energía positiva es uno de los planos Interiores más hostiles. Un personaje que llegue hasta él sin estar protegido se llenará de poder a medida que la energía positiva lo alimenta a la fuerza. Llegará un momento que el contenedor mortal no podrá soportar el poder que se acumula en su interior y acabará explotando como un planeta al lado de una supernova. Las visitas al plano de Energía positiva deberán ser cortas e, incluso en estos casos, los visitantes deberán ir bien protegidos.

RASGOS DEL PLANO DE ENERGÍA POSITIVA

El plano de Energía positiva tiene estos rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Predominio positivo mayor:** algunas regiones del plano tienen un rasgo de predominio positivo menor. Estas islas acostumbran a estar habitadas. Si quieres un plano de Energía positiva más agradable, de manera opcional puedes dotarlo con un rasgo de predominio positivo menor.
- **Magia mejorada:** los conjuros y aptitudes sortílegas que usen la energía positiva están maximizados (como si se usara la dote Maximizar conjuro, pero sin que se gaste un espacio de conjuros de mayor nivel). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén maximizadas no se ven afectadas. Aunque los conjuros de *curar* están maximizados no todos los conjuros de curación lo estarán. Por ejemplo, el plano de Energía positiva no afecta a los conjuros de *curar enfermedad* porque los beneficios del plano ayudan más a la víctima que el propio conjuro. El conjuro no actúa ni mejor ni peor que en el plano Material.

Los rasgos de clase que utilizan la energía positiva, como por ejemplo expulsar y destruir muertos vivientes obtienen un bonificador de +10 en la tirada para determinar los dados de golpe que afectan (de todas maneras, es imposible encontrar muertos vivientes en este plano).

- **Magia obstruida:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que usan la energía negativa están obstruidos. En este rango de conjuros se incluyen los conjuros de *infligir*. Para que se puedan ejecutar con éxito estos conjuros se debe superar un prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro).

HABITANTES DEL PLANO POSITIVO

A los planos de Energía también se les llama los "planos vacíos" porque tienen poca población nativa. No tienen forma elemental nativa como existe en otros planos y si la tienen es una forma que no es conocida en el plano Material.

Hay muchos ajenos que han convertido el plano de Energía positiva en su hogar. Los habitantes más conocidos son los ravid, que tienden a vivir en las zonas más tranquilas del plano. Por otra parte están los energones conocidos como xag-ya, que son bastante comunes en el plano y que incluso viven en el corazón del mismo.

Los ajenos nativos del plano de Energía positiva (como por ejemplo los ravid) son inmunes a los efectos nocivos típicos del plano, aunque se benefician de la naturaleza regenerativa del mismo. Las criaturas que no se pueden curar de forma normal o que no obtienen ningún beneficio de la energía positiva del plano (por ejemplo, los constructos) también pueden sobrevivir.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en el plano de Energía positiva funciona como en cualquier otro plano con gravedad direccional subjetiva: el viajero elige la dirección que desea como "abajo" y se mueve de acuerdo con ella. El movimiento que se base en obtener un impulso sobre algo tangible (como por ejemplo alas o aletas), no funcionará porque no existen los medios sobre los que se pueda provocar la reacción (aire y agua). El vuelo mágico como resultado de un conjuro o de una aptitud sortílega sí que funcionará normalmente.

El gran peligro del plano de Energía positiva es que no hay a dónde ir y hay muy pocas señales que guíen al viajero. Parece ser que los ravid y criaturas similares tienen sus propios métodos para saber dónde están las cosas y se les puede llegar a convencer para que actúen de guías en el plano.

Combate en el plano de Energía positiva

Dado que los planos de energía no tienen el rasgo de gravedad, varios asaltantes pueden atacar a la vez a un mismo objetivo (consulta 'Combate en tres dimensiones' en el recuadro del Capítulo 1). Es necesario realizar los ataques con un gran número de atacantes debido a que la naturaleza regenerativa del plano (incluso en sus áreas menos poderosas) es suficiente para mantener de pie mucho tiempo a los combatientes. A excepción de esto, el resto del combate no se ve afectado.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO DE ENERGÍA POSTIVA

El daño inmediato más grande es el plano en sí mismo. Su radiación es un peligro para los viajeros que llegan hasta aquí.

En el plano de Energía positiva no hay aire. Aunque no hay un vacío verdadero (la energía positiva provee de una presión equivalente a la de una atmósfera normal) el gran peligro es ahogarse. La aptitud de curación rápida que tienen todos los que están en el plano no sirve para protegerse de los efectos del ahogo. Los viajeros que lleguen al plano deberán traer su propia atmósfera o evitar respirar mientras están en el plano.

De igual manera en el plano no hay ni comida ni agua de forma natural, y la curación natural del plano no protege contra el hambre y la sed.

El plano de Energía positiva es como el plano de Energía negativa: tiene zonas con predominio mayor y con predominio menor, aunque todo es energía positiva. Un viajero se puede encontrar en una zona donde le silben las orejas, le tiemblen los músculos e incluso sus huesos noten la súbita oleada de energía positiva, sin ninguna pista que indique cuándo una frontera ha cambiado ni ningún camino que lleve hasta un zona de predominio de energía positiva menor. Los conjuros como *seguridad* ayudan al viajero, aunque este tipo de flujos de energía sigue siendo un problema.

El plano de Energía positiva es un lugar lleno de un color blanco brillante donde el poder inherente del plano emblanquece el espectro y deja un entorno completamente blanco y con algunas sombras pálidas.

La visión clara (incluida la visión en la oscuridad) se limita a 5 pies. Los objetos y las criaturas más allá de esta distancia aparecen como manchas indistinguibles contra el fondo de color blanco. Dentro de este entorno brillante es imposible medir las distancias

Explosiones de energía

Incluso dentro del propio plano de Energía positiva hay algunas regiones que son muchos más peligrosas e intensas que otras. Esta regiones entran en erupción como soles en miniatura, proporcionando a todos los que están en su radio de efecto (generalmente 30', aunque puede llegar a ser hasta 120') 3d10 de puntos de golpe temporales adicionales. Se aplican los peligros por superar el doble de los puntos de golpe normales del personaje (tal y como se indica en los efectos de la energía positiva).

Además, todos los que se vean atrapados por una explosión de energía deberán superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 24) o quedarán cegados durante 1d10 asaltos.

Campos de animación

Los campos de animación son regiones del plano de Energía positiva donde las energías que animan objetos son particularmente fuertes. Este tipo de áreas son esferas que van de 150' a 1500' de radio. Dentro de la esfera hay un 50% de posibilidades por asalto de que cada uno de los objetos de un personaje se anime y ataque. Usa la descripción de objetos animados del *Manual de Monstruos* como guía. La animación dura mientras el personaje esté dentro del campo de animación más 2d6 asaltos adicionales.

Zonas fronterizas

Las zonas fronterizas son una referencia para las áreas más tranquilas del plano: son zonas como islas o costas, que se asientan encima de la energía. Estas regiones tienen un rasgo de predominio

positivo menor y tienden a tener restos flotantes procedentes de otros planos. Entre estos restos pueden haber ciudadelas flotantes, trozos de niebla astral y fragmentos de otros planos. Los trozos más sólidos los usan criaturas lo suficientemente poderosas como para soportar la naturaleza cambiante del plano como puestos avanzados. Estas fortalezas deben estar bien protegidas, ya que en cualquier momento, puede haber mareas de energía positiva mucho más intensa que crucen las fronteras.

El Hospicio

En una de estas islas hay un lugar llamado el Hospicio. El Hospicio es una ciudadela rodeada de una gran cantidad de roca que se levanta a modo de escudo de protección contra las energías más letales del plano. El Hospicio y el área circundante en un radio de 300' tienen un rasgo de predominio de energía positiva menor, aunque a veces es necesario trasladar la fortaleza a otro sitio para poder mantener estas condiciones.

El Hospicio es el hogar de una pequeña comunidad de caballeros sagrados y sanadores dedicados a las artes de la curación. La orden es legendaria por acoger a personas muy mal heridas y curarlas. Los miembros de la orden conocen conjuros y procedimientos para curar dolencias que se consideran incurables. Su capacidad de curar enfermedades está limitada por la propia naturaleza del plano, pero incluso así, la comunidad del Hospicio conoce tratamientos efectivos que no usan la energía positiva.

El Hospicio tiene la protección de algunos gólems, además de su personal humanoide, que está compuesto por individuos de alineamiento bueno de una docena de planos. Aunque nunca echarían a un ser maligno del Hospicio, mantienen a los pacientes en los que no se puede confiar en pabellones cerrados.

Celdas de reclusión

A algunos seres especialmente poderosos se les puede encerrar en el plano de Energía positiva metiendo su forma física o sus almas en prisiones con protección contra la misma. Aunque no es una solución a largo plazo (estas prisiones pueden ser abiertas por aventureros curiosos o pueden llegar a ser lanzadas a otro plano a través de un vórtice), pueden mantener aislados de los otros planos a seres y objetos durante décadas e incluso generaciones.

ENCUENTROS EN EL PLANO POSITIVO

El plano de Energía positiva es, al igual que su hermano, un lugar generalmente vacío y extremamente hostil. Aquí se encuentran pocos objetos y pocas criaturas, y la posibilidad de encontrarse con alguno de ellos por casualidad es mínima.

La tabla de encuentros es útil para un grupo de viajeros típico aunque el DM puede usarla como punto de partida para encuentros en áreas más específicas añadiéndole nuevas criaturas o modificando los porcentajes.

Tira un d% una vez cada hora en la Tabla 6–6: encuentros en el plano de Energía positiva y con un resultado de 100 los personajes se encuentran con algo.

Tabla 6–6: Encuentros en el plano de Energía positiva

d%	Encuentro	Número	VD	NE Al.
01-30	Campos de animacion	—	—	—
31-60	Zonas fronterizas	—	—	—
61-75	Energón, xag-ya	2d4	4	9
76-85	Explosiones de energía	—	—	—
86-100	Rávido	2d4	5	10

¿QUIÉN MANDA EN LOS PLANOS ELEMENTALES?

Los dioses tienden a moverse por los planos que pueden modificar fácilmente. Los mortales tienden a luchar por los planos en los que pueden vivir de forma cómoda. Pero en los planos Interiores y en los planos Elementales, ¿hay algún gobernante? Esto dependerá de cómo quieras que funcionen los elementos en tu cosmología. Aquí tienes algunas opciones.

Dioses elementales: puede que no todos los dioses quieran vivir en los planos divinamente mórficos de los planos Exteriores. Los dioses con ámbitos o dominios elementales pueden tener su hogar en los planos Interiores. Los dioses elementales construyen sus moradas con la energía de sus planos y usan su poder divino para mitigar los efectos más dañinos en beneficio de posibles visitantes. Es posible que los dioses elementales moren en los planos Interiores si tienen un número suficiente de seguidores que usen una energía u elemento, o si sus propios dominios incluyen un tipo de elemento. Estos dioses tienen la misma relación con sus seguidores que la que tienen los dioses de los planos Exteriores. Depende de cómo decidas tratar la otra vida en tu cosmología (consulta el Capítulo 7) los planos Interiores tendrán sus propios suplicantes con las inmunidades adecuadas.

Señores elementales: los señores elementales son criaturas que superan de mucho el poder de los elementales ancianos. Son entidades físicas con la fuerza y el poder de un dios. Se diferencian de los dioses en que no tienen el mismo tipo de relación dios/seguidor con los mortales. A pesar de ello hay mortales que los veneran y algunos que les imploran favores: a capricho suyo deciden si los conceden o no.

Genios: puede que los dao, djinn, ifrit y marid sean más de lo que parecen. Puede que hayan resuelto los secretos de sus planos de existencia y que sus grandes califas y emires tengan un poder parecido al de los dioses, si pagan el precio. Los elementales son sus vasallos y sirvientes, que les informan de todo lo que ocurre en el plano Material.

Planos elementales sin señor: los planos Interiores son lugares siempre cambiantes y regidos por el azar. El mero hecho de hacer que un fragmento de tierra, aire, fuego o agua permanezca el tiempo suficiente como para poder ocuparlo consume todo el poder y la voluntad de cualquier ser. Los planos en sí mismos son entropía en bruto que aplasta, quema, inunda o barre todo aquello que no es de su tipo de elemento o energía. En la cosmología del D&D, el plano de Energía positiva y el plano de Energía negativa son planos desolados, sin nadie que los gobierne y muy hostiles, aunque no tiene por qué ser así en todas las cosmologías.

Planos elementales inteligentes: con esta variante, todos los elementos no son más que extensiones de un gran ser elemental cuyo cuerpo es el plano Elemental. Con un poder más allá del de los dioses estos planos pensantes consideran a los conjuradores que convocan a elementales de su plano como poco más que parásitos. De hecho el plano recuerda todo el conocimiento adquirido por las criaturas elementales de su tipo de manera que si un plano inteligente se interesa por tus personajes puede convertirse en un ser muy peligroso y con mucha influencia.

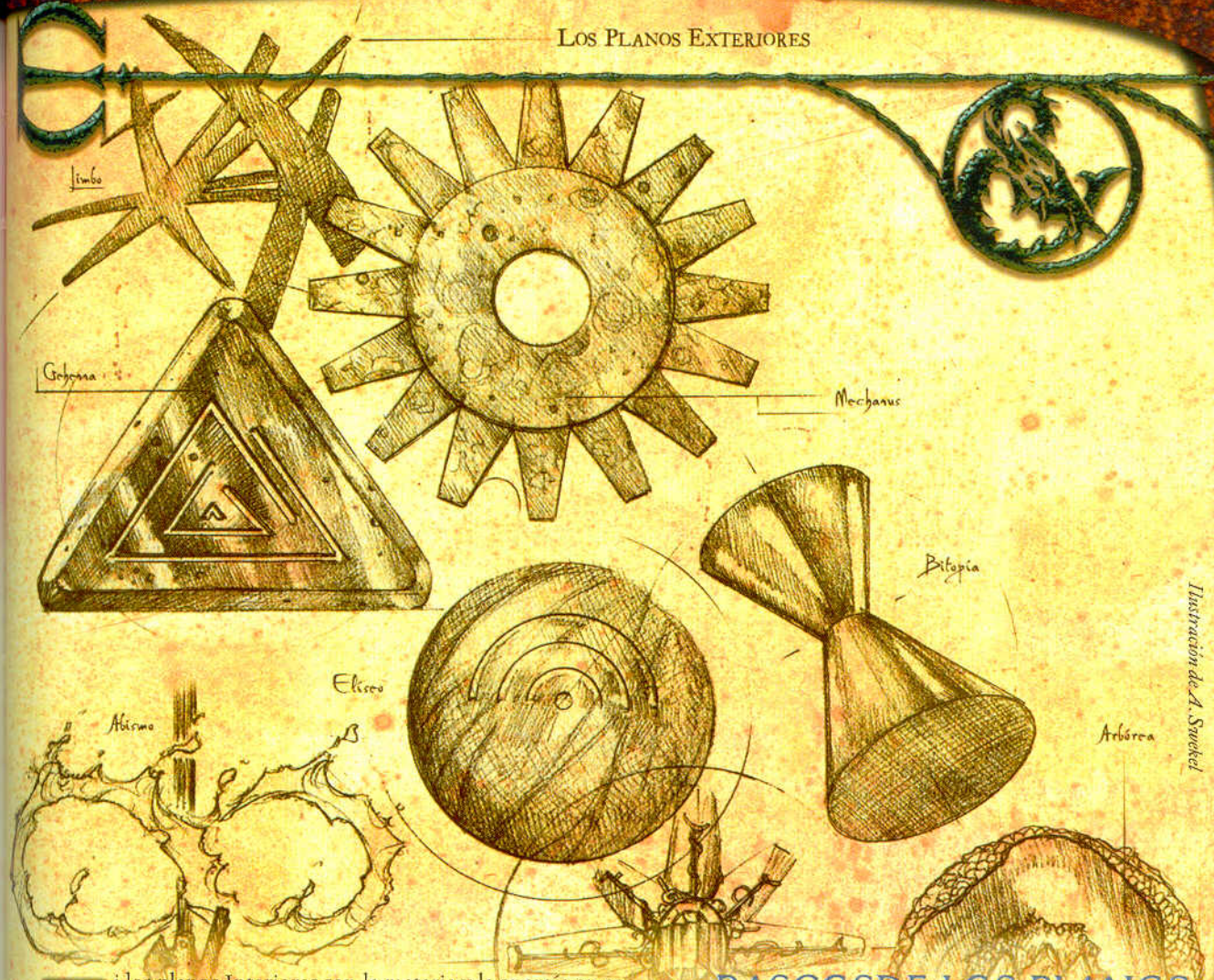


Ilustración de A. Swekel

Los Planos Exteriores

Si los planos Interiores son la materia y la energía en estado bruto del multiverso, los planos Exteriores son la dirección, el pensamiento y el propósito de su construcción. Consecuentemente los sabios hablan de los planos Exteriores como los planos divinos, los planos espirituales o los planos de las deidades, ya que son más conocidos por ser los planos donde éstos habitan. Las deidades podrían vivir en otros sitios pero en cambio prosperan en los planos Exteriores. Con ellos también viven otras criaturas; algunas son sus sirvientes y otras protegen ferozmente su independencia.

Vistos con los ojos del viajero novato, los planos Exteriores parecen mucho más acogedores para las criaturas del plano Material que los planos Transitivos o los planos Interiores.

La sensación es engañosa. Aunque el paisaje se parece más al plano Material, puede cambiar bajo la voluntad de las fuerzas poderosas que habitan en ellos. Las fuerzas divinas que los habitan pueden rehacer los planos por completo, eliminando y reconstruyendo a voluntad para que se adapten mejor a sus propias necesidades.

En tu cosmología, los planos Exteriores también pueden ser la gran recompensa para los espíritus de los muertos. Los deidades pueden (o no) gobernar sobre estos espíritus. Dependiendo de la naturaleza de tu cosmología, las deidades pueden actuar como jueces, protectores, gobernantes o incluso como aduaneros, moviendo a los muertos hacia el más allá.

Rasgos de los planos Exteriores

Estos rasgos se aplican en general a todos los planos Exteriores. Estos rasgos los pueden cambiar los propios dioses, ya que los planos Exteriores son lugares divinamente mórficos. Por otro lado, dada la gran variedad de planos Exteriores, algunos planos pueden tener rasgos diferentes, aunque en general, las tendencias de los planos Exteriores son éstas:

- **Gravedad normal**: algunos planos, tal y como se indica en su descripción, tienen gravedad direccional objetiva o subjetiva.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Divinamente mórfico**: las deidades pueden manipular la apariencia de los planos Exteriores así como los otros rasgos del plano, dentro de las limitaciones que se definen más adelante.
- **Sin rasgos elementales o de energía**: aunque no usan rasgos elementales o de energía, algunos planos pueden tener un rasgo de predominio elemental o de energía.
- **Uno o más rasgos de alineamiento**: un plano puede estar fuertemente o levemente alineado y puede ser bueno/maligno, legal/caótico o los

dos a la vez. El rasgo de alineamiento de un plano Exterior determina en qué lugar de la cosmología se sitúa. En general los alineamientos de los planos son acordes con los alineamientos de las deidades que los han convertido en sus hogares.

- **Magia normal:** algunos de los planos Exteriores pueden tener rasgos de magia obstruida, magia realzada, magia limitada e incluso magia salvaje, aunque dependerá de la naturaleza del plano.

ENLACES DE LOS PLANOS EXTERIORES

Los planos Exteriores están separados del plano Material, de manera que para que los viajeros puedan llegar hasta ellos deberán pasar por el plano Astral con la ayuda de conjuros o a través de portales interplanarios. Cada uno de los planos Exteriores puede estar separado o ser limítrofe con los otros planos, permitiendo así el movimiento entre planos.

Dentro de la cosmología del D&D, cada uno de los planos Exteriores tiene frontera con otros dos planos. De esta manera se crea la Gran rueda que rodea el plano Material. Es posible moverse por los planos Exteriores de la Gran rueda a través del plano Astral o a través del movimiento físico, ya que cada plano da acceso a otro en las zonas limítrofes de las fronteras. Estas fronteras están muy poco definidas y en permanente movimiento, de manera que las criaturas a veces se mueven de un plano a otro sin quererlo.

Además de las conexiones con el plano Astral y con los planos vecinos, cada plano Exterior tiene portales que conectan diferentes regiones dentro del mismo plano. Esto crea la impresión de capas, de planos uno encima de otro, donde cada uno tiene un portal que conduce al siguiente.

CAPAS DE LOS PLANOS EXTERIORES

Los planos Exteriores tienen un gran número de portales intraplanarios que no conectan con otros planos sino que conectan diferentes regiones de un mismo plano entre sí. Generalmente estos planos crean una red de conexiones entre subplanos con habitantes y rasgos planarios similares. Se pueden imaginar fácilmente como un montón de partes relacionadas de un mismo plano, de manera que los viajeros las llaman capas.

Tradicionalmente, en la cosmología del D&D se han usado las capas para describir los múltiples entornos de planos como: los Nueve infiernos, los Siete cielos y las Capas infinitas del Abismo. Cada colección de capas se trata como un único plano y a los nativos de una capa se les reconoce como nativos del plano.

Muchos portales de otros lugares cuando llegan a un plano multicapa, llegan a la "primera" capa. Esta capa que se presenta a veces como la de "arriba" o la de "abajo" dependiendo del plano, es el punto de llegada de muchos visitantes. La primera capa funciona como una ciudad de portales para el plano. Los viajeros también pueden llegar directamente con conjuros, ya que el plano Astral es coexistente con todas las capas de un plano a no ser que se indique lo contrario.

CÓMO VIAJAR POR LOS PLANOS EXTERIORES

Muchos viajeros de los planos Exteriores usan el conjuro *proyección astral* o un portal para ir de un sitio a otro (o de un plano a otro) pero hay otras opciones.

El río Océano: el agua del río Océano es dulce y fragante, dado que tiene su origen en los prados benditos del Elíseo. Este curso de agua que cruza los planos provee de un camino entre reinos, capas y los planos Exteriores vecinos. El río Océano fluye a través de cada una de las capas del Elíseo y pasa por la capa superior de la Tierras salvajes de las bestias. Luego sigue fluyendo por la capa superior de los claros boscosos de Arbórea y finalmente desaparece en algún lugar de la segunda capa de ese mismo plano.

Océano es un camino muy utilizado entre planos y entre capas. A lo largo del río navegan barcos de mercaderes y cerca de los embarcaderos hay pequeños pueblos. Los viajeros podrán encontrar muy fácilmente un bote para alquilar en cualquier lugar de la orilla.

El río Estigia: este río burbujea con grasa, desperdicios nauseabundos y restos pútridos de las batallas que se han producido en sus orillas. Todo el que toca o prueba su agua debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD17) o sufrir una amnesia total. Trata a la víctima como si fuera un débil mental (de la misma manera que los efectos del conjuro *debilidad mental*). Incluso los que pasen el tiro de salvación perderán el recuerdo de todo lo ocurrido en las últimas 8 horas. Los conjuros preparados siguen estando en la memoria, aunque puede que la víctima no se de cuenta de ello.

El Estigia se agita a través de las capas superiores del Campo de batalla infernal de Aqueronte, de los Nueve infiernos de Baator, de la Eternidad desolada de Gehenna, de los Yermos grises del Hades, de las Profundidades tarterianas de Cárceri, de las Capas infinitas del Abismo y de las Profundidades azotadas por el viento del Pandemónium. Hay subafluentes del Estigia que llegan hasta las capas inferiores de estos planos. Por ejemplo, un subafluente del Estigia llega hasta la quinta capa del Abismo mientras que un número incontable de corrientes circulan a través de más capas del gran foso.

Hay una serie de siniestros barqueros expertos en el arte de esquivar las corrientes y los remolinos que hay en el Estigia. Por un precio adecuado pueden llevar viajeros de un plano a otro. Algunos barqueros (y barqueras) son demonios mientras que otros son espíritus de los muertos del plano Material (a quienes se denomina suplicantes). Muy raramente el barquero es un mortal vivo que pone sus artes náuticas duramente aprendidas al servicio de tan poco productiva empresa.

Andando por las fronteras: la primera capa de cada plano Exterior comparte, a cada lado, frontera con otro plano Exterior. De esta manera todos los planos Exteriores están conectados. Los viajeros que conocen los caminos adecuados pueden encontrar los lugares donde las fronteras son lo suficientemente delgadas como para traspasarlas andando. De esta manera un viajero puede pasar de un plano Exterior a otro.

El viaje de un plano a otro nunca se hace de forma brusca sino que los cambios se suceden de forma gradual. A medida que el viajero se acerca a la frontera, el paisaje se parece cada vez más al plano Exterior vecino, mientras que las características del plano actual cada vez son menos perceptibles. Finalmente el viajero ha pasado al nuevo plano, aunque es imposible identificar el momento exacto en que ha pasado.

Las escaleras Infinitas: las escaleras Infinitas son un misterio. Llevan hasta todos los lugares, aunque el truco está en encontrar un lugar de entrada y uno de salida. Una entrada a las escaleras se parece a una puerta vulgar o un arco en algún lugar de cada plano Exterior. Más allá del marco hay un rellano al que llegan



Los planos Exteriores

1 Lunia
2 Mercuria
3 Venya
4 Solania
5 Mertion
6 Jovar
7 Chronias
8 Dothion
9 Shurrock
10 Amoria
11 Eronia
12 Belierin
13 Thalasia
14 Krigala
15 Brux
16 Karasuthra
17 Arvandor
18 Aquallor
19 Mithardir
20 Ysgard
21 Muspelheim
22 Nidavellir
23 Pandesmos
24 Cocytus
25 Phlegethon
26 Agathion
27 Plano de los Portales infinitos
28 Orthrys
29 Cathrys
30 Minethys
31 Colothys
32 Porpathys
33 Agathys
34 Oinos
35 Niflheim
36 Plutón
37 Khalas
38 Chamada
39 Mungoth
40 Krangath
41 Averno
42 Dis
43 Minauros
44 Phlegethos
45 Estigia
46 Malebolgia
47 Maladomini
48 Cania
49 Nessus
50 Avalas
51 Thuldanin
52 Tintibulus
53 Ocanthus
54 Abellius
55 Buxenus

unas escaleras (también vulgares) que van hacia algún sitio. Es típico que detrás de una puerta de una vieja bodega a la que nadie presta atención haya unas escaleras Infinitas. También pueden estar tras un arco en un área oscura tras una casa abandonada. Muy raramente se conoce bien una entrada a las escaleras.

Mientras se viaja por las escaleras Infinitas se puede observar que su aspecto varía desde simples peldaños de madera o piedra hasta un caos de peldaños que cuelgan de un espacio iluminado donde no hay dos peldaños que tengan la misma orientación. Se dice que cada persona puede encontrar su mayor deseo en algún lugar de las escaleras si se busca el tiempo suficiente en cada rellano. El origen y el propósito de estas escaleras es un misterio. También se desconoce si las escaleras son realmente infinitas o tan solo inimaginablemente largas.

Los dominios concordantes de las Tierras exteriores: dado que es el único lugar situado en el centro de la Gran rueda, las fronteras de las Tierras exteriores enlazan con cada uno de los otros planos.

HABITANTES DE LOS PLANOS EXTERIORES

Los planos Exteriores son el hogar de la mayoría de los ajenos. En ellos viven desde las versiones celestiales e infernales de las criaturas del plano Material, hasta los diablos, demonios y celestiales. Todas ellas son criaturas de gran poder. La mayoría de las criaturas que llegan al plano Material a través de los conjuros de *convocar monstruo* son nativos de los Planos exteriores. Los ajenos tienden a unirse en planos que comparten su alineamiento, ya que en los planos hostiles a su alineamiento tienen muchos problemas para interactuar.

Los planos Exteriores son también el hogar de deidades muy poderosas. Estos deidades podrían existir en otros planos, pero los planos Exteriores son ideales para ellos. Los planos Exteriores son divinamente mórficos, de manera que las deidades pueden alterar el paisaje dentro de un área limitada. También, de la misma manera que los ajenos, las deidades se benefician de vivir en unos planos que concuerdan con su alineamiento.

El tercer gran grupo que habita en los planos Exteriores son los espíritus de los muertos. Las criaturas del plano Material que han muerto pueden ir a los planos Exteriores para recibir el juicio final o para obtener una gran recompensa. Que los espíritus terminen o no en los planos Exteriores dependerá de la manera en que te plantees la cosmología y de lo que necesites en tu partida.

CATEGORIAS DE DIVINIDAD

Hay deidades y hay deidades más poderosas. El modo en que las deidades miden su poder varía de una cosmología a otra, pero se puede clasificar a las deidades en un gran número de rangos. Las categorías de divinidad son:

Cuasi deidad/Héroe deidad: las cuasi deidades y los héroes deidades son sólo un poco "divinos" aunque tienen un poco del poder a nivel divino, o pueden atraer creyentes.

Semideidad: es la categoría más débil de las deidades completamente divinas. La verdad es que muchas semideidades fueron mortales y fueron recompensadas con (o ganaron por sí mismas) el estatus de divinidad. Son las deidades con apariencia más mortal.

Deidad menor: las deidades de esta categoría tienen varios dominios que pueden conceder a sus clérigos y un área de responsabilidad llamada ámbito, que supervisan. Las deidades menores tienden a llevar asuntos "pequeños" y muchas veces trabajan para (y con) deidades más poderosas.

Deidad intermedia: son las más poderosas de entre las deidades menores y dirigen ámbitos más importantes.

Deidad mayor: estas deidades son las más poderosas que se pueden encontrar los aventureros. Tienen los ámbitos más importantes y a menudo otras deidades les obedecen. Algunas lideran grupos enteros de deidades (llamados panteones).

"Deidad suprema": algunas cosmologías tienen una deidad que tiene una magnitud de poder mucho mayor que la de las deidades mayores. Estas deidades supremas pueden tener como seguidores a las deidades o pueden ser entidades de tanto poder que sean reverenciados por igual por deidades y mortales.

Si estas deidades supremas existen en tu cosmología, están más allá del conocimiento de los mortales e incluso más allá de las fuerzas del universo. Aparentemente no se preocupan por sus seguidores. No otorgan conjuros, ni atienden a plegarias, ni responden preguntas. Sólo un puñado de sabios del plano Material saben algo acerca de una deidad suprema (si es que alguien sabe algo). Por ejemplo, la deidad menor Vecna venera la fuerza de la magia personificada en una entidad que llama la Serpiente, que quizás sea una deidad suprema de poder inimaginable.

Los deidades y los planos divinamente mórficos

Los deidades prefieren los planos Exteriores porque su rasgo divinamente mórfico les permite reconfigurar el terreno con un movimiento de su mano. Un ser de gran poder puede manipular una parte de la realidad básica del plano para que refleje sus preferencias. Las deidades lo hacen cuando crean sus reinos de residencia. Generalmente son lugares donde los creyentes pueden reunirse y donde la deidad puede mantener el poder.

Las descripciones siguientes no son una definición completa del poder de una deidad, sino más bien una evaluación comparativa que te ayuda a determinar qué puede hacer una deidad en su propio plano. Puedes ampliar o limitar los cambios divinamente mórficos según las necesidades de tu cosmología.

Cuasi deidad/Héroe deidad: las cuasi deidades y los héroes deidades carecen de la aptitud para manipular su entorno. Como resultado de esto tienden a ocupar pequeños reinos de los planos Exteriores. Estos reinos no se construyen con poder divino, sino con trabajo y esfuerzo.

Semideidad: las semideidades también carecen del poder de manipular el área divinamente mórfica de su alrededor. Las semideidades también pueden querer construir sus hogares de forma convencional o confiar en deidades más poderosas para que manipulen el paisaje por ellos.

Deidad menor: las deidades menores pueden empezar a manipular el plano Exterior en el que viven y modificar la forma en que los viajeros pueden llegar hasta sus reinos. Dentro de un radio de una milla, una deidad menor puede determinar la naturaleza de cualquier conexión planaria. Por ejemplo la deidad puede determinar a qué área se puede acceder desde el plano Astral. Además, una deidad menor puede controlar que los portales planarios sólo aparezcan en una zona en concreto y que las criaturas en su área de influencia no se puedan convocar.

Deidad intermedia: las deidades intermedias pueden hacer cambios más dramáticos y de mayor envergadura. Pueden afectar a todo lo que hay en un radio de diez millas de la misma manera que una deidad menor, con el añadido de que una deidad intermedia puede aplicar los rasgos de magia realzada y magia obstruida sobre hasta cuatro grupos de conjuro (seleccionados por escuela, dominio o descriptor).

Muchas deidades aplican el rasgo de magia realzada sobre sus dominios haciendo que se maximicen los conjuros (de igual manera que con el uso de Maximizar conjuro) dentro de los límites de su reino. El rasgo de magia obstruida no afecta a los conjuros de la deidad ni a sus aptitudes sortílegas y en cambio, dentro de su reino, puede obtener ventaja del rasgo de magia realzada.

Además de lo anterior, la deidad menor puede levantar edificios a voluntad y alterar el terreno en un radio de diez millas para que se parezca a cualquier terreno del plano Material.

Deidad mayor: se expande aun más el poder de transformar. Una mayor deidad puede afectar al entorno tal y como hace una deidad intermedia, pero con un alcance de un centenar de millas de radio. Además, dentro de este radio, una deidad mayor puede hacer lo siguiente:

- Cambiar o aplicar un rasgo elemental o de energía en su área de influencia.
- Cambiar o aplicar un rasgo temporal en su área de influencia.
- Cambiar o aplicar un rasgo de gravedad en su área de influencia.
- Aplicar el rasgo de magia limitada contra un tipo particular de escuela, dominio o descriptor de conjuro en su área de influencia. Los conjuros y las aptitudes sortílegas de la deidad no están limitadas como consecuencia de estas restricciones.

Usar el poder para modificar divinamente un plano de esta manera tan dramática requiere tiempo e implica una gran cantidad del poder divino de la deidad. Como consecuencia de este desgaste, a menudo una deidad mayor cambia rasgos mayores del plano para cimentar su arraigo al reino creado. En el futuro, no abandonarán estos reinos con facilidad.

En la cosmología del D&D las deidades no pueden afectar los rasgos de alineamiento de su plano nativo, cambiar su tamaño o alterar la naturaleza mórfica del plano. En su plano tampoco pueden levantar los efectos del rasgo de magia limitada pero si creas tu propia cosmología podrás dar estos poderes a las deidades mayores.

LA NATURALEZA DE LA MUERTE

Las diferentes cosmologías pueden usar los planos Exteriores como el "premio final" o el "castigo eterno" para las criaturas del plano Material. La naturaleza exacta de este premio o castigo dependerá del Dungeon Master: es una de las cuestiones más importantes que deberás resolver cuando crees tu propia cosmología.

En el D&D los personajes pueden volver a la vida. Durante un tiempo sus espíritus o sus almas van a otro sitio pero con el conjuro adecuado pueden volver a sus cuerpos. Allí donde sea "otro sitio" dependerá de tu cosmología.

En la cosmología del D&D, cuando los personajes mueren, sus almas viajan hacia el plano Exterior que más se adecua a su naturaleza. Las almas que durante la vida tendieron a ser legales buenas irán hacia Celestia mientras las de quienes saborearon la maldad y el caos irán al Abismo. Una vez allí obtendrán el premio o recibirán el castigo de sus alineamientos, y con el tiempo, olvidarán su vida pasada (este es el motivo por el que los conjuros que devuelven a la vida pueden fallar si ha pasado mucho tiempo). En términos de juego si un personaje muere, a no ser que se le pueda devolver a la vida, se considera que ha ido a por su recompensa. Si los personajes supervivientes visitan los planos Exteriores y se encuentran con el espíritu muerto de un antiguo amigo puede que éste les recuerde o puede que no.

Aquí tienes algunas otras opciones sobre lo que puede ocurrir con los espíritus de los muertos.

Juicio: los personajes muertos pasan por los planos Exteriores donde sus deidades les juzgan. Los que fallan quedan retenidos en los planos Exteriores (se les conoce como suplicantes) o se les devuelve al plano Material para que se reencarnen. A todos los que se juzga dignos se transforman en sirvientes de su deidad o pasan a un nuevo nivel de realidad que incluso las deidades desconocen. En cualquier caso, los personajes que no vuelvan a la vida, con independencia de su destino se convierten en personajes no jugadores (PNJs).

Unión: los espíritus de los muertos se unen a su deidad ya que son manifestaciones de su grandeza. Los espíritus que vuelven a la vida saltan de repente del cuerpo de la deidad y vuelven sin recordar nada de lo que ha transcurrido entre su muerte y su resurrección.

Fusión: los espíritus de los muertos se unen a los propios planos Exteriores convirtiéndose así en parte del paisaje mórfico.

Desconocido: nadie, ni las deidades, sabe lo que pasa con los espíritus de los muertos (o quizás las deidades lo sepan pero no quieren revelarlo). La muerte es un gran misterio.

Elige la opción que más te guste o crea una opción acorde con tu estilo de juego. Si el hecho que los espíritus de los guerreros vayan a parar a una batalla eterna te sirve, hazlo. Y quizás también te puede parecer correcto que los rivales muertos vivan en paz, bebiendo e intercambiando historias con otros. La elección dependerá por completo de tu cosmología y de tu juego.

Con independencia de tu elección hay algunos espíritus que se pierden en tránsito, otros sufren muertes violentas y algunas víctimas mueren a manos de los muertos vivientes. Estas almas se convierten en monstruos muertos vivientes como fantasmas, espectros o vampiros.

OPCIÓN: EL PANTEÓN QUE LO UNE TODO

A veces las deidades se unen en organizaciones que se llaman panteones. Mientras los miembros menos poderosos del panteón alimentan con su energía grandes cambios en el paisaje divinamente mórfico, tienen un lugar seguro bajo la protección de sus hermanos.

Un panteón de deidades se puede unir para crear un lugar de reunión para todos sus miembros a pesar de su alineamiento. Dentro de estas áreas se suprime el rasgo de alineamiento, de manera que las deidades del mismo panteón pero de alineamientos opuestos se pueden reunir en este punto, literalmente, "neutral".

LOS DOMINIOS HEROICOS DE YSGARD

Es un lugar de héroes y de gloria.

Es donde las guerras crecen con furia y se prueba el valor.

Es el campo de batalla de la eternidad.

Ysgard es un plano a escala épica, con altas montañas, profundos fiordos y oscuras cavernas que ocultan los secretos de la forja de los enanos. Siempre hay un poco de viento que sopla a la espalda del héroe. Desde los canales de aguas heladas hasta las arboledas sagradas de los elfos de Alfheim, el terreno de Ysgard es imponente y terrorífico. Es un lugar de estaciones extremas: el invierno es un tiempo de oscuridad y frío mortal mientras que un día de verano es claro y abrasador.

Lo más espectacular de todo es que el paisaje flota por encima de grandes ríos de tierra firme que fluyen para siempre hacia un horizonte sin fin. Los ríos más anchos tienen el tamaño de continentes, mientras que hay secciones más pequeñas llamadas témpanos de tierra, que son del tamaño de islas. Bajo cada río arde el fuego con furia, aunque a la parte superior del continente sólo llega una iridiscencia rojiza. Más preocupantes son las colisiones ocasionales entre ríos, que producen terremotos terribles y a veces engendran nuevas cordilleras montañosas.

Ysgard es el hogar de los héroes muertos, que se empeñan en una batalla eterna en campos de gloria. Cuando estos suplicantes caen, se levantan de nuevo a la mañana siguiente para seguir luchando en una guerra eterna.

Hay dos deidades que han convertido Ysgard en su hogar: Kord, vástago de la Fuerza y Olidammara, patrón de los ladrones.

Bajo la gran extensión de Ysgard hay dos capas: Muspelheim y Nidavellir.

RASGOS DE YSGARD

Ysgard tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** Ysgard es infinito, pero sus planos más conocidos tienen fronteras bien definidas dentro del plano.
- **Divinamente mórfico:** los seres especialmente poderosos (como por ejemplo Kord y Olidammara) pueden alterar Ysgard con sólo un pensamiento. Las criaturas normales verán que Ysgard se puede alterar de la misma manera que el plano Material (se puede afectar al plano con conjuros o con esfuerzo físico de forma normal). En cambio las deidades pueden alterar grandes áreas y crearse grandes reinos.
- **Sin rasgos elementales:** no hay ningún elemento que domine en Ysgard: todos los elementos están en equilibrio, como en el plano Material. Sin embargo, hay partes de la segunda capa, Muspelheim, que se tratan como si tuvieran el rasgo de predominio de fuego.
- **Predominio positivo menor:** Ysgard contiene una explosiva cantidad de vida en todas sus formas. Todos los seres en un plano de predominio positivo ganan una curación rápida de 2 y pueden llegar a regenerar los miembros perdidos. Además, todos los que mueren en los conflictos sin fin de los campos de batalla de Ysgard resucitan cada mañana como si se les hubiera lanzado una *resurrección verdadera*: están completamente curados y listos

Los lanzadores de conjuros divinos pueden seguir preparando sus conjuros y, si es necesario, contactar con sus deidades.

Hay una serie de conjuros y aptitudes sortílegas que se ven afectadas con la eliminación de los planos Exteriores. Si no usas los ajenos, entonces no se les puede convocar por los diferentes conjuros de *convocar monstruo*. Los conjuros como por ejemplo *contactar con otro plano* llevarán a otro sitio cuando se usen para contactar con las deidades.

OPCIÓN: SIN LOS PLANOS EXTERIORES

En tu cosmología puede haber más o menos planos Exteriores: como tú decidas. Incluso puedes omitir los planos Exteriores sin más. Si decides pasar sin ellos deberás realojar a una gran cantidad de ajenos, determinar dónde viven las deidades y decidir en qué se convierten los espíritus de los personajes muertos.

A los ajenos se les puede tratar como nativos de los planos Interiores, de semiplanos o incluso de los planos Transitivos. Este cambio hace que estos planos estén mucho más poblados con criaturas, de manera que los encuentros en estos planos serían mucho más frecuentes.

De manera similar, las deidades pueden existir sin los planos Exteriores. Aquí tienes algunos lugares en los que pueden vivir.

- Habitan en otros planos: los planos Interiores, los planos Transitivos o incluso en planos Materiales alternativos. Quizás incluso vivan en algún lugar especialmente remoto del plano Material. En cualquier caso no pueden modificar sus reinos de la misma manera que en los planos Exteriores. Una deidad que viva en el plano Material debe usar la fuerza bruta para construir un palacio dorado (o infernal). Aunque son proezas increíbles, no dejan de ser posibles para un lanzador de conjuros mortal.
- Las deidades están completamente fuera de alcance. No se pueden alcanzar ni se puede acceder a ellas. De hecho tienen reinos y planos, pero los mortales nunca pueden llegar hasta ellos. Están más allá del plano Astral y sólo a través de sus poderes se puede sentir su presencia en el plano Material. La ventaja de esta opción es que las deidades interfieren menos con la vida diaria del plano Material.

LA GUERRA DE LA SANGRE

La palabra "guerra" es demasiado simple para describir un conflicto que dura ya milenios y que arrasa los planos entre el Abismo y los Nueve infiernos. La búsqueda brutal de la aniquilación es una guerra de criaturas infernales contra criaturas infernales. Divididos por líneas ideológicas, es un guerra de demonios contra diablos y, dada la traición que impera en los dos lados, a veces hay batallas de demonios contra demonios y de diablos contra diablos. Pero la Guerra de la sangre al fin acaba tocando, de una manera u otra, a todo el mundo dentro de los planos Exteriores.

Los orígenes de esta guerra se han perdido en el tiempo y ahora ya no es más que un genocidio. Mientras existan criaturas infernales, lucharán entre ellas en un combate donde no se pide ni se da cuartel. En los planos más directamente afectados hay máquinas de asedio de gran tamaño que retumban a lo largo de las llanuras de la batalla (como si fueran montañas móviles) atendidas por un mar emergente de criaturas infernales y de mercenarios. Cuando dos legiones chocan bajo los soles infernales, el mismo paisaje se resquebraja con la terrible energía desencadenada por la guerra.

para luchar de nuevo. Incluso los suplicantes que, como los ajenos, no pueden ser resucitados, se despiertan completamente sanados. Sólo resucitan quienes hayan recibido heridas mortales en los campos de batalla de Ysgard. Los personajes muertos que lleguen a Ysgard no volverán a revivir espontáneamente.

- **Alineamiento levemente caótico:** las criaturas legales que estén en Ysgard sufren un penalizador de -2 en todas las pruebas basadas en Carisma.
- **Magia Normal.**

ENLACES DE YSGARD

Existen portales permanentes entre Ysgard y otros planos. Uno de los portales más notables es una extensión toscamente trabajada de las Escaleras infinitas que conectan con incontables planos. Hay multitud de rellanos en cada una de las tres capas de Ysgard, que permiten ascender o descender por las Escaleras infinitas.

HABITANTES DE YSGARD

En Ysgard predominan los suplicantes (héroes muertos en eras incontables). De todas formas, en la capa superior de Ysgard (también llamada Ysgard) habitan humanoides de todo tipo. La segunda capa (más caliente), llamada Muspelheim, es el hogar de los gigantes de fuego mientras que la última capa cavernosa (llamada Nidavellir) es el hogar de los enanos. También es el hogar de algunos ghaele (esparcidos por todo el plano), fir, eladrin, celestiales y algunas devas.

Suplicantes de Ysgard

Los suplicantes de Ysgard son antiguos soldados con un espíritu valiente y agresivo, que han ido a parar al plano donde la competición nunca acaba. Estos espíritus adquieren las siguientes cualidades especiales de los suplicantes:

Inmunidades adicionales: fuego, ácido.

Resistencias: electricidad 20, sónico 20.

Otras cualidades especiales: ninguna. De la misma forma que los otros seres en el plano, se benefician del rasgo de predominio positivo menor.

MOVIMIENTO Y COMBATE

Moverse por Ysgard es como moverse por el plano Material. De todas formas, el movimiento entre las grandes extensiones de tierra flotantes de la capa superior de Ysgard puede ser un poco complicado. Todos los que caen a plomo por las grietas ardientes van a parar a Muspelheim (la segunda capa) donde también predominan los témpanos de tierra. En Muspelheim cada pedazo de tierra está constantemente en llamas de manera que hay un ambiente muy poco agradable para viajar. Se puede acceder a la capa más profunda (Nidavellir) a través de fisuras y túneles, aunque a veces a los túneles se cierran y son un peligro tanto para los viajeros como para los nativos.

COMBATE EN YSGARD

Las batallas en Ysgard funcionan como en el plano Material. Ya que todos los luchadores tienen curación rápida de 2, las batallas tienden a durar mucho y cada día los enemigos caídos pueden volver a la batalla.

CARACTERÍSTICAS DE YSGARD

Con excepción de los rasgos que ya se han indicado, Ysgard se parece mucho al plano Material y los aventureros encontrarán pocas diferencias en el funcionamiento de sus conjuros y aptitudes. La visión en Ysgard es como en el plano Material.

Ysgard es un lugar muy grande y lleno de vida. A continuación tienes la descripción de cada capa de Ysgard.

Ysgard

La capa superior de Ysgard, que también se llama Ysgard, es de lejos la más conocida y la más recorrida de las tres capas del plano. Muchos de sus habitantes viven en campamentos y asentamientos fortificados, en condiciones muy duras y salvajes. Esta capa está dotada con docenas de grandes mansiones, campos de batalla humeantes y terrenos montañosos que encierran los fríos mares. A lo largo de las fronteras de las grandes superficies de tierra hay pocos asentamientos, y los que hay, están ahí porque están interesados en el comercio con comunidades de otros continentes isla.

El reino de Kord: la deidad del coraje y la fuerz, Kord el púgil vive aquí, en el Hogar de los valientes. Su residencia es una construcción de vigas gruesas de madera procedentes todas del mismo árbol: un inmenso fresno. En su interior Kord preside un banquete sin fin en el que los invitados vienen y se van, pero la juerga no termina nunca. Las mesas del festín rodean un espacio abierto muy grande donde los valientes héroes luchan por deporte. A veces es el mismo Kord quien, equipado con *Kelemar* (su espada matadragones inteligente) y toda su vestimenta militar de dragón entra al cuadrilátero para deleite de toda la asamblea.

La llanura de Ida: este inmenso prado está situado cerca del Hogar de los valientes y de la gran ciudad libre de Himinborg: el mayor centro de población en la capa. En la llanura de Ida hay festivales cada día, donde los guerreros pueden hacer alarde de su temple. Por encima de todo se valora el valor y las aptitudes de combate.

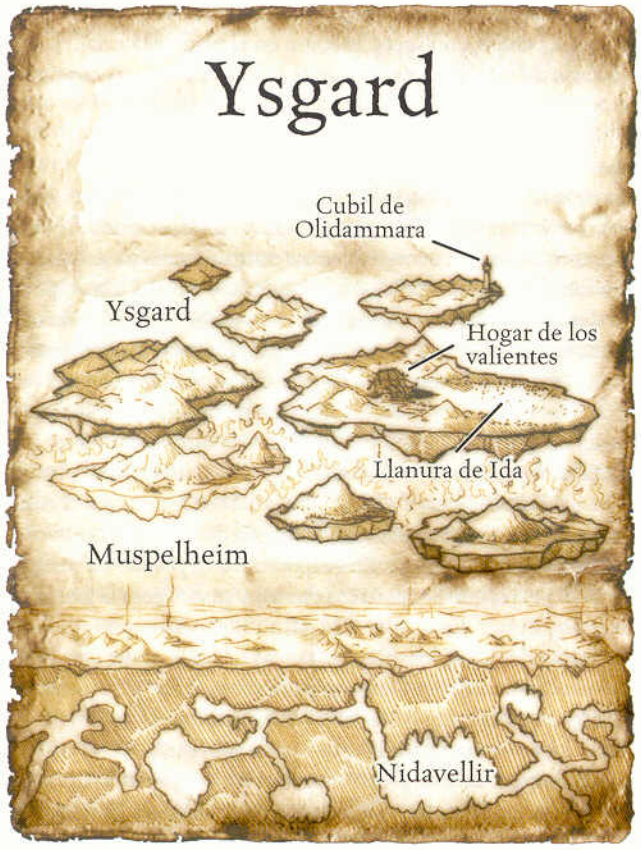
Alfheim: en esta región brillante y bañada por el sol habitan los suplicantes elfos así como un contingente de elfos mortales. Alfheim está lleno de luz y de alegría y todo viajero no puede por menos que animarse con la alegría que flota en el aire. Estas tierras, que aun no han sido tocadas por la civilización, son bellas y salvajes. La vida salvaje es abundante de la misma manera que las características de la naturaleza: bosques, ríos y colinas soleadas.

Los elfos nativos son amables pero no se preocupan por otra cosa que los juegos y la apreciación meditativa de la belleza que les rodea. Mientras que algunos elfos viven en armonía con la naturaleza, los árboles y los prados, algunos elfos prefieren vivir en las cavernas relucientes que hay bajo la superficie de Alfheim.

OPCIÓN: YSGARD COMO MUNDO MATERIAL

En la cosmología del D&D Ysgard es un plano más de los planos Exteriores dentro de la Gran rueda. Aun así es posible que quieras convertir a Ysgard en el mundo material y en el hogar de origen de tu campaña de D&D.

La naturaleza curativa del entorno de Ysgard estimula el heroísmo personal y el coraje. Además, la geografía extraña del plano, sus subcapas, los habitantes divinos y el Hogar de los valientes, contribuyen a crear un estilo de juego donde los mitos se hacen realidad.



Alfheim tiene estaciones. Los veranos son largos y benignos mientras que los inviernos son oscuros e implacables. Durante el invierno los elfos se retiran a las cuevas resplandecientes cuyas entradas quedan selladas y enterradas durante la estación de las nieves.

El cubil de Olidammara: Olidammara es la deidad de los ladrones. El Pícaro risueño es una deidad intermedia que se preocupa por ideales como la música, las juergas, el vino y el humor. Su hogar está hecho de madera, piedra y sustancias extrañas que han creado una estructura fortuita de la misma manera que si se hubieran mezclado mansiones completamente diferentes de diferentes culturas.

En su interior hay laberintos, puertas cerradas, pasadizos sin salida y alrededor del gran vestíbulo donde la danza y la música son obligatorios, una gran cantidad de tesoros secretos. Generalmente los invitados de este cubil tan íntimo son pícaros, bardos, actores y artistas de toda índole y de todos los sitios. Aquí imperan las leyes del vino, el amor y la canción y es donde Olidammara se echa en su gran diván a no ser que, con la ayuda de su máscara risueña, esté disfrazado como uno de sus invitados. Las otras deidades tratan a Olidammara con una cautela merecida sin importar donde esté, ya que a menudo sus bromas lo han llevado muy lejos de su cubil.

Muspelheim

Muspelheim es la capa central de Ysgard. Está hecha de cintas de tierra flotante, algunas del tamaño de continentes o mayores. A esta capa también se la conoce como la "Tierra de fuego" ya que el suelo echa humo y quema. Es una capa hostil ya que incluso el suelo es de roca volcánica afilada. La mayor parte de Muspelheim tiene un rasgo de predominio de fuego.

El suelo de Muspelheim se mueve hacia el punto más elevado de una cordillera de montañas indómitas. Esta cordillera que se llama el Espinazo de la serpiente, es el hogar de centenares de clanes de gigantes de fuego. Hay una gran cantidad de puestos de vigilancia y de ciudadelas para defender los pasos de las montañas frente a los clanes rivales y a los visitantes no deseados.

Nidavellir

La tercera capa de Ysgard es Nidavellir. Es un reino subterráneo entrecruzado por túneles calentados por fuentes de manantiales y géiseres. Las regiones más salvajes están abarrotadas de bosques subterráneos que para crecer no necesitan sol, sino sólo calor. Las cavernas circulan por entre vetas de cuarzo claro y las cámaras más profundas están revestidas de mica brillante y de pirita. Por el suelo de muchos túneles y de muchas cavernas hay esparcida una gran cantidad de minerales semipreciosos.

Nidavellir se divide en su mayor parte entre el reino de los enanos y el reino de los gnomos. La mayoría de los habitantes de la capa son mortales, aunque también es común encontrarse con suplicantes. Es un lugar de hornos llameantes, de golpes sobre un yunque y de una constante búsqueda de la perfección en el arte de la forja, en el arte de las runas y en la magia. En las salas resuenan las voces cantarinas de los enanos y las alegres canciones de los gnomos. A pesar de que las dos razas son rivales y a veces incluso han llegado a la guerra, se unen para enfrentarse a su enemigo subterráneo: los elfos oscuros.

Svartalfheim: en Nidavellir los drow tienen su propio reino. Aunque los enanos y los gnomos piensan lo peor de estos elfos oscuros, estos drow en particular no son tan malignos como muchos viajeros pueden pensar. Al igual que otros en esta capa, simplemente desean que les dejen en paz y no tienden a ser muy amables con los visitantes que no han sido invitados.

Encuentros en Ysgard

Usa la Tabla 7–9: encuentros beatíficos, para los encuentros aleatorios en Ysgard.

EL CAOS CAMBIANTE DEL LIMBO

Es el lugar donde todo y nada es posible.

Es donde hierve la materia del caos.

Es donde los elementos vienen a morir.

El Limbo es es plano del caos en estado puro. Las zonas que no están controladas parecen una sopa hirviente de los cuatro elementos básicos y de sus combinaciones. Bolas de fuego, bolsas de aire, pedazos de tierra y oleadas de agua luchan por ascender hasta que de nuevo son vencidos por otra oleada caótica. De todas formas los paisajes son muy parecidos a trozos del plano Material que fueran a la deriva: pedazos de un bosque, prados, castillos en ruinas y pequeñas islas.

El Limbo está habitado por nativos vivos. Los seres más destacados son los githzerai y los slaad. Muchos suplicantes del Limbo adoptan la forma (sin mente) de esferas fantasmas de caos cambiante.

El Limbo no tiene capas, o si las tiene se fusionan y se dividen de forma continua de manera que cada una, comparada con las

demás, es igualmente tan caótica que incluso los sabios se verían en apuros si tuvieran que distinguir una de las otras.

RASGOS DEL LIMBO

El Limbo tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional en un punto:** la fuerza de la gravedad es la misma que en el plano Material, pero cada uno decide en qué dirección actúa. El Limbo no tiene gravedad para los objetos sueltos. Los objetos que se lleven puestos, encima o se arrastren tendrán la misma gravedad que su propietario. Este tipo de gravedad puede desorientar mucho a los que la experimenten por primera vez.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** el Limbo es un lugar que cambia continuamente y es muy difícil que un lugar se mantenga estable mucho tiempo. Un área del Limbo en concreto puede reaccionar ante la magia, el pensamiento consciente o la fuerza de voluntad a no ser que se estabilice mágicamente. Para obtener más información sobre cómo estabilizar el Limbo lee más adelante el párrafo 'Cómo controlar el Limbo'.
- **Predominio esporádico de un elemento:** en el Limbo no hay ningún elemento que predomine constantemente. Cada elemento (tierra, agua, aire o fuego) predomina de vez en cuando, de manera que cualquier zona es un hervidero caótico y peligroso de elementos. El predominio de los elementos puede cambiar sin previo aviso.
- **Sin predominio de rasgos de energía.**
- **Alineamiento fuertemente caótico:** las criaturas que no sean caóticas sufren un penalizador de –2 en todas las pruebas basadas en Sabiduría, Carisma e Inteligencia. Sin embargo el rasgo de alineamiento caótico desaparece dentro de los muros de los monasterios githzerai (aunque no dentro de sus ciudades).
- **Magia salvaje:** en el Limbo, los conjuros y las aptitudes sortílegas funcionan de varias maneras. Funcionarán de forma normal cerca de estructuras permanentes o en paisajes estabilizados de forma permanente.

  Cualquier conjuro que se haga en un área incontrolada del Limbo o en un área controlada de forma temporal tiene una posibilidad de salir mal. El lanzador de conjuros debe superar una prueba de nivel (1d20 + nivel de conjurador) contra una CD de 15+nivel de conjuro que se intenta usar. Si se falla la prueba, se deberá tirar en la Tabla 1–1: efectos de la magia salvaje.

ENLACES DEL LIMBO

Existen portales permanentes entre el Limbo y otros planos. Sin embargo, el lado del Limbo del portal puede estar oculto o tapado por una bola de fuego, un montón de piedras o un vendaval de tal manera que, para quienes no estén preparados para entrar en él, puede ser muy peligroso.

CÓMO CONTROLAR EL LIMBO

En el Limbo hay tres tipos de terreno: las áreas de poder incontrolado, las áreas controladas y las áreas estabilizadas. En comparación con las áreas en estado bruto que forman la mayor parte del plano, las áreas controladas (también llamadas áreas ablandadas) y las áreas estabilizadas son sólo pequeñas islas.

Limbo en estado puro: las áreas incontroladas del Limbo son peligrosas, pero la mayoría de criaturas pensantes pueden ejercer cierto control muy localizado para calmarlas (consulta más adelante 'el Limbo controlado'). Aun así, hay veces que no hay ningún control, sobre todo cuando el que llega al Limbo es un visitante inexperto o cuando el viajero está inconsciente. Cuando nadie está intentando controlar una zona del Limbo, ésta muestra las cualidades que se indican en la siguiente tabla. Para el caso concreto de esta tabla, un área es todo lo que hay en una esfera de 25' de radio aunque las áreas pueden moverse e ir a la deriva de forma aleatoria. Por cada área tira en la tabla una vez cada 10 minutos.

TABLA 7–1: EL LIMBO DESCONTROLADO

d%	Efecto
01-10	Predominio de aire
11-20	Predominio de tierra
21-30	Predominio de fuego
31-40	Predominio de agua
41-50	Predominio mixto: aire y tierra
51-60	Predominio mixto: fuego y tierra
61-70	Predominio mixto: agua y tierra
71-80	Predominio mixto: agua y aire
81-90	Predominio mixto: aire y fuego
91-100	Equilibrio (como si fuera con predominio de aire)

Predominio de un elemento: en el área aparece el tipo de elemento indicado. El elemento predominante que hubiera con anterioridad desaparece durante el primer asalto y se aplican los efectos del nuevo elemento de forma inmediata. Para ver los efectos de los rasgos elementales consulta el Capítulo 2. La gravedad subjetiva del Limbo anula cualquier rasgo de gravedad con el que entre en conflicto.

Predominio mixto: hay dos elementos que se entremezclan creando un efecto híbrido. En esa zona se producen efectos de los rasgos elementales de forma simultánea. Además de los efectos caóticos entremezclados, se producen nuevos efectos como producto de la mezcla de los dos elementos. Por ejemplo, en un área donde aparecen fuego y tierra se producirá una bola ardiente de magma.

Equilibrio: las fuerzas elementales llegan a un equilibrio perfecto y como resultado hay tranquilidad (durante 1d10 minutos). Trata un área equilibrada como si tuviera predominio de aire ya que este rasgo no provoca efectos importantes.

El Limbo controlado: controlar un área del Limbo es un ejercicio mental.

Con una prueba de Sabiduría (CD 16) se controla una parte del Limbo en estado puro. La prueba se puede repetir una vez por turno (es una acción gratuita). El viajero que falle la prueba dos veces seguidas obtiene un +6 de bonificador de circunstancia en las pruebas subsiguientes. Si se va a entrar en una zona de Limbo en estado puro desde una zona controlada o estabilizada, el personaje puede hacer la prueba antes de entrar.

Si supera la prueba, el personaje tiene el control sobre el área y puede rehacerla a voluntad. Puede permitir que un elemento o que una mezcla de elementos sean predominantes. Los viajeros del plano Material acostumbran a preferir un pedazo de tierra rodeado por una pequeña atmósfera de aire.

Consulta la siguiente tabla para poder determinar el tamaño del área que puede controlar un personaje.

Tabla 7–2: el Limbo controlado

Puntuación de Sabiduría	Área de control	Área estabilizada
1-3	Ninguna	—
4-7	1' de radio	—
8-11	5' de radio	—
12-15	10' de radio	—
16-19	15' de radio	—
20-23	20' de radio	5' de radio
24+	+5' por cada 4 pts. de Sab	+5' por cada 4 pts. de Sab

Puntuación de Sabiduría: si se supera la prueba de Sabiduría compara la puntuación de Sabiduría de la criatura para ver el tamaño del área que controla.

Área de control: "Ninguna" indica que la criatura no puede obtener el control de su entorno. El incremento de radio indica un área de control alrededor de la criatura. Una criatura que sólo pueda crear una áre de 1' quiere decir que sólo puede crear un pequeño espacio de protección de 1' de radio entre él y el entorno.

Área estabilizada: las áreas estabilizadas se forman en el centro de una zona controlada (de hecho se sobreponen a ella). Cuando el área controlada deja de existir, el área estabilizada se mantiene.

Una vez se tiene el control, se mantendrá mientras el controlador esté dentro o hasta que otra criatura tenga éxito en la disputa por el control de la zona. Las áreas controladas derivan 1d4×10' por asalto en una dirección aleatoria. Si hay más de una criatura que tenga éxito en el control de un área al mismo tiempo, ganará el control la criatura con una puntuación de Inteligencia más alta.

Si dos áreas controladas se mueven de manera que se sobreponen, gana el control de las dos áreas el personaje con mayor puntuación de Inteligencia. En los dos casos, si hay un empate, compara la puntuación de Carisma y el que la tenga mayor gana el enfrentamiento.

El Limbo estabilizado: se puede estabilizar la parte interior de un área controlada del Limbo si quien lo hace es una criatura con una Sabiduría alta. El área estabilizada que hay en el centro de la zona controlada mantiene sus rasgos, y se moverá a la deriva a capricho de las corrientes caóticas del Limbo. Si no se protege esta área, al final será erosionada por las constantes inmersiones bajo oleadas elementales. Por ejemplo, una criatura con Sabiduría 20 o más puede estabilizar una bola de fuego de 5' de radio.

Aun así, después de varios remojones en agua, la bola se irá erosionando y al final se disipará. Sin embargo, un grupo de criaturas trabajadoras puede reunir fragmentos de tierra estabilizada, unirlos y usar el resultado como base para crear estructuras permanentes, sobre todo si están atendidas por los guardianes adecuados.

¿Qué se puede hacer con el Limbo controlado?

La mayoría de controladores son incapaces de realizar trabajos complejos dentro de un área que controlan. Lo mejor que pueden hacer es mezclar dos o tres elementos, y siempre de una manera poco sutil. Los seres denominados anarcas son unas mentes raras y extrañas que pueden construir objetos de una gran complejidad e incluso estructuras o vegetación simple. Es raro encontrar una mente anarca entre los habitantes del Limbo, e incluso es más raro encontrar dicha habilidad entre los visitantes del plano.

Habitantes del Limbo

Generalmente se asocia al Limbo con los slaad y los githzerai. De entre los dos, sólo los slaad son nativos del plano. Los githzerai llegaron mucho después que aparecieran los slaad y vieron el plano como un desafío para su espíritu indomable. El Limbo también es un duro campo de pruebas para su cultura: "El dolor es la debilidad saliendo de tu cuerpo".

Aunque los slaad son nativos, controlan el Limbo de la misma manera en que lo hacen los visitantes. De todas formas, el control que ejercen los slaad no flaquea nunca. Aun cuando esté inconsciente, el área de control que rodea a un slaad es estable. Para los observadores es como si estuviera sano y salvo en un baño de fuego.

Los pocos githzerai que atienden la llamada de los monasterios también siguen los dictados de la ley, y estos monjes en concreto tienen muchos más problemas con el Limbo debido a su naturaleza caótica. Con todo, tras las murallas de los monasterios se neutraliza el rasgo de alineamiento fuertemente caótico del Limbo. La mayoría de los githzerai no siguen la vida monástica y se reunen en grandes ciudades.

Los suplicantes del Limbo son todos quienes reverencian el caos por encima de todo. Algunos pasan a formar parte del plano, mientras que otros vagan como espíritus locos formados por materia en permanente cambio.

Suplicantes del Limbo

Los suplicantes que llegan al Limbo obtienen los siguientes rasgos especiales:

Inmunidades especiales: fuego, frío.

Resistencias: electricidad 20, ácido 20.

Otras cualidades especiales: los suplicantes que no son absorbidos por el plano, a menudo aparecen como remolinos de masa caótica que hablan y ríen sin darse cuenta de ello, y sin prestar atención a lo que sucede a su alrededor. De la misma forma que los slaad, los suplicantes del Limbo controlan de forma automática el caos que está cerca de ellos incluso si están inconscientes o desprevenidos, manteniéndose así inmunes a su tempestuoso entorno.

Movimiento y combate

Como cualquier otra cosa en el Limbo, el movimiento depende de las condiciones locales. Allí donde haya predominio de aire, el viajero puede obtener ventaja del rasgo de gravedad subjetiva y caer en la dirección que quiera a una velocidad de 300'. Los viajeros en una zona de predominio de fuego usarán la ventaja de la gravedad subjetiva para sobrevivir a la trampa. En zonas con agua se puede nadar y en zonas con tierra se puede excavar.

Lo más normal es que los viajeros intenten obtener el control de un área y le asignen un predominio de tierra, o un predominio de aire y de tierra. Desde el borde de cada área pueden obtener el control de la siguiente área para posteriormente moverse. De esta manera se puede viajar por todo el plano. Una manera muy cómoda de viajar es dejar que la gravedad te impulse hacia una zona con tierra (que tenga atmósfera) y después andar sobre ella de forma normal.

En este superficie extraña los mapas son inútiles. A lo largo del tiempo, incluso las estructuras permanentes acaban cayendo en las corrientes del Limbo. El tiempo es lo que permite que un individuo o un grupo de individuos llegue a un lugar en concreto, pero siempre teniendo en cuenta la familiaridad que puedan tener con su destino:

Familiaridad	Tiempo de viaje
Muy familiar	2d6 horas
Estudiado cuidadosamente	1d4×6 horas
Visto de forma casual	1d4×10 horas
Visto una vez	1d6×20 horas
Sólo descrito	1d10×50 horas

Combate en el Limbo

Es un tipo de combate donde todos los participantes usan la misma dirección de gravedad subjetiva, no cambia nada respecto al combate normal. De todas formas, los que sepan cómo usar la ventaja de la gravedad direccional subjetiva pueden usarla para realizar saltos asombrosos o para huir volando de un área amenazada además de correr por el suelo o por el techo.

Los atacantes que disparen armas o ataquen con armas arrojadizas dotan de gravedad subjetiva a su munición.

CARACTERÍSTICAS DEL LIMBO

El Limbo está lleno de maravillas incontables. Más abajo se muestran algunas de ellas. Las oleadas de fuego aleatorio iluminan el plano. Algunas se producen lejos y no son más que leves luminiscencias que se propagan a través de los mares flotantes, mientras que otras son tan brillantes como soles muy cercanos. La naturaleza aleatoria y bulliciosa del Limbo hace que a veces la visión sea nula (por ejemplo, dentro de una zona con predominio de tierra) mientras que otras veces la visión se expande a lo largo de muchas millas a través de áreas continuas con predominio de aire.

En el Limbo no existen ni el día ni la noche.

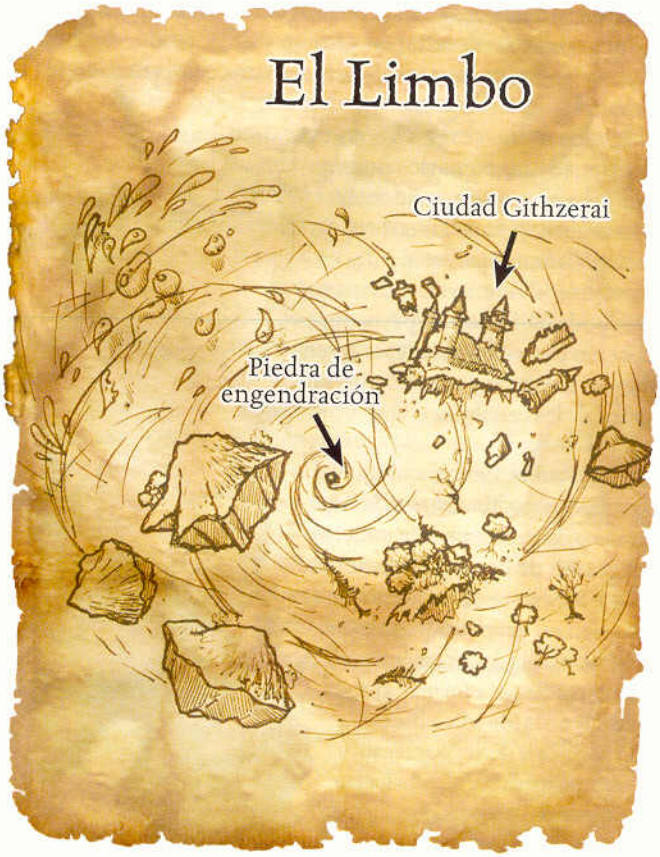
Ciudades y monasterios Githzerai

Los githzerai que viven en el Limbo se reúnen en ciudades y en monasterios.

Los githzerai que viven en ciudades no siguen la tradición monástica por la que son más conocidos. En vez de ello prefieren directamente las proezas guerreras y las artes letales de la lucha y la magia. De todas formas, incluso los githzerai nacidos en las ciudades buscan obtener el favor de los githzerai que tienen la fuerza del espíritu necesaria para dejar las ciudades e irse a vivir a monasterios que flotan a la deriva en medio del caos.

Shra'kt'lor: es la mayor ciudad githzerai. Un githzerai guerrero/mago llamado el Gran githzerai es el que gobierna la ciudad. Se le reverencia como si fuera un rey-deidad.

La ciudad es austera y está formada por siete círculos concéntricos de granito a modo de murallas, en cada uno de los cuales hay unas puertas inmensas de hierro. Los barrios de su interior están muy apretados, aunque hay un gran mercado al aire libre en el que se venden productos cultivados en tierras estabilizadas, así como otros objetos, tanto mundanos como maravillosos.



El monasterio de Zerth'Ad'lun: uno de los muchos monasterios que hay es el monasterio de Zerth'Ad'lun donde imparte sus enseñanzas el sensei Belthomais: un monje de 16.º nivel. Belthomais enseña unas artes marciales especializadas (igual que muchos monasterios) y los alumnos que abrazan sus enseñanzas sufren el nombre de cenobitas zerth. Todos los que practican el *zerthi* ("las enseñanzas de Zerth" en la lengua githzerai) afirman poder atisbar un instante en el futuro, lo que les ayuda en su pericia marcial.

Desde el exterior, el monasterio parece un conjunto disperso de espirales de piedras y torres, alrededor de una esfera de un cuarto de milla de diámetro. El templo usa todo el potencial de la gravedad subjetiva del Limbo. En su interior hay una gran cantidad de escaleras serpenteantes que conectan los suelos con las paredes o los techos. Para todos quienes no quieren reajustar su propia orientación subjetiva todas las superficies cuentan como suelo.

Unas salas muy grandes sirven para el entrenamiento en artes marciales, y por otro lado hay un centenar de pequeñas habitaciones, débilmente iluminadas por velas, que proveen de la

OPCIÓN: EL LIMBO COMO LÍMITE DE LA REALIDAD

En la cosmología del D&D el Limbo es un plano más de los planos Exteriores que hay en la Gran rueda, pero es posible que quieras crear una cosmología donde el Limbo esté situado en los mismos límites de la realidad, envolviendo a todos los demás planos y en las mismas fronteras del plano Astral. Si quieres hacerlo, deberías sustituir el plano Astral por el Limbo.

Con esta estructura, el Limbo rodea los otros planos y representa el flujo natural de la realidad que al final se destruye, o la creación de nuevas realidades. Quizá es posible que se creen nuevos planos vía autogénesis en medio del flujo del Limbo, o quizás algunas criaturas con una voluntad particularmente fuerte puedan llegar a crear la semilla de un nuevo plano.

tranquilidad adecuada para la meditación individual. El horario de un monje Zerth'Ad'lun es estricto y duro, pero las recompensas del espíritu se consideran como una compensación suficiente.

El monasterio acoge a los visitantes y puede mantenerlos durante una semana en una residencia para invitados. Aquellos que no sean githzerai y que estén interesados en el estudio en el monasterio podrán hacerlo, pero antes deberán pasar algunos meses aprendiendo lo básico y acatando los horarios de los cenobitas.

Los Slaad en el Limbo

Los slaad vagan libremente a lo largo y ancho del caos a salvo de todo, con excepción de las tormentas de caos más importantes. Generalmente se mueven en grupos nómadas de dos a cinco individuos, aunque pueden a llegar a formar grupos más grandes (de seis a diez). Cazan yendo a la deriva por el caos y siempre están a punto para luchar contra otros depredadores (la mayoría de los cuales son otros slaad rivales). Las bestias del caos son aquí más peligrosas puesto que las que se encuentran en el Limbo siempre son de tamaño Grande (al menos tienen 13 DG).

Piedra de engendración: el hogar primordial de los slaad es la Piedra de engendración. En el reino que hay dentro de los grandes dominios de los slaad está su hogar primordial: la Piedra de engendración. Todas las razas de slaad convergen en ella para aparearse. Los slaad, que son hermafroditas, se aparean fertilizando cada uno los sacos internos de huevos de los demás.

Cuando aparece la siguiente raza slaad del ciclo y arrebata la Piedra de engendración al grupo anterior, los slaad se llevan los huevos fertilizados para su posterior implantación en los cuerpos de los anfitriones. Sin embargo, a veces nace algún slaad en el recinto de la piedra debido a que, en el frenesí del apareamiento, algún huevo se ha implantado en otro slaad. El cuerpo muerto del slaad huésped queda flotando cerca de la piedra hasta que es destruido por el caos del Limbo.

Aunque la piedra se mueve de un lugar a otro, hay corrientes de caos que fluyen desde la misma. Los slaad pueden reconocer estas corrientes y seguirlas "río arriba". Cuando la piedra cambia de manos entre los slaad, la corriente se convierte en un tsunami y se produce el nacimiento de las tormentas de caos.

Un slaad de la muerte protege constantemente la Piedra de engendración frente a los potenciales visitantes que no sean slaad. A este centinela se le conoce con el nombre del Guardián de la piedra. Es un slaad de 45 DG que tiene varios niveles de guerrero y hechicero. Los slaad creen que quien le arrebate el control de la piedra por la fuerza al Guardián renacerá como un slaad de la muerte con los poderes de un anarca. El nivel de control que tiene un anarca le permite crear construcciones, vegetación y animales (un ecosistema al completo).

Encuentros en el Limbo

Usa la Tabla 7–6: encuentros abismales o la Tabla 7–9: encuentros beatíficos (puedes alternar entre las dos) para los encuentros aleatorios en el Limbo.

Ilustración de W. Reynolds

LAS PROFUNDIDADES AZOTADAS POR EL VIENTO DEL PANDEMÓNIUM

Es un lugar de vientos estridentes y ululantes.

Es el reino subterráneo de la oscuridad estigia.

Es el lugar donde la cordura está permanentemente amenazada.

El Pandemónium es una gran masa de materia perforada por un sinnúmero de túneles excavados por los vientos aullantes del plano. Es un lugar azotado por el viento, ruidoso y oscuro.

LOS SEÑORES DE LOS SLAAD

Algunos dicen que los slaad que mejor representan a su raza son los poderosos señores conocidos como Ssendam e Ygorl. Tal como indica la historia, los slaad son seres de caos en estado puro y sus formas no siguen un patrón, pero cuando Ssendam e Ygorl ascendieron en poder, hace ya mucho tiempo, no querían tener que enfrentarse en el futuro a un slaad con un poder mayor que el suyo de manera que alteraron la Piedra de engendración para limitar las generaciones futuras de slaad al puñado de "razas" que pueden controlar.

Alrededor de la Piedra de engendración hay unas runas blancas ardientes donde se detallan estas limitaciones, aunque ningún slaad a excepción de los señores conoce su significado. Aun así, y debido a la naturaleza inherentemente caótica con que los slaad se multiplican, a veces nacen slaad con pequeñas mutaciones (aunque ocasionalmente son mutaciones muy grandes).

Los slaad con mutaciones grandes no acostumbran a parecerse en nada a la forma básica de los slaad.

en el que no hay ninguna fuente de luz natural. El viento apaga con rapidez cualquier fuego normal y las luces que duran lo suficiente atraen la atención de todos quienes han perdido la razón por culpa de los aullidos constantes del viento.

Cada palabra, grito o aullido lo atrapa el viento y lo lanza a través de todas las capas del plano. Para poder entablar una conversación hay que chillar y aun así, más allá de una distancia de 10', el viento se lleva las palabras. El rancio viento del Pandemónium es frío y roba el calor de los viajeros que no vayan convenientemente protegidos. Un vendaval sin fin azota a cada habitante del plano llenándole los ojos de tierra y suciedad, apagando las antorchas y llevándose los objetos sueltos. En algunos puntos el viento sopla tan fuerte que puede elevar a las criaturas por los aires y transportarlas durante millas antes de lanzar sus cuerpos (convertidos en carne macerada sin vida) por algún acantilado oscuro y desconocido.

En los pocos lugares donde se puede obtener refugio, el viento se abate hasta convertirse en una brisa que trae consigo los ecos perturbadores de las partes más lejanas del plano. En estos refugios, el viento está demasiado distorsionado como para que su sonido sea un tormento.

Erythnul, el señor de la matanza, ha creado su reino horrendo en el Pandemónium. El Pandemónium tiene cuatro capas: Pandesmos, Cocytus, Phlegethon, y Agathion.

RASGOS DEL PANDEMÓNIUM

El Pandemónium tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional objetiva:** en los túneles cavernosos del Pandemónium la gravedad se orienta hacia la pared más cercana a la criatura de tal manera que no existen los conceptos de suelo, pared y techo (cualquier superficie es el suelo si estás lo suficientemente cerca de ella). Algunos túneles raros cancelan completamente la gravedad, de manera que el viajero puede salir disparado a una velocidad increíble. La capa de Phlegethon es una excepción ya que tiene el rasgo de gravedad normal.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** el Pandemónium se expande eternamente aunque sus reinos más conocidos tienen fronteras establecidas.
- **Divinamente mórfico:** algunas criaturas especialmente poderosas como por ejemplo la deidad Erythnul, pueden alterar el Pandemónium. Las criaturas ordinarias no verán nada que difiera del plano Material (no detectan el carácter mórfico del plano). Los conjuros y el esfuerzo físico lo afectan de manera normal.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente caótico:** los personajes legales sufren un penalizador de –2 a todas las pruebas que se basen en Carisma.
- **Magia normal.**

ENLACES DEL PANDEMÓNIUM

Entre otros planos y el Pandemónium hay portales permanentes. Hay algunos túneles que van o vienen del plano Elemental del aire y además, la cabecera del Estigia surge de la capa superior del Pandemónium.

HABITANTES DEL PANDEMÓNIUM

El Pandemónium es probablemente el menos habitado de los planos Exteriores. No es que sea el plano más desagradable pues hay planos más cálidos, planos más fríos y planos con habitantes muy crueles pero ningún otro plano agota tanto la mente. El chirrido constante de los vientos deprime por igual, tanto al celestial más altivo como a la criatura infernal más nauseabunda.

Aparte algún que otro nido demoníaco, los únicos nativos que se pueden encontrar son pequeños grupos desorganizados de humanos, goblinoides, gigantes, enanos, drow y seres de otras especies, a quienes se conoce en conjunto como los Desterrados, descendientes de un grupo de seres a quienes alguna deidad o conjurador desterró a este plano hace mucho tiempo y que hasta ahora no han encontrado la manera de abandonarlo. Ellos son los creadores de algunas ciudades pequeñas y tristes que han logrado sobrevivir en este reino terrible.

Suplicantes del Pandemónium

El Pandemónium también tiene suplicantes. Muchos de ellos, cuando llegan al plano, simplemente son engullidos por el viento estridente. Los pocos que no quedan atrapados tienen el mismo aspecto que en vida, aunque mucho más demacrados, y parece como si los vientos no les afectaran mucho. Además, la mayoría están completamente locos. Los suplicantes del Pandemónium tienen los siguientes rasgos especiales:

VENDAVALES DEL PANDEMÓNIUM

Los vientos del Pandemónium pueden llegar a provocar unos aullidos tan fuertes y generar unos golpes de viento de tal magnitud que pueden llegar a ser muy peligrosos.

Todos los que estén en el plano sin un refugio adecuado cuando se desata un vendaval corren grave peligro tanto para su cuerpo como para su mente. Hay un 10% diario de que surja un vendaval en un área en concreto. En líneas generales un vendaval pasa a través de un área en 1 asalto.

Tabla 7–3: Vendavales del Pandemónium

d%*	Efecto	Tiro de salvación
01-10	Los guijarros voladores causan 1d4 de puntos de daño	Reflejos CD 15, mitad
11-20	La lluvia de piedras causa 2d6 puntos de daño	Reflejos CD 18, mitad
21-30	El viento ululante causa *confusión* durante 1d4+1 asaltos	Voluntad CD 15, niega
31-40	Las rocas grandes voladoras causan 2d8 puntos de daño	Reflejos CD 20, mitad
41-50	Una cacofonía de viento causa *confusión* durante 2d4+1 asaltos	Voluntad CD 18, niega
51-60	El viento levanta a los viajeros lanzándoles contra una pared de roca, causándoles 2d10 puntos de daño	Reflejos CD 22, mitad
61-70	El aullido del viento causa *confusión* durante 2d4+1 asaltos	Voluntad CD 20, niega
71-80	El viento levanta a los viajeros lanzándoles contra una pared de roca y causándoles 4d10 puntos de daño	Reflejos CD 24, mitad
81-90	El viento levanta a los viajeros lanzándoles contra una pared de roca, causándoles 4d10 puntos de daño y van a parar a un subafluente del río Estigia.	Reflejos CD 22, mitad
91-100	Los aullidos del viento provocan locura	Voluntad CD 22, niega

Inmunidades adicionales: electricidad, sónico.
Resistencias: frío 20, ácido 20.
Otras cualidades especiales: ninguna.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en el Pandemónium es como en los túneles del plano Material donde soplan vientos fuertes, aunque a veces la intensidad de estos se incrementa mucho y hace que el movimiento sea muy difícil (consulta el recuadro 'Vendavales del Pandemónium').

Combate en el Pandemónium

El combate funciona de forma normal, aunque a veces tiene lugar bajo los efectos de unos vientos extremadamente fuertes. Por culpa del viento, todas las armas a distancia sufren un penalizador de –2 al ataque, y las criaturas de tamaño Menudo o menor deberán pasar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10) cada asalto para evitar ser derribadas.

A veces los vientos son aun más poderosos. Para los efectos de vientos muy fuertes en el combate consulta la Tabla 3–17: efectos del viento, en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

CARACTERÍSTICAS DEL PANDEMÓNIUM

Pandemónium significa "alboroto y conmoción". Tal y como su nombre indica, el plano tiene muchas características destacables turbulentas.

Existen cuatro capas y los vendavales pueden pasar a través de cualquiera de ellas. La visión es la misma que hay en el plano Material en lugares muy profundos bajo tierra a los que no llegue la luz natural.

Escuchar en el Pandemónium

Los aullidos constantes del viento hacen que sea imposible escuchar nada más allá de 10' de distancia. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que se basen en la energía sónica tienen su rango máximo limitado a esos 10'. Los viajeros que se exponen a los vientos del plano quedan parcialmente ensordecidos después de 1d10 asaltos, y completamente ensordecidos después de 24 horas. Los que están temporalmente ensordecidos recuperan su capacidad auditiva cuando pasen una hora fuera del viento.

Los tapones o cualquier otra cosa que tape las orejas protegerá de forma efectiva contra la sordera.

Pandesmos

Pandesmos es la primera capa del Pandemónium y es un inmenso conjunto de cavernas, algunas de las cuales son tan grandes que podrían contener países enteros. Tanto si son grandes como pequeñas, la mayoría de las cavernas están desoladas y abandonadas a los vientos.

Algunas de las cavernas tienen una característica común, además del viento: las corrientes de agua. Hay corrientes de agua fría que circulan de una caverna a otra, y algunas de ellas flotan en mitad del aire en el centro de la caverna debido a que las gravedades objetivas producidas por las paredes se anulan mutuamente. Algunos de estos cursos de agua son subafluentes del río Estigia.

El Manicomio: en el Pandemónium existe una ciudadela que sirve de estación de paso para los viajeros, y la mantiene un grupo de ajenos conocidos como la Cábala gris. El Manicomio



es una estructura caótica de edificios sin orden, dividida por muros de piedra circulares. La ciudadela es tan grande que cubre todas las superficies de una caverna. El lugar está lleno de viajeros, suplicantes y nativos, y además de alojamiento se pueden encontrar todos los demás servicios que se esperarían de una ciudad normal. Sin embargo, un porcentaje importante de los habitantes del Manicomio están locos, muertos o las dos cosas.

La residencia del Invierno: esta región está llena de nieve y de ventiscas; incluso cuando hay luz, la visibilidad sólo llega a algunos pies de distancia. La nieve nunca descansa, los vientos la arrastran constantemente de manera que se crea una capa de hielo uniforme encima de túneles y criaturas. Las criaturas que moran en este lugar sirven a un señor especialmente cruel a quien se conoce por muchos nombres aunque muchos lo veneran como el Embaucador.

Cocytus

Los túneles de Cocytus son mucho más estrechos que los de Pandesmos y por lo tanto en ellos se produce mucho más a menudo el efecto embudo debido al viento. Como resultado de los gemidos que produce el viento, a esta capa se le ha dado el nombre de "la capa de las lamentaciones". Lo extraño de Cocytus es que sus túneles tienen un origen artificial: parece como si hubieran sido excavados, aunque tal empresa debió suceder hace tanto tiempo que es imposible adivinar una fecha.

Peñasco de los aullidos: en el centro de Cocytus hay un cúmulo de piedras. El peñasco está formado por un gran revoltijo de piedras redondeadas, y por piedras trabajadas como si en

el lugar hubiera habido alguna construcción que se hubiera derrumbado. La parte superior del peñasco es una plataforma de unos 8' de diámetro con un pequeño muro que la rodea. La parte inferior del Peñasco está llena de túneles, algunos de los cuales conectan entre sí, mientras que otros no tienen salida. En las paredes de cada túnel hay textos escritos en alfabetos perdidos. Se supone que deletrean extraños salmos, liturgias y cadenas de números o fórmulas.

Entre los nativos del Pandemonium se cuenta que todo aquello que se diga en voz alta desde la parte superior del Peñasco llega a oídos de su destinatario esté donde esté de la Gran rueda. El mensaje vuela a lomos de un viento glacial y lleno de susurros.

Los demonios de todo tipo han aprendido que hay visitantes de todo tipo que acuden al Peñasco. Generalmente se trata de arqueólogos, adivinos y todos los que quieren mandar un mensaje a algún enemigo o amigo perdido. Muchos se convierten en presa de las criaturas infernales que los emboscan.

Armónica: las leyendas hablan de un lugar en Cocytus llamado Armónica. Aquí los vientos azotan las cavernas llenas de agujeros y los tubos de las inmensas columnas de roca, creando a su paso el peor sonido de todo el plano. En algún lugar de este reino laberíntico de cacofonías torturadoras yace el auténtico secreto del caminante planario, el arte de viajar entre planos sin usar portales, conjuros ni ningún otro objeto. Probablemente no sea más que una leyenda sin base real, pero eso no evita la llegada de buscadores ocasionales, que acaban encontrando la muerte entre las columnas de Armónica.

Phlegethon

A lo largo del plano, el incesante goteo del agua en los túneles se fusiona con los aullidos del viento. La propia roca absorbe el agua y el calor. Todas las fuentes de luz, sean naturales o mágicas, sólo iluminan la mitad de su alcance normal. A diferencia de las otras capas, en los túneles de Phlegethon hay gravedad normal, de manera que existe un intrincado laberinto de estalactitas y estalagmitas que a su vez están expuestas al brutal viento.

Vientosombrío: Vientosombrío es una ciudad de Desterrados. La ciudad está situada en el interior de una inmensa caverna de varias millas de anchura y de longitud, con unas inmensas columnas naturales que sostienen el thecho. Hay centenares de globos de luz permanentes que iluminan el conjunto de casas construidas de forma caótica que es la ciudad, que están situadas alrededor de una fortificación conocida como la Ciudadela de los señores.

Vientosombrío se caracteriza por su aura de recelo. Los residentes desconfían de los extranjeros y muchos de los habitantes de la ciudad son mentalmente inestables. Sin embargo hay una posada que da la bienvenida a los extranjeros. La posada se llama el Perro escamoso y es un lugar donde los viajeros planarios pueden conocer a otros caminantes, contratar mercenarios, reunir información o buscar trabajo.

Ciudadela de la Matanza: Erythnul (también llamado "La Multitud") es el señor de la envidia, la malicia, el pánico, lo desagradable y la masacre. Es una deidad brutal que tiene su hogar en lo que parecen las ruinas de una inmensa ciudadela. De hecho, los tortuosos pasadizos de la fortaleza están recorridos por un viento en el que se pueden escuchar los sonidos de una terrible batalla. Los pasillos están llenos de suplicantes locos de todas las razas que lo único que hacen es cazarse entre sí y asesinarse a sangre fría.

En el centro del montón de piedras está el propio Erythnul, generalmente ocupado en llevar a cabo un carnicería sin fin de suplicantes y, ocasionalmente, de algún cautivo mortal. Cuando lucha, las características de Erythnul van cambiando entre humano, gnoll, osgo, ogro y troll. Si en algún momento se derrama sangre de Erythnul, ésta se transforma en una criatura aliada del tipo que sea en ese momento.

Nadie va a propósito a la ciudadela de la Matanza, a no ser que sirva a Erythnul y quiera unirse a la eterna matanza de la deidad.

Agathion

En la cuarta capa, los túneles estrechos no llevan a ningún sitio en concreto, conduciéndote a un número infinito de espacios cerrados llenos de aire rancio o de un vacío rodeado por una infinitud de piedra sólida. Los portales que conectan Agathion con el resto del Pandemónium conducen a unas burbujas inalcanzables, pero el hecho de pasar por uno de estos portales servirá para desatar un vendaval

Hay lugares cerrados en Agathion que, a no ser que se conozca el portal de entrada, son imposibles de encontrar. Por este motivo algunos de los espacios olvidados han sido usados por las deidades (y por otras entidades de gran poder anteriores a las actuales deidades) como cajas fuertes donde esconder cosas. Entre las cosas ocultas se pueden encontrar artefactos incontrolables, recuerdos preciosos, lenguajes perdidos, cosmologías no nacidas y monstruos de un poder tan cataclísmico que no pueden ser destruidos ni neutralizados.

Encuentros en el Pandemónium

Para encuentros en el Pandemónium usa la Tabla 7–6: encuentros abismales.

LAS CAPAS INFINITAS DEL ABISMO

Es una infinidad de horror atrapado.

Es el hogar de los demonios.

Es donde la moralidad se desintegra y la ética perece.

El Abismo es todo lo desagradable, todo lo maligno y todo lo caótico reflejado en una infinita variedad de incontables capas. La espiral de capas desciende hacia un conjunto abismal de formas, cada una más atroz que las anteriores. La sabiduría popular dice que el Abismo tiene 666 capas aunque pueden ser muchas más: después de todo es un lugar mucho más terrible de lo que la sabiduría popular puede imaginar.

Cada capa del abismo tiene su propio (y único) horroroso entorno. No existe ningún contexto que unifique las múltiples capas, aparte su naturaleza inhóspita y brutal. Algunas de las posibilidades del Abismo son los lagos de ácido cáustico, las nubes de vapores nocivos, las cavernas de púas afiladas y los paisajes de magma. Puede haber lugares con mayor o menor grado de mortalidad inmediata, como los abrasadores desiertos de sal, los vientos sutilmente venenosos y las llanuras de insectos que pican.

El Abismo es el hogar de los demonios: unas criaturas devotas de la muerte y la destrucción. Los demonios suelen ver a los visitantes como una fuente de alimento y de diversión, pero al-

gunos se fijan en los visitantes más poderosos como reclutas potenciales (voluntarios o no) para la interminable guerra entre los demonios y los diablos: la Guerra de la sangre.

En el Abismo habitan señores de los demonios y deidades. Entre ellos se puede encontrar a Demogorgon, Graz'zt, Pazuzu, Blibdoolpoolp (deidad de los kuo-toa), Diirinka (deidad de los derro), la Gran madre (deidad de los contempladores), Gruumsh (deidad de los orcos), Hruggek (deidad de los osgos) y muchos otros como por ejemplo a Lolt (deidad de los drow y Reina del laberinto de los demonios). Entre los príncipes demonio están Yeenoghu, Alzrius, Baphomet, Eldanoth, Fraz Urblu, Juiblex, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Noche Pálida, Verin y Vucarik.

Como se ha dicho antes, el Abismo tiene incontables capas, aunque la superior es bien conocida: la llanura de los Portales infinitos

RASGOS DEL ABISMO

El Abismo tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal:** la llanura de los Portales infinitos, la capa superior del Abismo, así como la mayoría de capas del plano, tienen gravedad normal aunque puede haber otras capas que tengan una gran variedad de rasgos gravitatorios.
- **Tiempo normal:** en el Abismo el tiempo fluye de la misma manera que en el plano Material, aunque hay rumores de una capa en la que el tiempo retrocede. El efecto de reversión del tiempo es errático, de manera que un visitante puede verse devuelto a la niñez o simplemente dejar de existir.
- **Tamaño infinito:** el Abismo se expande eternamente en forma de un número infinito de capas aunque las fronteras de los reinos conocidos están muy bien delimitadas.
- **Divinamente mórfico:** los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar el Abismo. Los que no pueden alterarlo no distinguirán nada diferente al plano Material (rasgo mórfico alterable), en tanto que el plano puede ser cambiado mediante conjuros y esfuerzo físico.
- **Rasgos elementales y de energía entremezclados:** el rasgo varía de una capa a otra. En el Abismo como conjunto no domina constantemente ningún rasgo elemental o de energía, aunque en ciertas capas puede dominar uno o una mezcla de dos o más rasgos.
- **Alineamiento levemente caótico y maligno:** los personajes legales y los personajes buenos sufren un penalizador de –2 a las pruebas basadas en el Carisma, de manera que los personajes legales buenos en realidad sufren un –4.
- **Magia normal.**

ENLACES DEL ABISMO

Los dos puntos de acceso al Abismo más conocidos son el umbral que hay en un pueblo de las Tierras exteriores llamado Plaga-Muerte y el río Estigia. Los dos enlaces llevan hasta la primera capa del Abismo: la llanura de los Portales infinitos.

HABITANTES ABISMALES

Llamado por algunos 'el hogar de los demonios', el Abismo hospeda a los demonios y es su lugar de procedencia. La mayoría de las capas del Abismo las gobiernan demonios. Entre las diferentes capas también hay otros seres: bébeliths, perros rastreadores bodak, muertos vivientes de todo tipo, diablos renegados, mortales atormentados y cosas mucho peores.

Los señores supremos del Abismo son un tipo de demonios llamados tanar'ri, aunque dado el tamaño infinito del plano puede haber muchas áreas fuera de su control.

Suplicantes abismales

Las almas mortales del plano Material que no son absorbidas por la estructura del plano se convierten en suplicantes. A los suplicantes del Abismo también se les conoce con el nombre de manes. Los manes tienen una tez de color blanco pálido, zarpas sanguinarias, dientes afilados, poco pelo y ojos blancos. Muchas veces se puede ver a los gusanos retorciéndose bajo su piel. Los manes que sobreviven unos cuantos años son "ascendidos" a tipos de demonio menor. En estos casos no conservan ningún recuerdo de sus vidas pasadas. Los manes tienen estas aptitudes especiales de los suplicantes:

Inmunidades adicionales: electricidad, veneno.

Resistencias: fuego 20, ácido 20.

Otras aptitudes especiales: vapor de ácido, sin reclusión planaria.

Vapor de ácido (Sb): cuando se mata a un mane se transforma en una nube de vapor dañino. Todo el que esté en un área de 10' del mane asesinado y que falle un tiro de salvación de Reflejos (CD 20) recibe 1d6 de puntos de daño por ácido.

Sin reclusión planaria (Ex): a diferencia de la mayoría de los suplicantes los manes pueden salir del Abismo.

MOVIMIENTO Y COMBATE

Con respecto al combate y al movimiento, en el Abismo funciona igual (en líneas generales) que en el plano Material. Puede que en algunas capas con un ambiente radicalmente diferente se apliquen otras reglas. Por ejemplo, a nivel individual una capa puede tener un rasgo de predominio de fuego o una gravedad direccional subjetiva. A no ser que se indique lo contrario estos rasgos se aplican igual que en otros sitios.

CARACTERÍSTICAS DEL ABISMO

El Abismo tiene más capas de las que ningún mortal o deidad conoce. Algunas de las más conocidas se describen en las siguientes páginas.

La visión en el Abismo es normal a excepción de aquellas capas donde las condiciones ambientales la inhabiliten. El Abis-

LOS BARCOS DEL CAOS

Los demonios se mueven entre los planos en barcos entrópicos hechos de polvo de huesos, espíritus aplastados y suplicantes. Estos barcos se han creado para la Guerra de la sangre contra los diablos, y disponen de ataques específicos para contrarrestar los efectos de la ley. Los tanar'ri disponen de muy pocos de estos barcos, y aun así ver un puñado de barcos llenos de demonios es un espectáculo terrorífico digno de contemplar. Si se paga su precio, los tanar'ri pueden proporcionar pasaje en sus barcos del Caos, aunque es un privilegio reservado a los valientes... y a los locos.

mo está iluminado, a no ser que se indique lo contrario, por soles infernales, iridiscencias fantasmagóricas o iluminaciones tétricas de todo tipo.

El sonido se propaga como en el plano Material, a no ser que una capa tenga unas características diferentes.

La llanura de los Portales infinitos

Es la capa superior de entre las incontables capas del Abismo. Es un lugar polvoriento y yermo sin vida ni verdor, permanentemente abrasado por un sol infernal. La llanura tiene tres características que rompen su uniformidad: unos grandes agujeros en el suelo, unas inmensas fortalezas de hierro, y el río Estigia.

Los agujeros de la primera capa son portales a capas inferiores. Si el viajero salta a un agujero en concreto aparecerá en la capa asociada. Meterse en un agujero sin saber a qué capa va es una locura muy peligrosa. La mayor parte de los agujeros son portales bidireccionales, aunque algunos son de una sola dirección de manera que los viajeros pueden quedarse atrapados en la nueva capa.

Las fortalezas de hierro son el hogar de demonios poderosos y de su corte. Estas fortalezas sirven como punto de partida para los ejércitos que se dirigen a la interminable Guerra de la sangre. Algunas de las batallas más grandes tienen lugar en esta capa, en capas mucho más profundas y en los planos Exteriores cercanos.

En esta capa fluye serpenteante el río Estigia. Algunos de los canales del río se vierten en los agujeros mientras que de otros surge el agua, de manera que se convierten en subafluentes del poderoso río.

Un personaje que vaya a parar a una capa nueva y desconocida a través de un agujero (o por otros métodos) puede terminar en cualquier tipo de terreno. Puedes desarrollar tú mismo esa capa o usar como guía la tabla que encontrarás en el recuadro 'Capas aleatorias del Abismo'.

Límite quebrado: el pueblo de Límite quebrado lo gobierna una hechicera súcubo llamada Manto rojo. El pueblo sirve como punto de partida para ir a la Guerra de la sangre, para que los viajeros lo suficientemente locos puedan explorar el Abismo, y como lugar para comerciar. El pueblo es un conjunto de torres semiderruidas rodeadas por trincheras, paredes y barricadas de espinas.

Buena parte de los recintos están bajo tierra. Por ejemplo, el portal al pueblo de Plaga-Muerte (en las Tierras exteriores) está bajo el salón principal del pueblo. Bajo tierra están las despensas, el arsenal, las salas de interrogación y las criptas. Todas las estancias están conectadas por una red de túneles angostos. Las habitaciones donde se pueden contratar a los mercenarios están situadas fuera, encima del salón principal. Los habitantes del pueblo son suplicantes esclavos, demonios de todo tipo, y mercenarios del plano Material y de más allá.

Ferrug: Ferrug es una fortaleza situada cerca de los lagos de Hierro fundido. Los lagos son una serie de crisoles al rojo blanco de origen natural llenos de hierro fundido. La antigua señora demoníaca de la fortaleza fue asesinada mientras estaba realizando un viaje astral al plano Material para corromper los corazones mortales (mataron su cuerpo inerte mientras realizaba el viaje). Desde entonces la fortaleza ha hospedado una miríada de ejércitos interesados en usar el hierro fundido para crear otras fortalezas de hierro. Debido a que los demonios aprecian mucho el hierro, muy a menudo las fuerzas de los diablos atacan los lagos de Hierro fundido. En estos momentos Ferrug sirve como centro de mando de las fuerzas demoníacas, bajo el mando de Demogorgon, que protegen los lagos.

Azzagrat

Azzagrat es el reino del señor abismal Graz'zt. Azzagrat se expande a lo largo de tres capas (las 45, 46 y 47). Ya que las tres pertenecen al mismo señor abismal, comparten los mismos rasgos y hay muchos portales que las conectan.

Uno de los rasgos que comparten las tres capas es el río de Sal. El río de Sal es una masa líquida centelleante de cristales de sal. Ni que decir que la inmersión en él es mortal.

Entre las otras características de Azzagrat está la extensa red de portales entre los tres planos, que se parecen a bosques de árboles de serpientes y a hornos de fuego verde. Graz'zt tiene un sentido del humor muy cruel y algunos de los hornos de fuego verde simplemente contienen fuego y no tienen ningún portal.

Las condiciones de los tres reinos no son especialmente peligrosas: cada uno de ellos se parece a una visión retorcida del plano Material. Por ejemplo la capa 45 es como una estepa azotada por una constante lluvia gris. La capa 46 está iluminada desde el suelo de manera que las sombras son extrañas y se levantan como columnas hacia el cielo. La capa 47 (a la cual sólo se puede llegar desde las otras dos, nunca desde otro lugar (ni siquiera

CAPAS ALEATORIAS DEL ABISMO

¿Qué vas a hacer si tus personajes van a parar al Abismo como resultado de un accidente en una aventura? ¿Y si en la llanura de los Portales infinitos huyen de los demonios que los persiguen, saltando al primer agujero que ven ? ¿Dónde irán a parar?

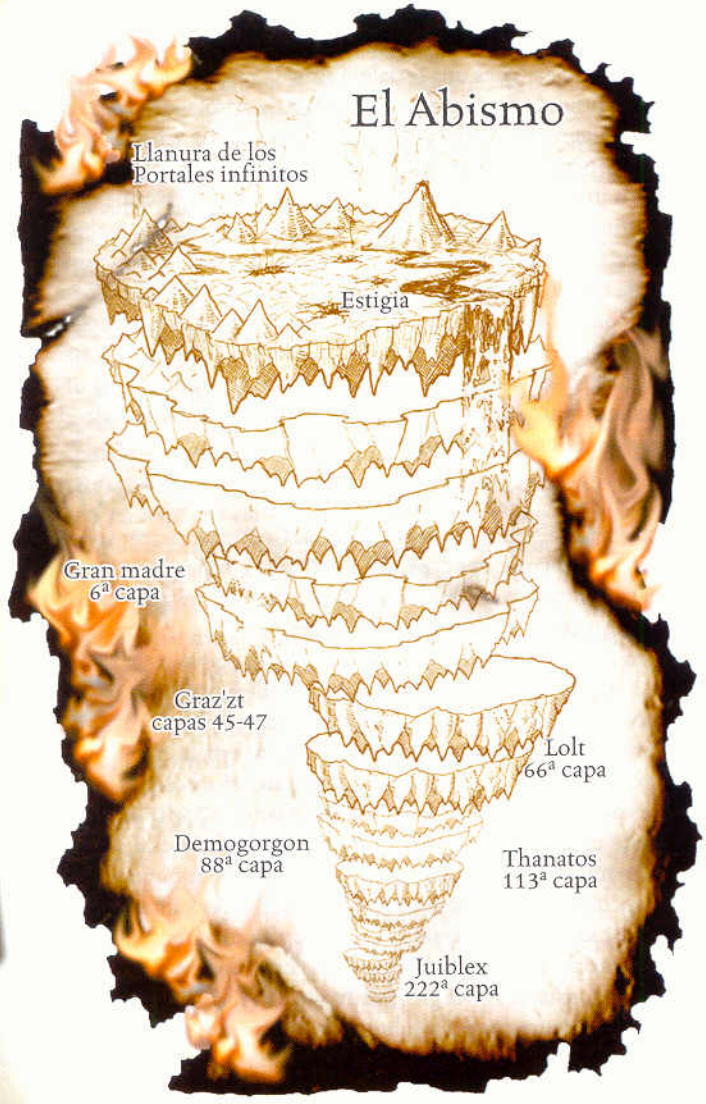
Para determinar el tipo de terreno general de una capa desconocida puedes usar esta tabla. Si quieres, puedes tirar dos o más veces y combinar los resultados.

d%	Tipo de capa
01-05	Predominio de aire
06-10	Paisaje infernal en llamas
11-15	Ciudad demoníaca
21-25	Desierto de arena, hielo, sal o cenizas
26-30	Predominio de tierra
31-35	Predominio de fuego
36-40	Llanura de hierba (llena de depredadores)
41-45	Predominio elemental mixto (como El Limbo)
46-50	Montañoso
51-55	Predominio negativo
56-60	Normal (como en el plano Material)
61-65	Océano de agua
66-70	Reino de un poderoso ser Abismal
71-75	Mar de ácido
76-80	Mar de insectos
81-85	Mar de magma
86-90	Subterráneo
91-95	Reino de muertos vivientes
96-100	Predominio de agua

desde la llanura de los Portales infinitos) está iluminada por un sol azul. En esta capa las llamas son de color púrpura en vez de rojo y hacen daño por frío: las criaturas normalmente inmunes al fuego quedarán desagradablemente sorprendidas cuando se acerquen a las llamas.

Zelatar: Zelatar es la mayor ciudad del reino de Graz'zt y existe en los tres reinos. Las puertas de la ciudad permiten entrar en una calle o en un edificio pero es posible que el interior del edificio o la calle estén en cualquiera de las otras capas. Los habitantes de Zelatar (demonios, semidemonios, tiflin y otros seres que reverencian a Graz'zt) muy pronto aprenden los caminos entre los portales, aunque la mayoría de los visitantes necesitan un guía para ir de un lugar a otro de la ciudad.

El palacio Argénteo es visible desde cualquier sitio de Zelatar sin tener en cuenta la capa en que se esté. El palacio Argénteo es la morada de Graz'zt. Está formado por sesenta y seis torres de marfil y un centenar de habitaciones frías llenas de espejos. Los que desean una audiencia con Graz'zt en este estéril palacio deben llegar hasta él cruzando un laberinto de espejos y portales en el que moran bodaks famélicos.



Thanatos

Thanatos es la capa 113 del Abismo. Es una capa fría hecha de hielo, con una fina capa de aire, y un cielo frío iluminado con luz de luna. En esta capa hay más muertos vivientes que tanar'ri. La capa tiene un rasgo de predominio negativo menor. A pesar de lo anterior, se pueden encontrar musgos y hongos infernales en la corteza dura de la tundra. El paisaje congelado está lleno de una inmensa cantidad de lápidas de todos los tipos posibles. Algunas veces se encuentran de forma aislada y otras en grupos desordenados, como si estuvieran en un pequeño cementerio. Los muertos vivientes campan por doquier.

Naratyr: a Naratyr se la conoce como la Ciudad de los muertos. Es un reino frío excavado en la superficie de un océano helado. Su arquitectura helada está compuesta de necrópolis con mausoleos muy altos, obeliscos funerarios del tamaño de torres, criptas parapetadas y alfombras tejidas con el pelo extraído de los centenares de muertos vivientes que residen en la ciudad. En las actuales legiones guerreras de Naratyr hay perros rastreadores, gigantes vampiros y liches de todos los tipos. La mayoría de habitantes de la ciudad son zombies, necrófagos, tumularios y todo tipo de cadáveres corrompidos que se mueven con oscuros objetivos.

Pero ¿quién gobierna en Naratyr? Es una buena pregunta. Desde tiempo inmemorial el señor de la capa era un demonio llamado Orcus. Sin embargo, recientemente se le declaró muerto. Una deidad drow de la venganza y de los muertos vivientes reclamó los despojos de la victoria y asumió el control de la capa y de su joya más preciada: Naratyr. Pero ahora resulta que hay pistas muy fiables que indican que quizás Orcus no está tan muerto como se decía. La deidad drow ha desaparecido y nadie sabe si escapó o fue asesinada. ¿Es posible que de nuevo Orcus gobierne la gélida Thanatos con el terrible cetro de nuevo en su huesuda mano?

Otras capas del Abismo

No existe ningún libro que pueda aspirar a catalogar todas las capas del Abismo. Sin embargo, a continuación se describen algunas capas interesantes. En el Abismo hay muchas otras capas controladas por príncipes demonio. Los aventureros intrépidos a quienes preocupen poco sus vidas pueden intentar descubrirlas.

El Reino del millón de ojos: la 6.ª capa del Abismo es el hogar de la Gran madre, la deidad a la que veneran los contempladores. El reino es una red de incontables túneles retorcidos, adornados con ojos vivos como si fueran gemas incrustadas. De hecho, cada uno de estos ojos es un ojo de la Gran madre. Por los túneles vagan contempladores y miembros de su raza atacándose unos a otros, y a los demonios u otros visitantes que de forma accidental hayan venido a parar aquí desde la llanura de los Portales infinitos.

Los Yermos helados: la capa 23 del Abismo es un lugar extremadamente frío, con capas de hielo de millas de profundidad y completamente carente de vida. Hay un sol distante que ilumina el plano con una luz parecida a la de la luna. Los Yermos helados son el campo de acción de los gigantes de la escarcha que sirven a Kostchtchie, su príncipe demonio. Los gigantes de la escarcha magos residen junto a su príncipe en la Ciudadela glacial: una fortaleza excavada en el hielo que hay entre dos cumbres elevadas. A los Yermos helados nunca llega la prima-

vera y la mayoría de sus habitantes viven en cavernas o fortalezas subterráneas.

El Laberinto de los demonios: en la capa número 66 del Abismo tiene su hogar la Reina araña. El plano se dobla sobre sí mismo de manera que parece una gran telaraña y en él hay una inmensa telaraña de túneles interconectados, de una complejidad fractal. Cada hebra enlaza con portales a los planos en los que Lolt tiene seguidores. Se dice que el palacio de Lolt es una fortaleza móvil en forma de araña, que se mueve de forma constante por su telaraña planaria.

Smargard: la capa número 74 es el hogar de Merrshaulk, la deidad de los yuan-ti. Es un reino de colores cambiantes, junglas húmedas, lluvia ácida y venenos fermentados. Puede que la jungla no tenga suelo, sino sólo un conjunto interminable de capas de bosque oscuras.

La Sima: a la capa 88 del Abismo se la conoce como las Planicies salmueras y es el hogar de Demogorgon, uno de los príncipes demonio más poderosos. Es un reino de agua salada y protuberancias rocosas que los demonios voladores usan como lugar de reunión. En las profundidades del plano luchan los abolez, los kraken y los peces manta demoníacos aunque todos se inclinan bajo el poder de Demogorgon. A su palacio se le conoce como la Sima.

La parte de la Sima que está por encima del agua tiene la forma de dos torres serpentinas, coronada cada una de ellas con un minarete en forma de calavera. Desde este palacio, Demogorgon esgrime su poder arcano intentando conseguir que el propio Abismo vomite sus secretos. La mayor parte de este palacio se extiende bajo el agua a través de cavernas oscuras y escalofriantes que jamás han visto la luz. El príncipe demonio se dedica a acumular fuerzas y pocas veces se inmiscuye directamente en la Guerra de la sangre. Sus designios llegan muy lejos.

Los Pozos de cieno: la capa 222 es el hogar de Juiblex, el Señor del cieno y de Zuggtmoy, la Dama de los hongos. La capa es una inmenso pantano burbujeante, que rezuma un fango fétido, conocido como el mar Amébico. Hay grandes expansiones de cieno cáustico que engendran extrañas formas de vida: algunas veces de forma espontánea y algunas veces por voluntad de los demonios.

La fortaleza de la Indiferencia: la capa 384 es una llanura solitaria y maldita, llena de rocas, pináculos afilados y desfiladeros siniestros, carente de toda vida natural. Por el cielo desfilan nubes carmesí, y un viento frío azota la piel y los ojos del viajero. Aquí, en este ambiente, se encuentra la fortaleza de la Indiferencia: una torre de hierro negro de 200' de altura. En las paredes de la torre hay muertos vivientes de todo tipo entremezclados con el metal, que se usan como argamasa. Muchas de las formas ya están muertas, pero otras tantas son muertos vivientes que gimen y arañan el aire constantemente.

La fortaleza aloja a proscritos, semidemonios y tiflin. Aunque estas criaturas son completamente malignas, le han dado la espalda a la Guerra de la sangre.

Un demonio nálfeshni llamado Tapheon es quien gobierna la Fortaleza; su forma física es horrible, ya que está llena de cicatrices. En todo momento lleva un refuerzo corporal de hierro oxidado y con la ayuda de unos ganchos puede mantener erguido su cuerpo abotargado.

El juguete favorito de Tapheon es un cetro mágico llamado *Expoliador de carne* hecho de lenguas entrecosidas. Este cetro y la imaginación infecta del demonio dan vida a las aberraciones más espantosas.

Valle Fétido: en el pasado, un poderoso balor llamado Tarnhem gobernaba la capa 489 del Abismo, la atmósfera de la cual es una bruma de gas ácido que se regenera constantemente gracias a la multitud de chimeneas volcánicas que cubren como cicatrices un paisaje completamente marchito. Hay un inmenso barranco que cruza el paisaje del valle Fétido, pero no está lleno de agua ni de ácido condensado. En vez de eso, la brecha canaliza un torrente de gusanos resbaladizos que se retuercen. Hay una gran variedad de tamaños de gusano y van desde 1" hasta 10'. Estos gusanos inhalan los gases de azufre del plano y exhalan aire respirable. Los efectos de la respiración de los gusanos se detectan en las dos orillas del río hasta una distancia de 50' (en cada lado). El aire que hay en esta zona está limpio de los gases sulfúricos.

El feudo de Tarnhem está situado a lo largo del cañón. Gracias a los gusanos, en la mansión hay aire respirable aunque los susurros constantes de los gusanos que hay debajo pueden hacer enloquecer. El personal de Tarnhem sigue manteniendo su hogar a pesar de su ausencia (creen que está atrapado fuera del plano). A pesar de su ausencia, los demonios que guardan su hogar no ven con muy buenos ojos a los visitantes inesperados.

Encuentros en el Abismo

Usa la Tabla 7–6: encuentros abismales para los encuentros aleatorios en el Abismo.

EL RETORNO DE ORCUS

No está claro ni el cómo ni el porqué, pero no se puede negar más la evidencia: Orcus ha vuelto y tiene sed de venganza.

¿Realmente llegó Orcus a morir? Teniendo en cuenta su larga ausencia, es probable, y más teniendo en cuenta su reciente encarnación como un poder de los muertos vivientes llamado Tenebroso. Orcus en la forma de Tenebroso y gracias a un poder arcano llamado la Última palabra fue capaz de matar incluso a deidades. Hizo huir a algunas y mató a las que se cruzaron en su camino; revitalizó su cetro y gracias a su poder inició un conjuro de *resurrección* lanzado por uno de sus últimos sirvientes fieles: un semiogro llamado Quah-Namog. Aparentemente unos héroes del plano Material desestabilizaron la ceremonia en el último momento pero Orcus volvió.

A pesar de que el poder de la Última palabra se ha disipado, Orcus es un demonio sin corazón muy poderoso. Naratyr y Thanatos (la capa del Abismo en la que reside) son legítimamente suyos y, para desesperación de sus enemigos, las mantendrá pase lo que pase.

LAS PROFUNDIDADES TARTERIANAS DE CÁRCERI

Es un plano de exilio.

Es la prisión del multiverso.

Es donde los caídos planean su vuelta.

A primera vista parece como si Cárceri fuera el plano menos peligroso de los planos inferiores, pero muy pronto se aprecia el error de esta apreciación. Puede que en este plano los mares de ácido sean raros y no haya zonas de frío glacial ni infiernos de fuego, pero el peligro de Cárceri es mucho más refinado.

Es el plano de la oscuridad y la desesperación, de las pasiones y los venenos, de las traiciones que destruyen reinos. En Cárceri el odio se mueve como un río lento: no hay nada que te avise cuando se desborda y la traición te atrapa. Se dice que un prisionero de Cárceri sólo es libre cuando es más fuerte que aquél que lo encerró, aunque es muy difícil conseguirlo en un plano cuya naturaleza gesta la desesperación, la traición y el autodesprecio.

La deidad Nerull ha convertido Cárceri, de forma voluntaria, en su hogar (a diferencia de la mayoría de habitantes, que llegan aquí exiliados).

Cárceri consiste en seis capas: cada capa tiene una serie de orbes parecidos a planetas pequeños en fila, y cada orbe está separado de los otros por un golfo de aire. En una capa en concreto casi no se distingue un orbe del siguiente, y es posible que el número de orbes de cada capa sea casi infinito.



Ilustración de W. Reynolds

RASGOS DE CÁRCERI

Cárceri tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal:** en los orbes es como en el plano Material, y entre sí no hay gravedad, lo que facilita el viaje a los que pueden volar.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** Cárceri se puede extender de forma infinita, pero posee un número finito de componentes en forma de pequeños planetas.
- **Divinamente mórfico:** Nerull y los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar Cárceri. Las criaturas más normales no encontrarán diferencia alguna entre Cárceri y el plano Material. Se puede afectar al plano con conjuros y con esfuerzo físico.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente maligno:** los personajes buenos sufren un penalizador de –2 a las pruebas basadas en el Carisma.
- **Magia normal.**

ENLACES DE CÁRCERI

Existen muchos portales en diferentes planos que permiten el acceso a Cárceri, aunque la mayoría no permiten el viaje a la inversa. La excepción es el río Estigia que circula por la primera capa del plano. El río se mezcla con los pantanos y canales que cruzan los orbes de esta capa en su camino hacia los Yermos grises del Hades.

HABITANTES DE CÁRCERI

Casi ninguna criatura vive en Cárceri de forma voluntaria. Aquí vienen a parar los expulsados, los exiliados, los traidores, los asesinos y las almas de todos quienes tienen ambiciones poco honradas. En pocas palabras: es un plano prisión.

De esta manera, los residentes de Cárceri son una mezcla racial y cultural. La mayoría pasan el tiempo conspirando y planificando la manera de escapar del plano y encontrar el camino de vuelta a su hogar y a sus antiguas posiciones. Además de los prisioneros y de los suplicantes, el plano hospeda a las criaturas infernales que toman parte en la Guerra de la sangre. Por el plano deambulan demonios, diablos, yugoloths, pesadillas que galopan enloquecidas y todo tipo de ajenos malignos.

Suplicantes de Cárceri

Los suplicantes del plano tienen un gran resentimiento hacia los viajeros de paso ya que, aunque quieran, no pueden abandonar el plano. Muchos de los suplicantes son almas que han abusado de la confianza de amigos y familiares y que les han traicionado. Como todos los suplicantes, no recuerdan nada de sus vidas pasadas, aunque siguen siendo muy traicioneros. Mienten constantemente y con gran astucia.

Los suplicantes residen en una de las cinco capas acorde con su traición. Orthrys acoge a los políticos y a los traidores a su nación, y Cathrys a todos quienes se dejaron llevar por instintos animales en situaciones en que la razón y la lógica les hubieran servido mejor. Minethys encarcela a los que acapararon riquezas con las que podrían haber ayudado a otros pero no lo hicieron, y Colotys atrapa a quienes con sus mentiras hicieron daño a otros. Finalmente Porphatys es el hogar de los superficiales y los egoístas que rehusaron ayudar a otros cuando tuvieron oportunidad.

Los suplicantes de Cárceri tienen las siguientes aptitudes especiales:

Inmunidades adicionales: frío, ácido

Resistencias: electricidad 20, fuego 20

Otras aptitudes especiales: los suplicantes de Cárceri mienten mucho y muy a menudo. Tienen un bonificador de capacidad de +10 en las pruebas de Engañar.

MOVIMIENTO Y COMBATE

Para los personajes que están en un orbe, el movimiento funciona de forma normal. Cuando el personaje se aleja más de 100' de la superficie de un orbe la gravedad desaparece, pero a diferencia de otros planos donde la fuerza de voluntad permite moverse en entornos ingrávidos, aquí no funciona de la misma manera. Para moverse en ese ambiente ingrávido los personajes necesitarán un conjuro de *volar* u otro tipo de transporte para llegar a otro orbe.

Los nativos de Cárceri a veces usan unos trineos ferrosos que se deslizan por el aire como si fuera sólido, globos de piel llenos de aire caliente, y mangas de viento de seda de 100' de longitud, que atrapan el viento e impulsan al viajero desde lo alto de una montaña hasta un destino aleatorio.

Algunos canales del Estigia y algunos portales bien escondidos permiten el movimiento entre las capas de Cárceri.

En Cárceri el combate funciona como en el plano Material.

CARACTERÍSTICAS DE CÁRCERI

A Cárceri se le conoce como el reino séxtuple porque tiene seis capas una dentro de otra como las muñecas pequeñas de madera (*N. del C: sí, hombre, sí. Las muñecas rusas, que en ruso se llaman* matrioshkas). En cada una de las capas, una pequeña línea de planetas se expande en dos direcciones hacia el infinito.

Muchas de las capas del plano están destruidas y arrasadas por las batallas: es el legado de la Guerra de la sangre. Mientras que la mayoría del plano vive al margen de la guerra que se sucede a lo largo de los planos inferiores, algunas partes del plano se usan como campamento o incluso como campo de batalla.

En Cárceri la visión es normal. A diferencia del plano Material, la luz natural parece como si surgiera de cada uno de los orbes, inundándolo todo con una luz rojiza. La audición es normal.

Orthrys

Orthyrs es la primera capa de Cárceri. Es un reino de grandes pantanos y arenas movedizas. El río Estigia circula libremente por la capa saturando el suelo con su magia. Los canales que se han creado a través de eones de erosión son muy anchos y profundos. Donde no hay ríos hay pantanos. Aunque hay zonas secas, son muy raras, y lo normal es que estén en las montañas, donde moran los furiosos titanes.

En los cenagales hay multitud de mosquitos que molestan a los viajeros, pero mucho más molestos son la gran cantidad de suplicantes, que no paran de hablar, que habitan este reino frío y sombrío.

El Bastión de la última esperanza: es una fortaleza de roca negra volcánica situada una cordillera, a la que la luz rojiza del plano otorga un aspecto muy amenazante. Sólo hay una entrada, y los que pasan por ella no pueden evitar darse cuenta de que se parece demasiado a las fauces de un inmenso sapo demoníaco.

Nadie gobierna el Bastión, sino que en lugar de eso sirve como puesto avanzado para los rebeldes. Aquí los viajeros pueden encontrar todo tipo de documentos falsificados, operaciones quirúrgicas que les permitan disfrazarse de forma permanente, y otros tipos de servicios corruptos. Es un buen lugar para encontrar asesinos, espías y gente de mala reputación. Los viajeros astutos deberán recordar que están en un plano de traidores y que por lo tanto no deben fiarse de nadie dentro de los muros del Bastión.

El monte Orthrys: en uno de los golfos que hay entre dos de los orbes del plano, se unen los dos picos más altos que hay en cada uno de ellos. En su intersección hay un palacio titánico de columnas de mármol blanco, anfiteatros y galerías, en el que vive una raza de titanes que fueron expulsados del plano Material hace mucho tiempo. Cronus es el titán que gobierna el monte. Vive en el centro del palacio, en un salón del trono de una milla de ancho. Los visitantes que deseen consultar la sabiduría de Cronus pueden pedir audiencia, aunque los que busquen su consejo deberán ser cuidadosos pues los titanes llevan muchos eones cautivos y pueden actuar de manera inesperada contra quienes pueden entrar y salir libremente del plano. Cronus puede alterar la morfología del monte como si tuviera el poder de una deidad menor.

Cathrys

Los orbes de la segunda capa de Cárceri están cubiertos con junglas fétidas y llanuras de color escarlata. Flota en el aire un olor fétido, que surge de las secreciones ácidas de las plantas de la jungla. Todos los que no tengan inmunidad al mismo quedan reducidos a sus componentes básicos por culpa del ácido si están mucho tiempo entre los árboles. El aire de la jungla hace 1d4 de puntos de daño por ácido cada minuto y algunas plantas segregan ácido más potente.

Las llanuras de Cathrys son mucho más acogedoras. El plano está cubierto por praderas que mueve la brisa. Algunos de estas hierbas tienen hojas afiladas como cuchillas que pueden cortar al viajero sin que éste se de cuenta. Todos los que se muevan deprisa (doble movimiento) o que corran en las llanuras deberán superar un tiro de salvación de Reflejos (CD 20) por asalto o se irán cortando y recibirán 1d4 de puntos de daño.

La Botica del pecado: en las profundidades de las junglas de una de los orbes de Cathrys se encuentra la Botica del pecado. La Botica está hecha de forma muy inteligente, con trozos de madera entrelazada, y reposa en la parte superior del tronco de un árbol muy grande. La estructura está situada más arriba de las ramas que vierten las secreciones ácidas. Hay unas pasarelas suspendidas con cuerdas que dan acceso a las partes superiores de los árboles. Algunas partes de las pasarelas han desaparecido, posiblemente debido a tormentas cáusticas. En la Botica se pueden comprar y vender venenos exóticos y ácidos.

El propietario de la Botica es un demonio llamado el Hacedor de pecados. Es un glabrezu de aptitudes medias a excepción por su afinidad especial por los ácidos y los venenos. Se deleita con todo aquello que sea tóxico: cuanto más diabólico, mejor. En la Botica se pueden encontrar todos los venenos de la Tabla 3–16: venenos de la *Guía del* DUNGEON MASTER. También se pueden encontrar brebajes únicos que el Hacedor ha comprado a viajeros o que ha sintetizado en su propio laboratorio. Aquí también se vende ácido: en viales de una dosis o en barriles de cien viales. Ni el tamaño de la compra ni la naturaleza del comprador son algo que le importe al Hacedor.

Minethys

La tercera capa de Cárceri está llena de arena. El viento arrastra con tanta fuerza los punzantes granos que a un ser completamente expuesto le va arrancando la carne hasta quedarse en los huesos en sólo pocas horas. Seguramente es uno de los lugares donde se producen las peores tormentas. Estas tormentas de arena (que funcionan igual que las tormentas de polvo tal y como se describen en el Capitulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*) se suceden con una probabilidad de un 10% por cada 24 horas. Todo el que queda atrapado dentro de una tormenta de este tipo, sea mortal o criatura infernal, debe cubrirse con sus ropajes para protegerse de la arena.

En Minethys son comunes los tornados. Para poder evitar estas condiciones peligrosas, los suplicantes viven en agujeros llenos de arena excavados con las manos. Deben estar excavando de forma constante para obtener un buen refugio.

Las tumbas de arena de Payratheon: Payratheon es el nombre de una ciudad desaparecida. La ciudad se construyó hace eones en uno de los orbes de Minethys. La ciudad quedó enterrada hace mucho tiempo y bajo la superficie cambiante de la capa sólo quedan sus avenidas anegadas de arena, torres derrumbadas y pórticos obstruidos. De todas formas, algunas veces la superficie cambiante de la arena revela durante unas horas lo que fue la ciudad de Payratheon, aunque al final acaba siendo engullida de nuevo por la arena, ahogando a muchas criaturas que han sentido la tentación de visitarla.

Algunos aventureros particularmente despiertos han excavado hasta encontrar los suburbios de la periferia de la ciudad durante los perídos en que ésta se encuentra enterrada. La gente cuenta fábulas de terror en la que se habla de "gorgones de arena" con aspecto draconiano que nadan por la arena como si fuera agua. También se habla de los restos de los habitantes de la ciudad que se encuentran en las calles en forma de muertos vivientes petrificados. Estos muertos vivientes están tan erosionados que casi no se pueden discernir su tamaño original ni su raza.

Colothys

La cuarta capa de Cárceri es un reino de montañas tan altas, agrestes y crueles que hace tambalear la imaginación de un viajero del plano Material. En esta capa es imposible viajar a pie pues está salpicada por cañones de miles de millas de profundidad, cuando no hay elevaciones ilógicamente altas producto de las poderosas fuerzas tectónicas. Hay algunas rutas comerciales en forma de puentes tambaleantes y de caminos por acantilados que, a duras penas, permiten que pase una persona.

Es imposible moverse con normalidad más allá de las rutas comerciales. Los personajes que se salgan de la ruta deben superar una prueba de Trepar (CD 15) para moverse a la mitad de su velocidad como una acción de asalto completo.

Los jardines de la Malicia: los jardines colgantes de Colothys se encuentran en un orbe de esta capa que los viajeros harían bien en evitar. Para ojos inexpertos, muchos de los acantilados y de los desniveles escarpados de este orbe son el hogar de delgadas enredaderas y de unos tubérculos de los que brota gran cantidad de flores bellísimas. Los personajes que intenten recoger algunos ejemplares para su colección botánica pronto aprenderán que las enredaderas se mueven, intentando atrapar y quitar la vida a todas aquellas criaturas que intenten usarlas como ayuda para trepar, intenten arrancar las flores o simplemente se muevan muy cerca de ellas.

Es posible que las enredaderas sean parte de un gran organismo que ha crecido a lo largo de eones hasta cubrir por completo el orbe. Una vez cada seiscientos días la enredadera da a luz unas pequeñas semillas muy parecidas a los dientes de león, que se lleva el aire. A menudo los vientos de la capa llevan las semillas a través de centenares de orbes. Aunque la mayoría se las comen las sabandijas, algunas encuentran una tierra rica en alimentos en otro orbe y sus tubérculos brotan en agujeros pequeños o en acantilados perdidos.

Porphatys

La quinta capa de Cárceri es un reino donde cada orbe está revestido de un océano helado de poca profundidad alimentado de forma constante por una nieve negra. Tanto la nieve como el agua son ligeramente ácidas. Por cada 10 minutos de exposición directa se sufren 1d6 de puntos de daño por ácido.

Ninguna estructura artificial dura mucho en Porphatys. Hay unas islas que son casi tan grandes como bancos de arena, que surgen por encima de las olas, y desde las que se lamentan muchos suplicantes. A todo el que se les acerca le prometen cualquier cosa con tal de que los saquen del plano. A pesar de sus ruegos, y como recompensa por la caridad, a la primera oportunidad traicionarán a quienes les han ayudado.

En esta capa también vive otra raza de titanes exiliados, pero incluso su palacio está medio hundido y poco a poco sucumbe bajo las olas ácidas.

El barco del Centenar: hay un barco que se mueve por los fríos mares de Porphatys. Al barco se le conoce como el barco del Centenar, aunque en muchas narraciones se le conoce como la Carabela blanca. Se parece a una carabela fantasma de co-

LA SORPRESA DEL HACEDOR DE PECADOS

El demonio propietario de la Botica del pecado sintetiza un veneno ácido llamado Sorpresa del Hacedor de pecados a partir de las plantas nativas del plano. Este brebaje tiene dos componentes: veneno y ácido. La Sorpresa del Hacedor de pecados está preparada de manera que el componente ácido no se activa hasta que no entra en contacto con un tejido vivo. Por consiguiente no daña ni las armas ni los objetos sobre los que se aplica. Las víctimas deben superar un tiro de salvación contra venenos de forma normal simultáneamente a sufrir daño por ácido.

La Sorpresa del Hacedor de pecados tiene las siguientes características:

Tiro de salvación de Fortaleza: CD 24 (herida) o CD 18 (ingestión).

Daño inicial: 2d6 de puntos de Constitución temporal (por veneno).

Daño por ácido: 1d6 de puntos de daño por asalto durante 3 asaltos.

Daño secundario: 2d6 de puntos de Constitución temporal.

Precio: 4.400 po.



lor blanco, sin tripulación visible. Se mueve entre islotes de diferentes orbes (de algún modo desaparece de un orbe y aparece en otro) recogiendo las almas varadas y algún que otro viajero lo suficientemente valiente (o loco) como para embarcarse en él.

Los pasajeros del barco pronto descubren que, aparentemente, no hay ningún movimiento a bordo. La cubierta inferior y la bodega están llenas de sarcófagos de piedra. Son sarcófagos que no tienen ningún adorno y hay exactamente cien. Nadie que haya abierto un sarcófago ha vivido para contarlo, y cada vez que alguien lo intenta una desgracia inesperada se abate sobre las criaturas de a bordo, de manera que la siguiente vez que el barco llega a puerto está completamente desprovisto de vida. Cuenta la leyenda que el barco busca entregar su terrible carga, pero espera para hacerlo hasta el fin de los días.

Entre las "limpiezas" que tienen lugar cuando algún curioso intenta abrir un sarcófago los viajeros (suplicantes, demonios u otras criaturas) abarrotan el barco. Algunos lo convierten en su hogar temporal, contentos de moverse de un lugar a otro gracias a las fuerzas misteriosas que lo dirigen. Estos habitantes no ven con buenos ojos a los visitantes que pretenden abrir un sarcófago.

Agathys

La capa más fría de Cárceri es también, dada la naturaleza anidada del plano, la más interior. A diferencia de las otras capas, Agathys sólo tiene un orbe: una esfera de hielo negro cubierta de rojo.

El aire es cruelmente frío y hace 1d2 puntos de daño por frío (por asalto). Esta capa tiene un rasgo predominante de alineamiento levemente maligno. Los suplicantes están medio enterrados en el hielo negro y las mentiras se han congelado en sus labios.

Necromanteion: Necromanteion es la ciudadela central del reino de la deidad mayor Nerull. Nerull es la deidad de la muerte y se le conoce como el Segador, el Enemigo del bien, y el Portador de tinieblas. Los suplicantes son manchas congeladas en el suelo, las paredes y los thechos de Necromanteion. También se pueden encontrar en el hielo circundante de la fortaleza.

La entrada desierta de la ciudadela conduce hasta un ancho vestíbulo al que se conoce como el Templo oculto. Este vestíbulo está lleno de muertos vivientes de todo tipo. El área está iluminada por las luces pálidas de color verdoso de las linternas que portan los necrófagos. A lo largo del vestíbulo hay centenares de altares de ónice donde de forma constante unos clérigos demoníacos cantan estrofas de horribles rituales nigrománticos. Además de los cánticos, los clérigos consumen incontables horas realizando grotescos experimentos con montones de carne necrótica apilada en los altares.

El trono de Nerull está en el centro del Templo oculto. A los personajes que molesten a Nerull sólo les espera la aflicción. Nerull es un esqueleto rojizo con una capa negra mate. Entre las manos siempre lleva su bastón de madera de sable: la *Segadora de vidas* que se proyecta en forma de una guadaña de fuerza escarlata con el poder de matar a cualquier criatura.

El Templo oculto tiene una serie de cámaras satélite, algunas de las cuales contienen comida y residencia para los clérigos demoníacos mientras que otras son celdas para los cautivos vivos destinados a ser atados a alguno de los altares (o a convertirse en comida de alguno de los clérigos hambrientos) y algunas más son bóvedas donde se guardan algunas de las reliquias sagradas de Nerull.

Finalmente hay una serie de túneles muy profundos que se hunden bajo la capa de hielo. Se supone que estos túneles conectan con

una serie de bóvedas llenas de horrores tan espantosos que ni siquiera los clérigos demoníacos de Nerull se atreven a explorar. De sus profundidades emergen gemidos y susurros de otros mundos.

Encuentros en Cárceri

Usa la Tabla 7–6: encuentros abismales para los encuentros aleatorios en Cárceri.

LOS YERMOS GRISES DEL HADES

Es donde el mal florece eternamente.

Es un plano de desesperación y apatía eternas.

Es el gran campo de batalla de la Guerra de la sangre.

El Hades está en el nadir de los planos inferiores, a medio camino entre las dos razas de criaturas infernales que luchan para aniquilarse. A menudo se pueden ver las planicies grises oscurecidas por grandes ejércitos de demonios luchando contra ejércitos de diablos sin darse cuartel alguno. Si hay algún plano que defina la naturaleza de lo maligno, éste es sin duda los Yermos grises.

En los Yermos grises del Hades el mal en estado puro actúa como una fuerza espiritual que arrastra a las criaturas. En este plano tanto la rabia del Abismo como las conspiraciones retorcidas de los Nueve infiernos se doblegan ante la desesperación. En el extremo del mal, la apatía y la desesperación se infiltran en todo. El Hades destruye lentamente los sueños y los deseos de los visitantes, transformando espíritus ardientes en cascarones vacíos. Los que pasan mucho tiempo en el Hades, al final, acaban rindiéndose a la apatía.

El Hades tiene tres capas a las que se conoce con el nombre genérico de "oscuridades". Cada oscuridad está invadida de una malignidad tal que, poco a poco, acaba con el espíritu.

RASGOS DEL HADES

El hades tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito**: aunque el Hades se puede extender infinitamente, las fronteras de sus reinos más conocidos están perfectamente delimitadas.
- **Divinamente mórfico**: los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar el Hades aunque pocas deidades quieren reinar aquí. Los que no pueden alterarlo no distinguirán nada diferente al plano Material de manera que se puede cambiar el plano a través de conjuros y de esfuerzo físico.
- **Sin rasgos elementales y de energía.**
- **Alineamiento fuertemente maligno:** los personajes que no sean malignos sufren un penalizador de –2 a todas las pruebas que se basen en Carisma, Sabiduría e Inteligencia.
- **Atrapar:** este es un rasgo especial único del Hades, aunque el Elíseo tiene un rasgo similar. Una criatura que no sea ajeno experimenta una creciente apatía y desesperación mientras está en el Hades. Los colores se ven más grises y menos vivos, los sonidos se amortiguan e incluso parece que la conducta de los compañeros esté más llena de resentimiento. Al final de cada semana que se pasa en el Hades todos los que no pertenecen al subtipo 'ajeno' deben superar un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el número de semanas consecutivas en el plano). Si se falla el tiro significa que el individuo cae bajo el control del plano y se convierte en un suplicante.

  Los viajeros que quedan atrapados por el mal inherente del Hades no pueden salir del plano por voluntad propia y de hecho no tienen ganas de hacerlo. La memoria de su vida pasada desaparece y se requiere un *deseo* o un *milagro* para devolver el personaje a la normalidad.
- **Magia normal.**

ENLACES DEL HADES

Por la capa superior del Hades circula el Estigia y varios de sus afluentes se internan en las profundidades del plano. Como en todos los tramos, a lo largo del río hay barqueros siniestros que circulan por él y que conceden pasaje a otros planos.

Los portales a otros planos son muy comunes, por lo menos en Oinos: la oscuridad superior. Generalmente, los portales se parecen a grandes monedas de colores centelleantes. Las monedas doradas llevan a Cárceri, las plateadas a las Tierras exteriores, las de cobre llevan a Gehenna y las raras monedas de platino al plano Astral. Dado que casi todo lo que hay en los Yermos grises está vacío de color, los portales resplandecientes se ven desde muchas millas de distancia.

HABITANTES DEL HADES

En los Yermos grises se puede encontrar todo tipo de criaturas malignas. Dado que el plano es uno de los campos de batalla de los planos inferiores, uno se puede encontrar con demonios, diablos, slaad, formícidas e incluso alguna deva, bien como espías o como desertores de sus unidades. Por supuesto también se pueden encontrar muchos yugoloth, a pesar de que buena parte de esta raza ha vuelto a Gehenna, su plano original.

En el Hades también hay muchas sagas nocturnas. Las sagas se dedican de forma constante a buscar un tipo concreto de suplicantes llamados larvas, que les sirven como moneda de cambio en sus tratos con seres y deidades malignos.

Además de la Guerra de la sangre, las sagas y los suplicantes, en el plano se pueden encontrar manadas de pesadillas llameantes.

Suplicantes del Hades

La mayoría de suplicantes del Hades son fantasmas grises: espíritus tan desgastados por los Yermos que pierden su solidez. Muy pocas veces hablan, y en vez de eso se arremolinan alrededor de los visitantes, como las mariposas alrededor de una vela, buscando el calor de las emociones y las esperanzas de los seres vivos.

Los espíritus de los seres especialmente egoístas y maliciosos se convierten en larvas, que son un tipo especial de suplicantes. Las larvas parecen gusanos de tamaño Mediano con cabezas que se parecen a las cabezas de los que fueron sus cuerpos mortales. En los planos inferiores las larvas sirven como moneda de cambio, sobre todo entre las sagas nocturnas, liches, demonios, diablos y yugoloths. La mayoría se usan como comida o como componentes de conjuros, aunque a las larvas con más "suerte" a veces se las promueve a las formas más inferiores de criaturas infernales.

Los suplicantes del Hades sólo tienen un rasgo especial: la incorporeidad. En cambio las larvas tienen los siguientes rasgos especiales:

Inmunidades adicionales: frío, fuego.

Resistencias: electricidad 20, ácido 20.

Otras aptitudes especiales: lesionar, enfermedad, sin reclusión planaria.

Lesionar (Ex): cada vez que una larva causa daño, la herida sangra de forma automática haciendo 1 punto de daño por asalto hasta que se supere una prueba de Sanar (CD 15) o se aplique curación mágica.

Enfermedad (Ex): cada vez que una larva causa daño en combate las víctimas deben superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 17) o padecerán escalofríos diabólicos (consulta el apartado 'Enfermedades' del Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER para ver sus efectos).

Sin reclusión planaria (Ex): a diferencia de otros suplicantes, a las larvas se las puede sacar del plano. Muchas veces son llevadas a otros sitios para que sirvan de alimento, como moneda de cambio o como "combustible espiritual" para algunos de los experimentos que tanto demonios como diablos llevan a cabo con tan esotérico componente.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento y el combate en el Hades son como en el plano Material. La naturaleza odiosa del Hades hace a los luchadores mucho más fieros y con pocas ganas de huir, incluso cuando están gravemente heridos. La mayoría de combates en este plano son a muerte.

CARACTERÍSTICAS DEL HADES

Las diversas capas (denominadas 'oscuridades') de los Yermos grises son justamente eso: tierras de un color gris pálido. La tierra es gris, el cielo es gris y los suplicantes son grises. En este mundo el color es algo extraño, como si la visión lo hubiera desterrado. Cuando los visitantes llegan al plano todo pasa de tener color a ser blanco, negro o gris. Desde el cielo emana una luz grisácea sobre la cual simplemente no hay nada: no hay sol, ni luna, ni estrellas.

Los efectos del color grisáceo afectan más de lo que parece: es un gris espiritual que llega hasta el corazón de quienes pasan demasiado tiempo en el Hades. Quienes pasan más tiempo en el plano del que deberían (como sucede con los suplicantes) al final se sienten carentes de emociones. No ríen, no lloran, no se preocupan. Todo lo que hacen es desesperarse: perdieron una esperanza que ya nunca volverá.

Tanto el rasgo de atrapar del plano como la enfermedad espiritual que se conoce como "los grises", son manifestaciones de la palidez del Hades.

Oinos

La primera oscuridad del Hades es una tierra de árboles atrofiados, criaturas infernales errantes y enfermedades virulentas. Pero, por encima de todo, este es un plano desolado por la guerra. Es el campo de batalla central de la Guerra de la sangre. Aquí se reúnen criaturas infernales, guerreros esclavos, bestias entrenadas y mercenarios para librar batallas a escala épica. Las batallas sólo hacen que devastar más aún un terreno completamente arrasado. Por toda la capa se oyen gritos, alaridos y los ecos de los zarpazos y los choques de las armas.

La Torre devastada de Khin-Oin: Khin-Oin es una torre de veinte millas de altura que no parece otra cosa más que una inmensa columna vertebral. Algunos dicen que es exactamente eso: la columna vertebral de una deidad muerta por los yugoloth. Khin-Oin se hunde tanto en las profundidades del plano como se eleva hacia el cielo. Los niveles subterráneos de la torre se hunden hasta unas veinte millas de profundidad.

En la Torre devastada manda un príncipe demonio llamado Mydianchlarus. Hay muchas historias que cuentan que la raza yugoloth nació aquí, en lo más profundo de Khin-Oin, y nadie a excepción de los yugoloth la ha controlado jamás, a pesar que de forma constante hay ejércitos de criaturas infernales que intentan tomarla.

En toda la torre parece como si las habitaciones y los pisos no tuvieran fin. Se pueden encontrar habitaciones de huevos, salas de meditación, planetarios, aposentos para los yugoloth y pisos que son campos de batalla y campos de entrenamiento. Mydianchlarus gobierna desde la cúspide de la torre y el símbolo de su poder es el *Trono maligno*.

Al ser que gobierna la torre también se le conoce como el oinoloth. Cualquier criatura que invada la Torre devastada y se haga con el control de la cúspide puede reclamar el título, pero para ello debe derrotar al actual señor y sentarse en el *Trono maligno*, que tiene el poder de un artefacto y otorga poderes sobre la capa de Oinos.

El Trono maligno: el *Trono maligno* es un artefacto mayor. Es un trono gargantuesco e inamovible excavado en la misma piedra de la Torre devastada. Está decorado con incrustaciones de plata deslustrada, cobre y bronce. La parte superior (que es lo suficientemente grande como para que se siente una criatura de tamaño Grande) está decorada con una corona de rubíes. Muchas criaturas de tamaño Mediano quedarían ridículas sentadas en un trono en el que su piernas quedan a varios pies del suelo.

Poderes del trono: para poder usar el poder del trono el personaje debe haber derrotado al anterior oinoloth. Si el anterior oinoloth aun vive, el que se siente en el trono sufrirá una consunción de característica permanente de 3d6+6 puntos de Carisma

LOS GRISES

En el Hades hay un veneno espiritual que afecta a todas las criaturas (también a los ajenos) que no tengan una resistencia a conjuros de 10 o mayor, que se conoce como 'los grises'. Las criaturas que no tengan esa RC, deben superar cada veinticuatro horas un tiro de salvación de Voluntad (CD 13). Si fallan pierden 1 punto temporal de Sabiduría. Como máximo sólo se pueden perder puntos de Sabiduría hasta quedarse a 1. A diferencia de la mayoría de efectos que dañan las puntuaciones de características, el daño hecho por los grises no se cura hasta que la víctima salga del Hades. Cada punto de daño de Sabiduría que se sufre representa un incremento de apatía y de desesperación.

Este efecto es concurrente con el rasgo de atrapar del Hades. El daño que se recibe en la Sabiduría por culpa de los grises hace que sean más difíciles los tiros de salvación semanales para resistir la pérdida de esperanza que representa el rasgo del plano.

(N. del C.: ésta es claramente una referencia poética a la tristeza, en inglés "the blues". Aquí, en lugar de estar tristes, las criaturas están apáticas, lo que el autor quiere simbolizar con el color gris, y se inventa "the greys" por analogía. En lugar de inventarnos un palabro rebuscado, hemos preferido dejarlo en "los grises" y explicar por qué).

como consecuencia de quedar infectado con una enfermedad virulenta llamada la devastación gris. Los personajes que sean inmunes a las enfermedades no sufren daño pero el trono les parecerá que no tiene poder alguno.

Si el personaje que se sienta ha derrotado al antiguo oinoloth, entonces el *Trono maligno* tiene todos su poderes. Hay que tener mucho cuidado con el trono, pues quien se sienta en él cambia para siempre. Como parte de la transformación grotesca que sufre, se pierden 1d4 puntos de Carisma de forma permanente. La desfiguración es la marca del oinoloth y no se puede curar de forma mágica sin que se pierda el título.

Con la desfiguración se obtiene el poder absoluto sobre las enfermedades de Oinos. El nuevo oinoloth (tanto si es un yugoloth como no) tiene el control sobre todas las enfermedades de Oinos. Puede crearlas, modificarlas o anularlas a voluntad. Algunas enfermedades nuevas o modificadas pueden extenderse incluso más allá de Oinos pero el oinoloth sólo tiene poder en el Hades. El oinoloth tiene poder sobre las enfermedades tanto si está sentado en el trono como si no lo está.

Crear o modificar enfermedades: el oinoloth puede concebir o modificar una enfermedad a voluntad como una acción gratuita (aunque el hecho de dar un nombre apropiado a la nueva enfermedad es un ejercicio intelectual que puede llevar más tiempo). Los parámetros más importantes para crear o modificar una enfermedad son: infección, CD, incubación y daño. Para más información consulta el apartado 'Enfermedades' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

En líneas generales, una enfermedad nueva o modificada tiene un tipo estándar de infección, no tiene una CD superior a 20, un tiempo de incubación no inferior a un día y hace un daño de como mucho 1d8 de pérdida temporal de cualquier puntuación de característica con excepción de la Constitución (si la consunción de característica es permanente, como mucho será 1d6). Si no se supera un segundo tiro de salvación contra la CD de la enfermedad se pueden producir efectos secundarios como: sordera, ceguera, mudez y otras pérdidas sensoriales (una por enfermedad).

Infección: una vez se ha creado o modificado una enfermedad, el oinoloth puede hacer que se expanda. El oinoloth puede infectar a cualquier objetivo vivo que haya a una distancia de hasta 300' como una acción estándar, sin que éste tenga derecho a un tiro de salvación para evitarlo.

Niflheim

La segunda oscuridad del Hades es una capa de brumas grises que constantemente se retuerce y arremolina entre árboles enfermizos y riscos siniestros. La delgada niebla limita la visión a 100' en el mejor de los casos y, a la larga, lo satura todo de humedad. Niflheim no es un lugar devastado por la guerra como Oinos, probablemente porque la niebla entorpece el combate. Entre la niebla se esconden depredadores como por ejemplo lobos terribles infernales y trolls.

Tanto la visión como la visión en la oscuridad están limitadas a 100' y las pruebas de Escuchar tienen un penalizador de circunstancia de –4 debido a la acción atenuadora de la niebla.

La Muerte de la inocencia: La Muerte de la inocencia es un pueblo construido con la madera talada de los bosques cercanos.

El pueblo tiene más de 5.000 habitantes entre mortales y suplicantes (no hay suplicantes tipo larva) aunque la mayoría se mantienen dentro de sus casas y por lo tanto la ciudad tiene un aspecto vacío. A veces, aunque parezca extraño, algunos de los que viven tras los muros del pueblo se esfuerzan en mejorar su suerte y romper con la apatía del plano.

Al pueblo se entra por unas puertas de madera muy grandes y tanto en éstas como en las murallas exteriores hay estacas. Dentro hay una gran avenida con una fuente de mármol gris. La madera de los edificios exuda sangre como si fuera savia, confirmando así la creencia de que hay suplicantes atrapados dentro de la madera. Dentro del pueblo no afectan ni el rasgo de atrapar del Hades ni el veneno espiritual conocido como 'los grises'.

Plutón

La tercera oscuridad del Hades es una capa llena de sauces moribundos, olivos retorcidos y chopos oscuros como la noche. Es un reino donde nadie quiere ir y donde nadie recuer-



LA DEVASTACIÓN GRIS

La devastación gris en su forma normal es muy peligrosa y desagradable, ya que la piel se destruye transformándose en mucosidades y en pedazos de carne podrida. La enfermedad tiene las siguientes características:

Infección: contacto.
Salvación de Fortaleza: 20
Incubación: 1 día.
Daño: 1d4 de puntos de consunción permanente de Carisma.

da cómo llegó. Ni que decir que los suplicantes no tienen elección alguna.

Generalmente la Guerra de la sangre no llega hasta esta capa, aunque puede haber algunas incursiones cuando un bando u otro quiere recuperar el alma de un oficial mortal que, en vida, tuviera unas habilidades tácticas especialmente brillantes.

El Inframundo: el Inframundo está encerrado por unas paredes de mármol gris que se expanden centenares de millas y que se pueden ver desde muy lejos. Sólo hay una puerta doble que cruza la muralla de mármol de este reino. Las puertas son de bronce amartillado y están abolladas y llenas de marcas dejadas por los héroes que han intentado pasar por ellas. Sin embargo la puerta está protegida por un can de tres cabezas Gargantuesco hecho con cuerpos retorcidos y podridos de centenares de suplicantes.

Más allá de la puerta, el interior del reino se parece mucho al exterior. El paisaje está compuesto por árboles ennegrecidos, arbustos atrofiados y campos devastados. Por todos sitios hay larvas grises retorciéndose en el polvo, y suplicantes fantasmales que van camino de quedarse completamente vacíos de toda emoción por culpa de la enfermedad espiritual del plano. Cuando pierden el último atisbo de emociones, la esencia de lo que queda se fusiona con la oscuridad de Plutón.

A veces los grandes héroes o los amantes desesperados del plano Material viajan hasta esta capa a través del río Estigia, o a través de portales escondidos en fisuras volcánicas. Vienen al Inframundo porque creen que pueden encontrar el espíritu de un amigo o de un amante y liberarlo de una eternidad de desesperanza. Además de las larvas, los suplicantes que se desvanecen y los mortales locos ocasionales, el Inframundo está lleno de demonios, yugoloth y diablos que deambulan por el paisaje buscando un bocado.

Encuentros en el Hades

Alterna entre la Tabla 7–6: encuentros abismales y la Tabla 7–7: encuentros infernales.

LA ETERNIDAD DESOLADA DE GEHENNA

Es un plano sin caridad, misericordia o piedad.

Es el Horno de la perdición, el Horno cuádruple.

Es donde los yugoloth corcovean por pendientes volcánicas sin fin.

La capa superior de Gehenna tiene frontera con el Hades y con los Nueve infiernos, de manera que no es un lugar muy agradable. En el plano hay montañas volcánicas que flotan en el vacío sin tener, aparentemente, base o cúspide. En realidad, son finitas pero miden centenares o miles de millas en todas direcciones. En cada una de las cuatro capas de Gehenna domina una única montaña volcánica, aunque hay pequeños témpanos de tierra volcánica a la deriva que a veces chocan contra las montañas. En las montañas no hay ningún lugar llano creado de forma natural. Todas las laderas tienen, al menos, 45 grados de inclinación y más bien se pueden considerar acantilados. Las criaturas infernales que habitan Gehenna han excavado rellanos artificiales, algunos de los cuales son tan grandes como para albergar ciudades enteras. También existen caminos (parecidos a montañas rusas) que conectan los diferentes rellanos. Todos los rellanos que no han sido excavados por los yugoloth o las deidades tienen tendencia a partirse y a mandar a sus creadores montaña abajo.

Las cuatro capas de Gehenna se llaman Khalas, Chamada, Mungoth y Krangath. Cada capa se diferencia de las otras por su grado de vulcanismo.

Algunos seres muy poderosos han elegido el plano para construir sus reinos. Entre sí están los señores de los yugoloth, Melif el liche y Memnor, la deidad maligna de los gigantes de las nubes. En este plano también estaba el reino de Maanzicorian, una deidad ilícida. Maanzicorian fue muerto por Tenebroso, el nombre con el que Orcus volvió después de su supuesta muerte. Una vez muerto Maanzicorian, tal y como era de esperar su reino ha empezado a desmoronarse.

RASGOS DE GEHENNA

Gehenna tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal**: la gravedad es muy parecida a la del plano Material, aunque hay pedazos de roca volcánica que flotan libremente en un vacío infinitamente grande. La gravedad es normal en las laderas de las montañas y una caída lleva a la víctimas muchas millas cuesta abajo hasta que un saliente la frena o hasta que el roce continuo con la roca durante la caída la destroza.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** el vacío impenetrable de Gehenna es infinito. Cada una de las montañas volcánicas del plano es finita, aunque son más grandes que la mayor masa de tierra conocida del plano Material.
- **Divinamente mórfico:** Memnor y otras deidades pueden alterar Gehenna mientras que las criaturas pueden alterar el plano de la misma manera que el plano Material.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente maligno:** los personajes buenos tienen un penalizador de –2 en todas las pruebas de Carisma.
- **Magia normal.**

ENLACES DE GEHENNA

Como todos los planos inferiores, a través de la primera capa del plano fluye el río Estigia. De hecho es el mayor río de la capa y se mueve por cañones y desfiladeros a velocidad vertiginosa. Su cataratas son legendarias y alguna que otra cornisa hace que se creen cataratas de proporciones épicas. Es muy peligroso intentar viajar a otros planos usando el Estigia a su paso por el Gehenna.

Los portales a otros planos, así como a otras capas del plano son muy comunes. Estos portales generalmente tienen el aspecto de barrancos sin fondo. Algunas veces hay marcas que indican que son portales, pero también es cierto que a veces los yugoloth, por error o por malicia, marcan abismos sin fondo como portales.

HABITANTES DE GEHENNA

Aunque los sabios han demostrado que los yugoloth (auténticos maestros de la planificación) aparecieron en el Hades, muchos de ellos han convertido este plano en su hogar. Incluso lle-



van en este plano desde mucho antes que algunas deidades crearan aquí sus reinos.

Suplicantes de Gehenna

Los suplicantes son los deshechos de otros planos. Son avariciosos, codiciosos y sólo se preocupan por sí mismos. No se puede esperar ningún favor de ellos a no ser que haya constancia de una recompensa. A diferencia de la mayoría de los suplicantes de los planos Exteriores, los de Gehenna tienen mucha voluntad. Esta autonomía les permite viajar de capa en capa en sus propias búsquedas de poder personales. Siempre están en busca de aquello que les permita obtener el libre albedrío, aunque están codenados a no encontrarlo nunca.

Los suplicantes de Gehenna tienen las siguientes aptitudes:

Inmunidades adicionales: veneno, ácido

Resistencias: fuego 20, frío 20.

Otras aptitudes especiales: pie firme.

Pie firme (Ex): todos los suplicantes tienen un bonificador de competencia de +10 en sus pruebas de Trepar.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en Gehenna es como en el plano Material, aunque la naturaleza montañosa del plano impone nuevos peligros de manera constante.

Caerse en Gehenna

Dada la naturaleza de la superficie del plano y de los desniveles de al menos 45 grados (a excepción de los rellanos ocasionales y de las construcciones artificiales) moverse de un lugar a otro es peligroso.

En la descripción de la habilidad de Trepar en el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* se detalla cómo se pueden mover los personajes en las pendientes. La CD de las pruebas de Trepar puede variar de 0 por desniveles normales hasta 15 por áreas más pronunciadas y se puede llegar a 25 en acantilados escarpados.

En áreas inclinadas, los personajes se pueden mover a un cuarto de su velocidad normal como si fuera una acción equivalente a movimiento o a la mitad del movimiento como una acción completa. Cualquier intento de moverse más rápido conllevará una penalización de –5 a las pruebas de Trepar tal y como se describe en el *Manual del Jugador*.

Los que fallen la prueba de Trepar no progresan. Si fallan por 5 o más entonces se produce una caída. Si hay una caída la víctima rueda, bota y rebota a través de la pendiente sin fin de Gehenna. Los personajes que caen tienen una posibilidad de agarrarse si superan una prueba de Trepar (CD 10 en un rellano, 35 en un área inclinada y 45 en un barranco).

Si se produce la caída, la víctima terminará parándose en algún rellano natural después de recorrer 10d10 +100' y sufrirá 10d6 puntos de daño como consecuencia de los rebotes. En algunos lugares de Gehenna la caída puede llevar a la víctima a un río de lava.

Combate en Gehenna

El combate es como un combate del plano Material en que los luchadores estén trepando. Cualquiera que luche sobre la superficie de una de las montañas de Gehenna perderá su bonifi-

cador de Destreza. Los atacantes tienen un bonificador de +2 para atacar a los que están trepando, incluso si ellos mismos también trepan.

Un escalador que sufra daño debe superar una nueva prueba de Trepar contra la CD correspondiente al desnivel en el que está. Si falla cae inmediatamente y sufre el daño pertinente tal y como se explica en la sección 'Caerse en Gehenna'.

CARACTERÍSTICAS DE GEHENNA

Cada una de las capas del plano (también conocidas como montes) es un poco diferente del resto, pero todas ellas se consumen bajo una voluntad maligna. Parece como si la lava buscara al visitante accidental a la vez que las grietas se abren bajo sus pies, como si el suelo estuviera hambriento y quisiera alimentarse del viajero. De la misma manera que en Cárceri, es el propio suelo el que provee de luz de manera que las sombras se elevan hacia el cielo.

Khalas

El aire de la primera capa (que también es la más inferior) del plano tiene un tinte carmesí cerca del suelo, debido al flujo de magma y a las cenizas piroclásticas. A poco más de una docena de pies el color carmesí se difumina hasta el negro. De forma extraña, y por encima de la oscuridad de cielo de Khalas, se puede ver el siguiente monte, Chamada, que aunque está muy lejos brilla como si fuera una pequeña luna de sangre.

Las vertientes de Khalas están cubiertas de cascadas y camufladas por las corrientes de agua. Las cataratas nunca llegan al suelo de la capa pues o bien se evaporan, o bien desaparecen en fisuras. Las cataratas más poderosas son las que crea el río Estigia con su turbulento paso a través de esta capa olvidada.

El Palacio de la lágrima: el Palacio es una pagoda con el aspecto de un caracol, con una capilla a cada lado. Está situado en medio del Estigia, en una cornisa creada por una deidad. Tiene un cerco hecho de hierro forjado que las rodea completamente. Tanto la Pagoda como las capillas miden varias millas de longitud, anchura y altura.

Entre las dos capillas hay un bazar abarrotado de yugoloth, suplicantes, diablos, demonios, todo tipo de ajenos y, ocasionalmente, algún que otro visitante mortal. En el bazar se compra y se vende de todo (es un enorme mercado negro, ya que la mayoría de cosas se han robado de otros sitios de la Gran rueda). Los precios son altos y los rateros un problema constante, pero aun así el mercado tiene una excelente reputación como lugar donde se venden objetos exóticos o que difíciles de encontrar.

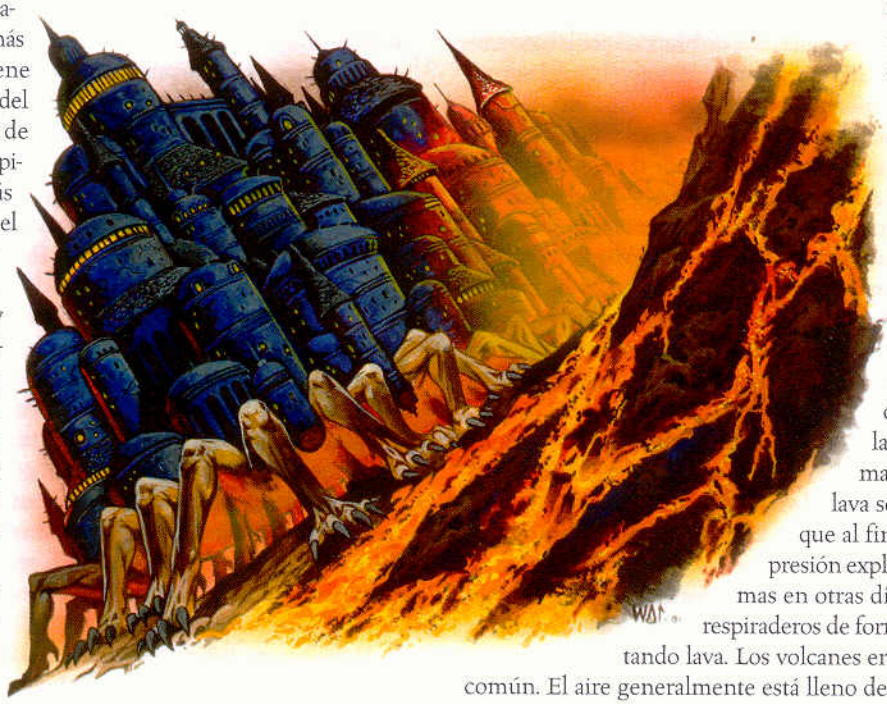


Ilustración de W. Reynolds

Chamada

El segundo monte de Gehenna es el más salvaje. Las laderas arden constantemente debido al magma que fluye por ellas y es muy difícil encontrar un pedazo de tierra sólido y frío. Es un plano tan brillante que anula la visión del cielo. Los ríos de lava se solidifican formando presas donde la lava se acumula, sólo para que al final y por culpa de la presión exploten y liberen las llamas en otras direcciones. Se abren respiraderos de forma inesperada vomitando lava. Los volcanes en miniatura son algo común. El aire generalmente está lleno de ceniza grisácea que

LA CIUDAD REPTANTE

La ciudad Reptante es una gran metrópolis que se mueve cruzando Gehenna y sus capas según la voluntad de su señor: el general de Gehenna. La ciudad se mueve gracias a centenares de piernas infernales (inmunes al fuego) injertadas bajo la cubierta inferior de la ciudad, que le permiten aferrarse a los acantilados más pronunciados y vadear lentamente los ríos de lava más anchos.

El general es un ultroloth al que se le atribuye un poder cercano al de un semidiós.

En teoría todos los yugoloth responden ante el general, pero debido a su naturaleza proclive a las conspiraciones y las tramas de mentiras, su lealtad está muy dividida.

La ciudad tiene cuarteles para todo tipo de mercenarios de elite, y torres de asedio con magia de guerra muy poderosa. También hay academias donde los brillantes estrategas infernales enseñan su conocimiento a los oficiales que se preparan para la Guerra de la sangre.

Por otro lado, en las grandes fábricas, los herreros crean constantemente el material de guerra necesario.

En sus milenios de existencia, la ciudad nunca ha entrado en combate. Hay antiguas profecías que dicen que el día que la ciudad entre en combate, la Guerra de la sangre acabará en una batalla final apocalíptica.

cae por todos lados como si nevara muy intensamente. En algunos casos la visibilidad puede llegar a ser nula.

Nimicri: desde las laderas de Chamada, Nimicri parece una luna de unos 2.000 pies de diámetro. La ciudad flota en solitario por encima del monte en llamas. Es un ciudad llena de agujas y campanarios, además de estructuras mucho menos destacables, conectadas entre sí por una red (parecida a la de una telaraña) de calles. Todo está muy limpio, los edificios son agradables y están en excelentes condiciones. Además, todos los habitantes son muy educados. En el puesto comercial se pueden encontrar artículos de gran calidad de todo tipo, ya que Nimicri es parada obligatoria de varias rutas comerciales que cruzan los planos Exteriores.

Lo que muchos visitantes nunca llegarán a saber es que los edificios, los habitantes, y todo el resto de la ciudad, son en realidad inmenso organismo que imita a una ciudad. Algunas veces Nimicri absorbe completamente a un visitante y en cambio otra veces permite que el visitante se vaya completamente ileso. Sólo con que una gota de sangre de un visitante caiga al suelo, el plano es capaz de crear un duplicado exacto de éste, que incluso tenga los mismos recuerdos que tenía el visitante cuando perdió la sangre. Si en algún momento se saca a los habitantes de la ciudad por la fuerza, estos morirán pues es como si se separara un miembro del cuerpo.

La Torre arcana: la Torre arcana se alza por encima del flujo de lava y de las nubes de cenizas de Chamada. Está decorada con espadas y clavos a modo de promesa de muerte y dolor para los visitantes indeseados. Los magos yugoloth controlan la torre que se usa como archivo histórico de la raza yugoloth.

En esta torre se puede leer la historia de los yugoloth, aunque la información está muy bien protegida y encriptada con *glifos custodios*, *símbolos* y todo tipo de conjuros de protección. En las salas interiores de la Torre arcana hay cuerpos de suplicantes colgados con cadenas. Los magos usan la sangre de estos suplicantes (y la de los visitantes inesperados) para escribir su historia. Diversos instrumentos de tortura cubren las paredes que no están cubiertas de estanterías con libros y archivos sellados.

En las profundidades de la torre hay una inmensa biblioteca que se extiende millas y millas, llena de contratos horribles hechos con los mortales. Hay toda una serie de conjuros arcanos (de los más poderosos que existen) destinados a proteger la biblioteca tanto de la piedra líquida como de los ladrones extraplanarios. Cada contrato se ha escrito con letras de fuego mágico en la piel viva de un suplicante y se ha sellado con hierro candente. Los suplicantes están atados en cadenas, alineados en hileras paralelas de agonía de muchas millas de longitud. Lo único en que piensa cada suplicante es en su contrato y en su dolor personal.

Mungoth

El tercer monte de Gehenna es mucho menos volcánico que Chamada o que Khalas. De hecho es bastante frío y muchas veces está cubierto por nevadas. La luz que emiten las bocas de las chimeneas volcánicas (muy parecida a la luz de la luna llena) del plano hace que el movimiento por sus laderas heladas sea muy complicado. El movimiento se complica aún más cuando esta iluminación queda tapada por la caída de nieve y cenizas. La combinación de nieve y cenizas ácidas es muy peligrosa para los viajeros que vayan desprotegidos.

El hielo que hay acumulado en las laderas de Mungoth da un penalizador de circunstancia de –4 a todas las pruebas de Trepar.

El valle de la Exiliada: hay una sima muy profunda que oculta un reino protegido de la permanente nevada ácida. El castillo está toscamente construido a partes iguales con piedra basáltica y huesos de gigante, y está hecho a escala de su señora: una giganta del fuego maga exiliada a la que se conoce con el nombre de Tastuo. Con ella viven sus ocho hermanas que le siguieron al exilio. Todas ellas, igual que su hermana, son magas o hechiceras.

Los yugoloth del plano tienen contratos de cooperación con Tastuo, de manera que protegerán el valle si alguna vez los enemigos de Tastuo la encuentran. Tastuo nunca habla de sus enemigos, pero su propia situación ha hecho que sienta simpatía y comprensión antes los problemas de los viajeros que le piden refugio. De esta manera, y si pueden encontrarlo, el valle de la Exiliada se convierte en lugar de paso para los visitantes del plano.

LA NIEVE ÁCIDA

La mezcla de nieve y cenizas de Mungoth hace 1d4 puntos de daño por ácido por cada minuto de exposición. Sólo las estructuras y las cavernas ofrecen un poco de protección contra las nevadas. En una zona determinada de la capa nieva un 80% del tiempo.

Krangath

El cuarto monte de Gehenna, conocido como el Horno extinto, está carente de actividad volcánica. Dejó de estar activo hace ya mucho milenios. La gran montaña de la capa es como un pilar oscuro bajo una noche también oscura. La capa está envuelta en el silencio. El viento no se agita y no hay ninguna luz que brille. Krangath está muerto.

Los suplicantes son raros y todos los que se mueven por esta capa han aprendido a quedarse quietos por miedo a que Melif los escuche.

Hopelorn: es un rellano de origen artificial que contiene unas construcciones de obsidiana. En el complejo de estructuras se pueden ver unas pequeñas luces rojizas que brillan tras unas ventanas en forma de pequeñas comisuras. Este complejo es Hopelorn: la fortaleza del liche Melif.

Hopelorn es una ciudad tanatorio, donde los sarcófagos brillan como farolas y las energías nigrománticas flotan por encima de cada avenida. En la ciudad los muertos vivientes siempre son bienvenidos, pero no sucede lo mismo con los seres vivos y los suplicantes, a quienes Melif ve como unos perdedores patéticos que no saben guiar sus vidas mortales.

Melif y su cábala de liches, juntamente con otros poderosos magos muertos vivientes trabajan en una investigación eterna sobre la naturaleza de la vida, la muerte y el ser, y algunas veces capturan criaturas infernales para hacer algunos experimentos horribles. Son muy cuidadosos de no atrapar a un yugoloth ya que tienen miedo a que la furia de esa raza caiga sobre Hopelorn. Por otra parte se dice que Melif fue un yugoloth antes de entrar en las artes arcanas y transformarse en liche.

Encuentros en Gehenna

Para los encuentros en el plano usa la Tabla 7–7: encuentros infernales.

LOS NUEVE INFIERNOS DE BAATOR

Es el infierno: donde la compasión se marchita y florece la malicia.

Es el hogar de los diablos.

Es el plano donde la ley gobernante revela el corazón del mal.

Los Nueve infiernos de Baator (a veces simplemente conocidos como Baator, o el Infierno) satisfacen la imaginación de los viajeros, la avaricia de los buscadores de tesoros y el ardor guerrero de los paladines. Es el plano de la ley y el mal por excelencia, el epítome de la crueldad premeditada. Todos los diablos de los Nueve infiernos obedecen a una ley por encima de la suya, cosa que les exaspera y les insta a rebelarse. Casi todos los diablos toman partido en cualquier acción o complot, sin importar lo corrupto que sea, con tal de progresar en la jerarquía. En la parte superior está situado Asmodeo, a quien nadie ha derrocado aún. Es la ley de los Nueve infiernos.

Cada uno de los Nueve infiernos rivaliza con cualquier otro plano inferior por su diversidad de infamia. Los diablos son mucho más astutos, sutiles y peligrosos que las otras criaturas infernales, o al menos eso es lo que dicen ellos. Un demonio tiene un poder brutal mientras que un diablo tiene orden, un plan de ataque y, por si es necesario, un plan de represalia.

Baator está formado por nueve capas, cada una de ellas como un conjunto de nueve rellanos en un agujero de profundidad infinita. Por cada capa que se desciende, se obtiene una mejor visión de conjunto. Las capas encajan como las piezas de un rompecabezas y cada vez que el viajero desciende a una nueva capa entiende un poco más cómo encajan estas piezas y cómo se unen todas. Es la seducción del mal.

Los Nueve infiernos son el hogar de diablos menores, mayores y nobles, así como de deidades del mal (como por ejemplo Kurtulmak, la deidad de los kóbolds y Sekolah, la de los sajuagín). Los Ocho oscuros son los ocho diablos de la sima que controlan los principales ejércitos implicados en la Guerra de la sangre. No obstante, los peores son los Señores de los nueve. Cada uno de ellos controla una capa de los Nueve infiernos y están situados en un estatus entre vástago de demonio de la sima y semidiós. Por supuesto, todos ellos responden ante Asmodeo, el Señor de la novena que gobierna desde la capa más baja de los Nueve infiernos: Nessus.

RASGOS DE LOS NUEVE INFIERNOS

Los Nueve infiernos tienen los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** aparentemente los bordes de cada capa se extienden de forma infinita pero en realidad la circunferencia de cada una de las capas es finita (las fronteras de las capas llevan al Hoyo y a la siguiente capa inferior).
- **Divinamente mórfico:** los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar los Nueve infiernos. Las criaturas normales los encontrarán tan alterables como el plano Material.
- **Sin rasgos elementales o de energía:** todas los elementos y las energías están equilibrados a excepción de la capa llamada Phlegethos (que tiene un rasgo de predominio de fuego). En Cania el frío es el rey y se aplica un rasgo especial de "predominio de frío".
- **Alineamiento levemente legal maligno:** tanto los personajes caóticos como los buenos sufren un penalizador de –2 en todas las pruebas basadas en Carisma. Los personajes caóticos buenos sufren un –4.
- **Magia normal.**

ENLACES CON LOS NUEVE INFIERNOS

Los portales a otros planos son muy comunes, y generalmente aparecen como aros de luz rojiza inmóviles. Uno de los más conocidos es el que está en el pueblo denominado Caja torácica, situado en las tierras Exteriores. Para pasar por la puerta maldita se debe tener una invitación de uno de los Nueve señores, aunque también se puede sobornar a Paracs, el diablo portero. También hay un rellano de las Escaleras infinitas que da acceso a algún lugar de la Ciudad colgante, en Minauros (la tercera capa de Baator).

HABITANTES DE LOS NUEVE INFIERNOS

La mayoría de la población del plano son diablos: barbazus, cornugones, erinias, gelugones, hamatulas, narzugones, ósyluth, diablos de la sima, espinagones y muchos otros seres de la jerarquía diabólica. Todos los diablos se deleitan en hacer complejos tratos con los viajeros y con los habitantes del plano Material. Todos los que hacen un trato generalmente llegan a vivir (por poco tiempo que sea) para arrepentirse de ello. Los diablos siempre buscan la manera de obtener más poder y de promocionarse a categorías superiores.

Además de los diablos, hay otras criaturas que tienen su hogar en los Nueve infiernos: felinos del infierno, canes del infierno, imps, kiton, pesadillas e incluso rakshasas. También hay un pequeño grupo de mortales que se han instalado de forma permanente, y que viven en fortalezas defendidas por diablos menores atados, legalmente, por contratos a corto plazo.

Suplicantes de los Nueve infiernos

En los Nueve infiernos se pueden encontrar varios tipos de suplicantes. Aquí vienen a parar las almas malignas, las orgullosas, las ambiciosas, las despreocupadas por los demás y las carentes de compasión. Muchas adoptan la forma de sombras fantasmales blanquecinas, que no son más que cascarones de lo que fueron en vida y que los demonios han modelado cruelmente hasta convertirlas en horribles formas retorcidas y agonizantes. Sólo cuando el alma ha sido modelada y retorcida hasta el punto en que muere realmente, su esencia se fusiona con el plano. Frecuentemente los diablos y las deidades de algunos reinos infernales concretos moldean a los suplicantes de una forma determinada acorde con una estética macabra.

Estas son las aptitudes especiales de los suplicantes infernales (también conocidos como cascarones):

Inmunidades adicionales: ninguna.

Resistencias: frío 20, fuego 20

Otras aptitudes especiales: los diablos más poderosos tienen el poder innato de moldear y retorcer a los suplicantes. Generalmente los transforman en formas intrínsecamente dolorosas y degradantes.

Algunos suplicantes particularmente perversos se convierten en lémures. Únicamente los mortales más malignos pueden llegar al estatus de lémur y lo serán con independencia de la

deidad a la que siguieron cuando eran mortales. Por supuesto que los lémures son despreciados por los otros diablos y la mayoría sirven como criados del grupo del que forman parte. Al inicio de cualquier batalla en la Guerra de la sangre los lémures sirven como carne de cañón para atraer el fuego enemigo.

Los lémures se parecen a masas informes y asquerosas de carne derretida con torsos vagamente humanoides y con una cabeza. Cuando el lémur no está demasiado retorcido por la angustia se pueden detectar rasgos de lo que fue su forma mortal. Los lémures no tienen inteligencia si bien son sensibles a los mensajes telepáticos de otros diablos y obedecen sus ordenes mentales. Siempre realizan la voluntad del diablo cercano más poderoso. Los lémures tienen las siguientes aptitudes de los suplicantes:

Inmunidades adicionales: fuego, veneno.

Resistencias: frío 20, ácido 20.

Otras aptitudes especiales: descerebrados, reducción del daño 5/plata, resistencia a conjuros 5, sin reclusión planaria.

Descerebrados (Ex): los lémures son inmunes a todos los efectos mentales y, a no ser que se les den órdenes, actúan como en el conjuro *debilidad mental*.

Sin reclusión planaria (Ex): a diferencia de la mayoría de los suplicantes, los lémures pueden abandonar su plano natal.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en los Nueve infiernos es muy parecido al del plano Material. Incluso moverse entre capas es sencillo. Los puntos de conexión entre dos capas están siempre en el punto más bajo de la capa superior y en el punto más alto de la siguiente capa inferior. Si hay una montaña, la torre de una fortaleza infernal u otra estructura a lo largo de la repisa del nivel inferior, el viajero puede bajar por ella. De lo contrario, basta con saltar de la repisa más baja del nivel superior para caer al inferior. La distancia caída es subjetiva, pero parece como poco media milla. Las criaturas que no pueden amortiguar su caída sufren 2d6 de daño en la misma.

CARACTERÍSTICAS DE LOS NUEVE INFIERNOS

Baator tiene nueve capas y cada una de ellas tiene su propio gobernante. Todos los gobernantes responden a su señor, Asmodeo, situado en la última capa. Aunque cada una de las nueve capas tiene su propio entorno único todas son inhóspitas y, posiblemente, muy mortales. Los viajeros que vayan a los Nueve infiernos será mejor que cuenten con un método para salir del plano y así evitar caer en una emboscada que les podrían preparar grupos de diablos que se dirigen a la Guerra de la sangre. Antes que la esclavitud eterna en los Nueve infiernos es preferible, por mínima que sea, la posibilidad de sobrevivir al combate.

A lo largo de los milenios, la política del Infierno ha tenido grandes vaivenes: muchas veces se han cumplido sus objetivos gracias a la hábil retórica de los venenos sutiles, mientras que otras se han cumplido de forma más contundente con el uso de ejércitos. La ciudad de Dis en la segunda capa ha resistido más de un asedio a manos de diablos muy agresivos.

Sin embargo, en todo este tiempo Asmodeo ha gobernado desde la última capa y ninguna revuelta para reemplazar al señor de la novena capa ha tenido éxito, a pesar de que una vez Asmodeo hizo creer a sus rivales que habían conseguido destronarlo.

Aunque en los Nueve infiernos gobiernan los diablos, algunos sabios creen que éstos arrebataron el control del plano a una antigua y extraña raza a la que ahora simplemente se conoce como baatorianos. Es posible que quede algún miembro con vida de esta raza misteriosa en algunas partes más aisladas de los Nueve infiernos.

El Averno

La primera capa del Averno es un erial de llanuras quemadas y llenas de cascotes, con montañas y colinas rodeadas de taludes que rompen la monotonía. Hay legiones enteras de diablos equipados en perpetua vigilia agrupándose de forma constante para dirigirse a alguna nueva batalla interplanaria de la Guerra de la sangre. El aire está lleno de una luz de color rojo sangre, y hay bolas de fuego que revolotean aleatoriamente a lo largo del cielo y que algunas veces detonan de forma terrible. Los viajeros que no estén protegidos por estructuras artificiales o cavernas tienen un 10% de probabilidad (*N. del C.: no acumulativa*) al día de encontrarse en el centro de una de estas explosiones. Estas bolas actúan como una *bola de fuego* que hace 6d6 de puntos de daño (como si la hubiera lanzado un lanzador de conjuros de 6.º nivel).

En esta capa hay ríos de sangre que fluyen atravesándola hasta unirse al río Estigia. El origen de la sangre es desconocido, aunque los diablos dicen que es la sangre de las anteriores víctimas del Averno.

La ciudadela de Bronce: lo que una vez fue una ciudadela de bronce, ahora no es más que una ciudad común y corriente que se extiende a lo largo de docenas de millas cuadradas, y que consta de doce anillos concéntricos, en cada uno de los cuales hay una inmensa cantidad de máquinas de guerra. La ciudad está llena de suplicantes (tanto lémures como cascarones) y centenares de miles de diablos menores de todo tipo preparándose para la Guerra de la sangre.

Dado que el Averno es el lugar más probable para un gran desembarco masivo por parte de las fuerzas demoníacas, constantemente se añaden nuevas fortificaciones a la ciudad. El trabajo

LOS OCHO OSCUROS

Los Ocho oscuros son los generales de la Guerra de la sangre. Estos ocho diablos de la sima se reúnen en consejo cada sesenta y seis días. Los Ocho oscuros tienen un poder inmenso pero todos ellos responden ante los Señores de las nueve capas. Cada uno de los señores controla una de las nueve capas de Baator, pero el mando supremo lo ostenta Asmodeo.

Los diablos de la sima que conforman los Ocho son: Baalzephon, Corin, Dagos, Furcas, Pearza, Zapan, Zaebos y Zimmimar. Estos ocho mandan sobre los diablos que hay por debajo. Se reúnen en la fortaleza de Malsheem en Nessus, la novena capa. Además de planificar las ofensivas en la Guerra de la sangre, tienen un gran peso a la hora de decidir a qué diablos se debe promocionar.

En las pocas ocasiones en que no están al mando de sus ejércitos residen en Nessus. Cuando están fuera, en alguna operación infernal, casi siempre aparecen con el aspecto de un humano maléfico.

recae en los cascarones, lémures e imps que de forma constante expanden la ciudad. Hay tantas construcciones por todas partes, que los andamios (hechos de huesos) pueden tanto estar adosados a una pared en la que se esté trabajando como a una en la que no.

El pilar de las Calaveras: el pilar de las Calaveras es un inmenso punto de referencia en el terreno. Es un pilar que se eleva a más de una milla de altura y que representa escenas de tropas infernales luchando en la Guerra de la sangre. Muchos de los trofeos son calaveras demoníacas retorcidas, con tamaños que van desde las más minúsculas a las del tamaño de una casa.

El pilar está cerca del límite del plano, donde el hecho de pasar a la siguiente capa es tan fácil como bajar por una escalera de caracol de la ciudad de Dis (situada en la segunda capa) que cruza la niebla que hay entre las dos capas. La escalera tiene mucho tráfico de diablos y suplicantes y bastantes de ellos caen de la escalera de modo accidental (y a veces no tan accidental). Cerca de la base del pilar se encuentra la inmensa boca de una cueva que alberga a su particular guardian: Tiamat.

Tiamat: Tiamat, la Dragona cromática, es un ser reverenciado por todos los dragones malignos. Tiamat tiene cinco cabezas, cada una de ellas del color de un dragón maligno. Sus pasatiempos son la tortura, las disputas y la destrucción. Es la guardiana del acceso entre el Averno y Dis que hay cerca del Pilar de las calaveras, aunque sólo se mueve para contrarrestar incursiones demoníacas. Sus cinco consortes son cinco grandes sierpes macho de las variedades roja, negra, verde, azul y blanca, que la atienden en todo momento. Se dice que el tesoro que Tiamat ha acaparado es comparable al de un centenar de mundos.

Dis

La segunda capa de los Nueve infiernos es una abrasadora ciudad de hierro. Dentro de sus achicharrantes murallas, la iridiscencia roja del calor infernal lo quema todo. De la ciudad se eleva un manto de humo formando una neblina oscura que cubre toda la capa.

Infinidad de hileras de resplandecientes edificios rojos se extienden en dirección a todos los puntos cardinales, subiendo y bajando según los accidentes del terreno. Aquí y allí las diferentes mansiones de los diablos más importantes y de los oficiales de la Guerra de la sangre rompen el paisaje urbano. Cada muro de la ciudad resplandece por culpa del calor: el contacto accidental con una pared causa 1d6 de puntos de daño por fuego.

Incluso los adoquines resplandecen con el calor. Todos los que no lleven botas de hierro muy pronto se retuercen y se queman en medio de la calle. Las prisiones que hay bajo las calles están llenas de los suplicantes capturados en la Guerra de la sangre (que no dejan de chillar), y de mortales raptados del plano Material. El sonido de sus lamentos agonizantes se oye a través de los pequeños respiraderos de las paredes.

Algunas secciones de la ciudad albergan mercados y bazares donde acuden criaturas de una gran variedad de planos. Muchos buscan comprar o vender objetos sospechosos, o alquilar los servicios de una banda de mercenarios sedienta de sangre para algún trabajo que sólo un diablo aceptaría.

El gentío llena las calles. Una procesión de nobles infernales atendidos por lémures y cascarones horriblemente moldeados compiten con incontables grupos de trabajadores que, de forma constante, avanzan en la reparación, ampliación o remodelación de la ciudad bajo el mandato de Dispater, señor de la segunda capa.

La Torre de hierro: la Torre de hierro es visible desde cualquier parte de Dis, ya que se eleva muy por encima de la ciudad perforando la niebla de la capa. Parece como si la forma de la torre brillara y cambiara constantemente de textura y de estilo arquitectónico.

La Torre de hierro es el reducto personal de Dispater. Dentro de sus muros obtiene un bonificador de +20 en CA, resistencia a conjuros y todos los tiros de salvación. Aquí es prácticamente invulnerable de manera que raramente se aventura fuera. Prefiere gobernar a través de mensajeros erinias.

Minauros

La tercera capa de los Nueve infiernos es un pantano fétido de cieno y polución. Lluvia ácida, vientos glaciales y pedriscos que cortan la carne son la ley en este pantano. En algunos puntos, el agua está tan fría que se crea una capa de hielo. En otras partes el agua hierve y exhala vapores con el calor infernal.

En las lóbregas aguas nadan criaturas sin nombre. Incluso los diablos temen alejarse mucho de las diferentes ciudades de la capa. En la parte más baja de la misma, el continuo goteo de

EL SEÑOR DE LA PRIMERA CAPA: BEL

En el centro de la Ciudadela está la fortaleza personal de Bel, un diablo de la sima de gran poder que controla el Averno. Además de ser el Señor de la primera capa, Bel es uno de los generales de la Guerra de la sangre, aunque no es uno de los Ocho oscuros. Bel traicionó a la antigua señora de la primera capa, Zariel, para ocupar su posición actual. Entre las tropas de Bel se murmura que Zariel está prisionera en algún lugar de las profundidades de la Ciudadela de manera que Bel puede ir absorbiendo su poder e incrementando sus propias habilidades mientras la va reduciendo lentamente a la condición de cascarón.

Aunque Bel triunfó donde otros fracasaron, su escalada al poder parece que ha quedado interrumpida, ya que no tiene el apoyo de ninguno de los otros Señores a excepción, quizá, de Asmodeo.

EL SEÑOR DE LA SEGUNDA CAPA: EL ARCHIDUQUE DISPATER

A diferencia de Bel, es difícil clasificar a Dispater dentro de un "tipo" específico de diablo. No se recuerda su origen y lo único que se puede decir de él es que es un archidiablo. Al igual que los otros Señores de las nueve capas, es un diablo de elite con unos poderes en aumento bajo los que caen incluso los diablos de la sima. Generalmente aparece como un humanoide de altura sobrenatural, con pelo oscuro, cuernos pequeños y una vestimenta resplandeciente. Siempre lleva su distintivo del cargo: un cetro de excepcional poder.

Dispater nunca se arriesga y raramente deja su Torre de hierro. Sólo la llamada de Asmodeo hace que se aleje de ella. En la política de los Nueve infiernos, Dispater y Mefistófeles (Señor de la octava capa) son aliados. Generalmente preparan tramas contra Belzebuth, el Señor de la séptima capa.

TIAMAT: LA DRAGONA CROMÁTICA

Tiamat: VD 25; dragón hembra Colosal; DG 49d12+588; 906 pg; Inic +4; Vel 40', volar 150' (torpe), nadar 40'; CA 50 (toque 2, desprevenido 50); Atq +60/+55/+55 cuerpo a cuerpo (4d6+19/19-20, 5 mordiscos; 2d8+9, 2 alas; 3d6+9 más veneno, aguijón); Frente/Alcance 15'×40'/15'; AE Arma de aliento, presencia pavorosa, imitar sonidos, conjuros, aptitudes sortílegas; CE olfato, reducción de daño 25/+4, inmunidades, *ver lo invisible*, sentidos agudos, *respiración acuática*; RC 30; AL LM; TS For +39, Ref +27, Vol +34; Fue 49, Des 10, Con 35, Int 28, Sab 25, Car 28.

Habilidades y dotes: Alquimia +35, Averiguar intenciones +59, Avistar +61, Buscar +61, Concentración +63, Conocimiento de conjuros +61, Diplomacia +61, Engañar +61, Escuchar +61, Escudriñar +61, Intimidar +61, Reunir información +59, Saber (arcano) +31, Saber (historia) +31, Saber (los Planos) +31, Saber (religión) +31, Saber (tipos de dragones) +34, Supervivencia +33; Alerta, Apresurar aptitud sortílega (dominación), Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Crítico mejorado (mordisco), Engarro, Flotar, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Viraje brusco.

Armas de aliento (Sb): cada una de las cinco cabezas de Tiamat produce un arma de aliento diferente tal y como se indica a continuación:

Blanca: un cono de frío de 70' de longitud; las criaturas en el interior del cono sufren 12d6 de puntos de daño por frío.

Negra: una línea de ácido de 5' de anchura, 5' de altura y 140' de longitud; todas las criaturas que se vean afectadas sufren 24d4 de daño por ácido.

Verde: un cono de gas corrosivo de 70' de longitud; las criaturas en el interior del cono sufren 24d8 de daño por ácido.

Azul: un relámpago de 5' de altura, 5' de anchura y 140' de longitud; las criaturas afectadas sufren 24d8 de daño por electricidad.

Roja: Un cono de fuego de 70' de longitud; las criaturas en el interior del cono sufren 24d10 de puntos de daño por fuego.

Cada una de las armas de aliento permite un tiro de salvación de Reflejos (CD 46) por la mitad del daño.

Una vez una cabeza ha lanzado el aliento necesita 1d4 asaltos antes de poder lanzarlo de nuevo.

Presencia pavorosa (Ex): Tiamat puede atemorizar a sus enemigos con su sola presencia. Este poder funciona de forma automática siempre que ataca, efectúa una carga o sobrevuela a sus víctimas. La criaturas en un radio de 450' están sujetas a este efecto si tienen 48 DG o menos.

Una criatura que se vea afectada puede intentar resistirse si supera un tiro de salvación de Voluntad (CD 43). Si supera el tiro de salvación, la criatura será inmune a los efectos de la presencia pavorosa durante un día. Las criaturas con 4 DG o menos que fallen el tiro de salvación quedarán presas del pánico durante 4d6 asaltos. Las criaturas con 5 o más dados de golpe quedarán estremecidas si fallan el tiro de salvación.

Los dragones malignos (y Bahamut, el dragón de platino) ignoran los efectos de la presencia de Tiamat.

Cabezas múltiples (Ex): Tiamat puede morder con todas sus cabezas incluso si en un asalto se mueve o carga. En vez de morder, cada cabeza puede usar su arma de aliento o cualquier aptitud sortílega como una acción estándar. Tiamat puede lanzar un conjuro por asalto, que cuenta como una acción estándar de una de sus cabezas. Si se le hacen al menos 185 puntos de daño de un sólo golpe con un arma cortante, se le corta una de las cabezas (como ocurre con las hidras).

Inmunidades(Ex): Tiamat es inmune al ácido, el frío, la electricidad, el fuego, el veneno, el sueño y los efectos de parálisis. Ignora los efectos de los conjuros y de las aptitudes sortílegas de hasta 5.º nivel. Es como si el lanzador de conjuros no hubiera superado la resistencia a conjuros de Tiamat.

Ver lo invisible (Ex): Tiamat tiene la aptitud extraordinaria de ver a las criaturas invisibles. Funciona de la misma manera que el conjuro *ver lo invisible* pero con un alcance de 1.600'. Esta aptitud está siempre activa.

Sentidos agudos (Ex): en condiciones de poca luz, Tiamat puede ver cuatro veces mejor que un humano y en condiciones normales dos veces mejor. También tiene visión en la oscuridad con un alcance de 1.600'.

Imitación de sonidos (Ex): Tiamat puede imitar cualquier voz o sonido que haya oído en algún momento. Los que escuchen pueden intentar un tiro de salvación de Voluntad (CD 43) para detectar el engaño.

Conjuros: Tiamat es una hechicera de 20.º nivel y una clériga de 20.º nivel con acceso a los dominios de Mal y Ley (también tiene los poderes concedidos asociados a estos dominios). En su forma natural, Tiamat puede lanzar sus conjuros con sólo una palabra.

Aptitudes sortílegas: Tiamat puede usar las siguientes aptitudes sortílegas tres veces al día cada una de ellas como si fuera un lanzador de conjuros de 20.º nivel: *dominación, comandar plantas, controlar el clima, convocar plaga, crecimiento vegetal, espejismo arcano, nube brumosa, oscuridad, ráfaga de viento, sugestión, velo* y *ventriloquia*. También puede usar los poderes siguientes una vez al día como si fuera un hechicero de 20.º nivel: *mirada penetrante, discernir ubicación*. La CD de salvación para estas aptitudes sortílegas es de 19 + nivel del conjuro.

Tiamat tiene la aptitud de *corromper agua* una vez al día. Esta aptitud hace que hasta 10 pies cúbicos de agua se vuelvan fétidos e inertes y no sirvan para sostener vida animal. La aptitud echa a perder las pociones y cualquier otro líquido que contenga agua; los objetos desatendidos se corrompen inmediatamente. Los objetos susceptibles de verse afectados por este poder que estén en manos de criaturas no se verán afectados si su portador supera un tiro de salvación de Voluntad (CD 43).

Tiamat puede *hechizar* reptiles tres veces por día. El poder funciona como el conjuro *hechizar a las masas* (salvación de Voluntad CD 27, niega) pero la aptitud funciona sólo en reptiles. Tiamat se puede comunicar con cualquier reptil que haya *hechizado* como si usase el conjuro *hablar con los animales*.

Veneno (Ex): todas las criaturas que Tiamat aguijonee con su cola pierden 3d6 puntos temporales de Constitución si no pasan una salvación de Fortaleza (CD 46). Después de un minuto, las criaturas envenenadas deben superar otra salvación de Fortaleza (CD 46) o perderán otros 3d6 puntos temporales de Constitución.

Respiración acuática (Ex): esta aptitud le permite respirar bajo el agua de forma indefinida. Mientras está sumergida puede usar libremente sus armas de aliento, conjuros y sus otras aptitudes.

Posesiones: agujero portátil, alfombra voladora (6' por 9'), *amuleto de los planos, anillo de protección +5, anillo de resistencia +5, bandas de hierro de Bilarro, bola de cristal con detectar pensamientos, brazales de armadura +8, capa de desplazamiento, craneoscuro, frasco de hierro* (vacío), *orbe de las tormentas, cetro de gobierno* y *cetro de magnificencia*. Los bonificadores de estos objetos no se reflejan en las estadísticas.

agua apestosa se convierte en una inmensa catarata que cae hasta la cuarta capa. Muchos suplicantes y viajeros que han quedado atrapados por la corriente han sufrido una caída mortal hacia Phlegethos.

La ciudad de Minauros: esta metrópolis de diablos da su nombre al plano. También se la conoce como La náufraga debido a que constantemente se hunde en las aguas pútridas que tiene por debajo. Únicamente el eterno esfuerzo de innumerables suplicantes y esclavos evita que se hunda de forma definitiva en el pantano y aun así, cada año se hunde un poco más en el fango.

Se dice que las ruinas que hay bajo la ciudad contienen inmensas riquezas. Es posible que las ruinas que hay bajo la ciudad sean un pueblo traído aquí desde las tierras Exteriores hace ya muchos milenios.

La Ciudad colgante: la ciudad de las Cadenas cuelga suspendida por encima del pantano de Minauros gracias a unas gruesas cadenas metálicas. La ciudad está gobernada por los kiton. Las partes más bajas de la ciudad casi rozan el pestilente pantano, pero la fuerza de las cadenas evita que la ciudad llegue a tocar el fango donde muchas otras ciudades se han anegado. Nadie sabe de qué estructura cuelgan las cadenas que mantienen en suspensión la ciudad, aunque una buena posibilidad es que se incrusten en la parte inferior de la capa superior (donde está la ciudad de Dis). Las nubes de granizo que ocupan el cielo ocultan la verdad. Aunque los kiton se consideran iguales entre sí, a menudo se inclinan ante un kiton especialmente brillante llamado Quimath, quien reside en Panos Qytel, una estructura parecida a una catedral con tres torres situada en el corazón de la Ciudad colgante.



Ilustración de W. Reynolds

Phlegethos

La cuarta capa de los Nueve infiernos es un lugar de fuego y dolor, muy parecido al plano Elemental del fuego. La tierra está gobernada por ríos de fuego líquido y el aire se consume bajo las llamas danzantes (de hecho esta capa tiene un rasgo de predominio de fuego). Toda criatura que no tenga protección contra el fuego se inmola.

Abrymoch: Abrymoch es una ciudad hecha de magma endurecido, obsidiana y cristal, situada en la caldera de un volcán casi extinguido. Se dice que Abrymoch fue en su origen la tumba de una deidad asesinada por Asmodeo. La ciudad ofrece cierta protección respecto al ardiente entorno del resto de Phlegethos, aunque hay algunos barrios que están expuestos a la furia de las llamas.

Aquí vive una legión de más de cinco mil hamatulas. Es una fuerza que se mantiene en reserva por si un ataque demoníaco a los Nueve infiernos llegase a esta profundidad. El gobernante de la legión de diablos es un diablo de la sima llamado Gazra, quien responde directamente ante los Señores de la cuarta capa: Fierna y Belial. Los señores de esta capa también residen en esta ciudad, en un palacio anguloso de obsidiana situado en un saliente de la caldera.

EL SEÑOR DE LA TERCERA CAPA: EL VIZCONDE MAMMON

Mammon es un archidiablo y por lo tanto posee poderes muy parecidos a los de una deidad. Su forma física se parece a una serpiente de 30' de longitud con torso, cabeza y brazos humanos. Esgrime un lanza parecida a un arpón y a pesar de que es mágica, la lanza es la menor de entre todas sus impresionantes capacidades mágicas. Gobierna desde el centro de la ciudad de Minauros, desde una estructura parecida a un mausoleo de impresionantes dimensiones.

Mammon es un traidor entre traidores. Aunque una vez se alió con Dispater y Mefistófeles contra Asmodeo, fue el primero en arrodillarse ante el Señor de la novena capa cuando se comprobó que éste había salido victorioso al final de una rebelión fallida a la que se conoce como el Ajuste de cuentas. Muchos de los otros señores no volverán a confiar más en Mammon y seguramente no se aliarán más con él en futuras revueltas.

LOS SEÑORES DE LA CUARTA CAPA: LA DAMA FIERNA Y EL ARCHIDUQUE BELIAL

Belial y Fierna son archidiablos con forma de humanoides de rasgos diabólicos. Fierna lucha con una espada de fuego que invoca a voluntad, y Belial batalla con una poderosa ronca. Fierna es la hermana de Belial y en público éste deja que sea su hermana quien ostente el liderazgo, aunque en realidad, gobiernan Phlegethos de forma conjunta.


Los Nueve infiernos
El Averno
La fortaleza de Bel
Río Estigia
La guarida de Tiamat
Dis
Dis
Minauros
La Ciudad colgante
Minauros
Phlegethos
Abrymoch
Estigia
Tantlin
Sheyruushk
Malebolgia
Malagard
Grenpoli
Maladomini
Cania
Mephistar
Malsheem
Río Estigia
Nessus

Estigia

La quinta capa de los Nueve infiernos es un reino de frío y hielo. La mayor parte del plano está anegada bajo un mar de témpanos de hielo e icebergs. El único curso de agua que fluye es el dinámico río Estigia aunque los icebergs y los tiburones diabólicos pueden hacer que la navegación sea bastante peligrosa. Los relámpagos desgarran el cielo de forma constante, de manera que las criaturas voladoras son muy raras a excepción de las inmunes a la electricidad.

Los témpanos de hielo sirven de base para la mayoría de los castillos y ciudades diabólicas.

Tantlin: también llamada la Ciudad de hielo. De la misma manera que las ciudades pequeñas, Tantlin está construida encima de un témpano de hielo pero a diferencia de ellas tiene un puerto en uno de los lados que dan al río Estigia. Gobierna la ciudad una diablesa de la sima que rara vez sale de su ciudadela. Esta política de no intervención permite que las calles estén controladas por bandas interesadas en aplicar su propia ley por encima de la de sus competidores. Las bandas están formadas por un gran surtido de diablos, aunque entre sí también se pueden encontrar algunos mortales de alineamiento maligno. Debido a su ubicación en el Estigia y a pesar del desorden en las calles, Tantlin sigue sirviendo como punto de parada interplanario.

Los residentes de la ciudad no pueden olvidar al gobernante de la capa: Levistus. El diablo está atrapado, congelado, en las profundidades de un iceberg (la tumba de Levistus) que flota en el centro del puerto. A pesar de su inmovilidad, Levistus es perfectamente consciente de todo lo que ocurre en la capa y es capaz de comunicarse telepáticamente a voluntad con los otros diablos de Phlegethos que están en un radio de 10 millas.

Sheyruushk: Sheyruusk es un reino subacuático al que se puede acceder desde una grieta que hay entre dos icebergs cerca de Tantlin. Las aguas heladas son oscuras pero esto no es una molestia para los sajuaguín que viven en ellas. Los diablos del mar se entretienen alrededor de la corte de su deidad: Sekolah. Hay una serie de rituales con los que se homenajea a la brutal deidad tiburón entre los que destaca el sacrificio de diablos. De forma constante hay una gran cantidad de tiburones de todo tipo y tamaño que vagan por las aguas de la ciudad. También se pueden ver tiburones y sajuaguín en las aguas del Estigia, a quienes encanta hundir las embarcaciones de pasaje y mercancías que circulan por el río. La bendición que les proporciona Sekolah es suficiente para protegerles, al menos a corto plazo, de los efectos nocivos del Estigia.

Malebolgia

La sexta capa de los Nueve infiernos es una ladera rocosa en la que son muy frecuentes los desprendimientos de rocas que aplastan todo lo que encuentran a su paso. Más arriba, el cielo se llena de colores leprosos. Los diablos de esta capa se refugian en fortalezas revestidas de cobre diseñadas para canalizar y desviar las rocas de los frecuentes desprendimientos. De todas formas no hay nada que pueda resistir las peores avalanchas.

Las laderas de Malebolgia son como las de Gehenna, y se necesita superar una prueba de Trepar para moverse por la superficie de la capa. Consulta el párrafo 'Caerse en Gehenna' al inicio de este capítulo para obtener una lista de CD de Trepar y para ver las consecuencias de fallar la prueba.

Maggoth Thyg: existen rumores que hablan de antiquísimos lugares bajo las laderas de Malebolgia. Bajo las diabólicas rocas hay unas criaturas más viejas que los propios diablos. Los antiguos baatorianos todavía vagan por aquí.

Existe un desfiladero muy difícil de encontrar, que lleva a una caverna cuyas paredes brillan con una luz grisácea que entumece la mente. Los desprendimientos de piedras tapan constantemente la entrada del desfiladero, pero de algún modo cada cierto tiempo la entrada a la caverna se abre de nuevo. El Señor de la sexta capa mandó hace tiempo a un grupo de diablos a investigar la caverna, pero nunca más volvieron.

Del interior de la caverna a veces surgen unos terribles sollozos que resuenan por todas las laderas de Malebolgia. Los suplicantes de esta capa, extrañamente, no oyen estos sollozos pero los diablos sí, y es un sonido que los aterroriza de forma innata.

Maladomini

La séptima capa de los Nueve infiernos está llena de ciudades abandonadas y en ruinas. Bajo el cielo sangriento de la capa los suplicantes trabajan en las canteras, esculpen y crean nuevas ciudades para el señor de la Séptima capa. El paisaje está lleno de minas, desechos, acumulaciones de materiales y canales de

EL SEÑOR DE LA QUINTA CAPA: EL PRÍNCIPE LEVISTUS

Nadie sabe qué aspecto tiene Levistus, ya que el príncipe está encerrado en las profundidades del corazón de un iceberg. Desde el exterior parece como un coágulo oscuro y borroso que se viera a través del hielo.

Fue Asmodeo quien aprisionó a Levistus en el hielo por una traición que cometió. Aunque le permite mantener el control de la capa mediante el contacto mental con otros diablos, no tiene intención de liberarlo. A pesar de su confinamiento, los complots de Levistus siguen en marcha. Si algún día consigue liberarse, sin duda intentará poner en marcha su venganza contra los otros señores de los Nueve infiernos y en especial contra Asmodeo.

LA SEÑORA DE LA SEXTA CAPA: LA CONDESA DE LAS SAGAS

La condesa de las sagas no es una archidiablesa, sino una saga nocturna muy poderosa procedente del Hades. En el pasado el señor de esta capa era Moloch, pero fue derrocado cuando desafió a Asmodeo en la rebelión que recorrió todas las capas de los Nueve infiernos hace algún tiempo. Los entendidos en el tema opinan que la saga, que era una de las consejeras de mayor confianza de Moloch, fue quien le aconsejó que se rebelara. Por supuesto, la rebelión falló y durante el Ajuste de cuentas la saga ocupó el lugar de Moloch. El archidiablo escapó y allí donde se esconda carga con un terrible rencor hacia ella.

La fortaleza de la condesa de las sagas está en el centro de una roca inmensa que rueda de forma perpetua por las laderas de Malebolgia aunque ninguno de sus nobles sabe con exactitud dónde está o qué camino seguirá. En cambio, cuando la saga los visita en sus fortalezas de cobre, la hospedan dando por hecho que podrán descubrir qué oculta tras sus expertos disfraces.

agua salada. Las nuevas ciudades se construyen encima de las ruinas de las viejas. Cuando una ciudad se termina, el descontento del Señor hace que sus súbditos empiecen de nuevo.

La verdad es que las ciudades abandonadas no están del todo vacías, sino que sirven de hogar a los suplicantes que han huido de sus torturadores diabólicos, a bestias de otros planos que se han perdido, y a viajeros planarios que no desean que los encuentren.

Malagard: Malagard es la ciudad que se está construyendo en estos momentos y sirve de hogar al Señor de la séptima capa: Belzebuth. Es una ciudad muy bonita, de avenidas perfectamente rectas, fuentes de aspecto delicado y terrible a la vez y torres que se elevan en vertical hacia el cielo oscuro. Es la mayor ciudad que se ha visto nunca en Maladomini pero nadie duda que muy pronto será abandonada mientras Belzebuth se esfuerce en buscar la perfección diabólica en todas las cosas.

Grenpoli: a la ciudad se la conoce también con el nombre de la ciudad de la Diplomacia. La ciudad es una inmensa cúpula a la que sólo se puede acceder por una de sus cuatro puertas. Sólo se puede entrar en la ciudad después de un extenso registro en el que se requisan todas las armas mientras dure la visita a la ciudad. La lucha y las muestras públicas de agresión mágica están prohibidas por la ley. Todos los que la transgreden, mueren inmediatamente.

La Escuela de política de Grenpoli es donde vienen los nobles prometedores a estudiar las artes de la traición y el engaño. La gobernante de la ciudad es una erinia llamada Mysdemn Tergiversadora.

Cania

Es la octava capa de los Nueve infiernos y es otro reino de frío. Pero a diferencia de las demás capas, el frío de Cania es un frío que penetra en el cuerpo como si fuera un ser vivo. Los glaciares, que se mueven más rápidos que un hombre a la carrera, chocan entre sí creando inmensas avalanchas de nieve que sepultan a todas las criaturas que tienen el infortunio de encontrarse cerca de esta lucha entre titanes de hielo. El frío glacial penetra incluso a través de la ropa de más abrigo. Mientras estén en Cania los personajes sufren 3d10 de puntos de daño por frío cada asalto que pasen fuera de un refugio. Los glaciares móviles a veces ponen al descubierto los cuerpos congelados de pasadas víctimas del frío inhumano.

Mephistar: esta poderosa ciudadela de un color azulado brillante está situada en lo alto de un inmenso glaciar llamado Nargus. De los lados de la aguja de hielo salen vapores de forma constante. Mefistófeles controla de forma constante el movimiento del glaciar, que ha aniquilado a una inmensa cantidad de glaciares más pequeños, así como a los ejércitos diabólicos rivales a los que ha pillado desprevenidos

El interior de Mephistar es cálido. En su interior y por todas partes, hay baños calientes, fuegos perfumados y brillantes tapices diabólicos. Los nobles gelugón residen en este santuario cálido esperando los ordenes de su señor Mefistófeles, que además es el Señor de la octava capa.

Formas en el hielo: algunos glaciares de Cania sepultan figuras alienígenas en su corazón del hielo. Los glaciares helados distorsionan la visión de tal manera que es difícil definir qué es lo que hay atrapado en la gélida prisión. De vez en cuando algunos mortales exploran algunas de estas manchas especialmente intrigantes, y parece ser que algunas de ellas son devas y arcontes que fueron congelados mientras luchaban contra unas criaturas espinosas de origen desconocido. Otras son ciudades abandonadas de diseño prosaico o alienígena.

El Hoyo: hay unos glaciares especialmente impresionantes, que forman salientes alrededor de un agujero de oscuridad absoluta. El Hoyo de oscuridad absoluta es el acceso principal a la capa más inferior de los Nueve infiernos. Una escalinata protegida por diablos desciende a la vez que cruza una y otra vez una de las caras del glaciar. En cada rellano hay una torre de vigilancia llena de gelugones.

Por supuesto que alguien puede querer ahorrarse las escaleras y lanzarse directamente al Hoyo. Sin embargo una fuerza de atracción sobrenatural atrae a hacia abajo a todo lo que cae, de manera que cualquier tipo de vuelo se convierte en una apuesta

EL SEÑOR DE LA SÉPTIMA CAPA: EL ARCHIDUQUE BELZEBUTH

En el pasado, Belzebuth fue un arconte de Celestia llamado Triel pero fue desterrado a los Nueve infiernos. Asmodeo lo promocionó rápidamente al estatus de diablo en un horripilante ritual. Su búsqueda constante de la perfección le permitió escalar rápidamente en la jerarquía diabólica, lo que culminó en su ascenso a Señor de la séptima capa. Cuando Belzebuth obtuvo su puesto no sólo destronó al antiguo Señor, sino que eliminó toda mención a éste en los registros.

Dejando atrás su nombre junto con su lealtad anterior, a Belzebuth se le llama el Señor de las moscas puesto que ni siquiera una mosca puede escapar a su red de intrigas.

Como casi todos los demás Señores, Belzebuth también conspiró contra Asmodeo durante la fallida rebelión a la que siguió el Ajuste de cuentas. Asmodeo castigó a Belzebuth por su traición transformando su cuerpo angelical en una masa blanda parecida a una babosa.

En estos momentos Belzebuth sólo conspira de forma abierta contra Mefistófeles, el Señor de la octava capa, pero aún guarda un odio inmortal a Asmodeo, y su ambición es el trono de los Nueve infiernos.

EL SEÑOR DE LA OCTAVA CAPA: MEFISTÓFELES

En el pasado, Mefistófeles organizó un autogolpe, siendo reemplazado por el Baron Molikroth. No obstante Molikroth y Mefistófeles eran la misma persona, y ahora la duplicidad ha desaparecido (igual que los cómplices de "Molikroth"). El Señor de la octava capa es un humanoide de 9' de altura con la piel rojiza, cuernos y alas. Lleva una ronca mágica que está eternamente en llamas. Belzebuth prefiere ir embozado en capas tan negras como el vacío más profundo.

Al igual que los otros archidiablos, Mefistófeles falló al intentar destronar a Asmodeo y también, de la misma manera que muchos de los otros archiduques, consiguió mantener su puesto cuando acabó el Ajuste de cuentas. Su gran rival es Belzebuth y en su corte se preparan multitud de complots contra el Señor de las moscas.

arriesgada. Los que quieran volar deberán superar una salvación de Reflejos (CD 30) cuando entren por primera vez en la corriente de aire descendente o serán lanzados contra las paredes de hielo del interior del agujero y recibirán 20d6 puntos de daño. Si superan el tiro habrán encontrado un túnel de aire estable dentro del remolino, y podrán descender con normalidad hacia Nessus.

Nessus

La novena capa es la más profunda de los Nueve infiernos. Es una llanura destrozada por grietas tan profundas como fosas oceánicas. Muchos de los barrancos y cañones alcanzan los centenares de millas bajo tierra. Muchas de las zanjas parecen naturales, y en cambio en otras parece como si el terreno hubiera sido seccionado o hubiera explotado. Los rumores dicen que en esta capa hay muchas ramas del Estigia que se filtran por los abundantes fosos del plano. Pocos saben cómo llegar hasta este subafluente (si es que existe).

Malsheem: inmediatamente debajo de la capa fronteriza entre Cania y Nessus hay un cañón increíblemente ancho y profundo (el Hoyo que hay en Cania lleva hasta esta brecha). Dentro de la oscuridad del cañón se encuentra Malsheem, la ciudadela del Infierno. Es una construcción elegantemente diabólica; una fortaleza monstruosamente grande que se eleva muchas millas por encima de la llanura. Aun así, de la misma manera que un iceberg en el agua, las fortificaciones y los capiteles que se ven son pequeños comparados con las inmensas cámaras y habitaciones que hay en su interior.

Malsheem es la mayor ciudadela conocida en los planos Exteriores. Es tan grande porque aloja a millones de diablos: un ejército mucho mayor que ninguno de los que ha habido jamás en un campo de batalla de la Guerra de la sangre. Asmodeo, el amo de Malsheem, Señor de la novena capa, y rey indiscutible de los Nueve infiernos mantiene estas hordas en reserva para una batalla cataclísmica que él prevé, y que dejará en nada a cualquier otra "minúscula" contienda de la Guerra de la sangre. La ciudadela es tan grande que es prácticamente imposible trazar un mapa de la misma. Sólo Asmodeo conoce los secretos de Malsheem.

La Espiral de la serpiente: hay ciertos rumores brutalmente reprimidos que dicen que hay más en Asmodeo de lo que él está dispuesto a admitir. La historia dice que su verdadera forma está en una de las grietas más profundas de la Espiral de la serpiente y que la forma que han visto los otros diablos de los Nueve infiernos no es más que un conjuro de *proyección de imagen* muy avanzado o algún tipo de avatar.

La profunda grieta creada por su cuerpo al caer de las alturas cuando llegó a los Nueve infiernos se retuerce en espiral a lo largo de centenares de millas, y en ella descansa su forma titánica (de millas de longitud), con sus heridas aún por curar. Su sangre negra y ácida forma lagunas en los huecos del cañón y es una de las sustancias más nauseabundas de todo el multiverso.

¿Desde dónde cayó Asmodeo? ¿Quizás fue una deidad expulsada del Elíseo o de Celestia? O quizá representa a una entidad fundamental que, con su mera existencia mueve el multiverso hacia su configuración actual.

Nadie que cuenta en voz alta la historia de la "verdadera" forma de Asmodeo sobrevive más de 24 horas a dicho relato. Hay algunos pergaminos en bibliotecas difíciles de encontrar (como por ejemplo la ciudadela de Demogorgon en el Abismo) que tienen escrito este conocimiento aunque, naturalmente, puede que la leyenda sea una falacia.

Encuentros en los Nueve infiernos

Para los encuentros aleatorios en los Nueve infiernos usa la Tabla 7–7: encuentros diabólicos.

EL CAMPO DE BATALLA INFERNAL DE AQUERONTE

Es donde los ignorantes ejércitos chocan durante la noche.

Es el plano de los desechos de millones de rebeliones fallidas.

Es el plano del orden impuesto: donde la conformidad es más importante que el bien.

Lo primero que oye un soldado cuando llega a Aqueronte y lo último que oye un refugiado cuando se va del plano es el revuelo de la batalla. Todo lo que hay en Aqueronte es conflicto, guerra, contienda y lucha. En el plano hay muchos ejércitos, pero los líderes son escasos. De hecho, los rebeldes sin causa son comunes, tanto si son suplicantes como mortales, criaturas infernales o celestiales.

El plano tiene cuatro capas, cada una de ellas hecha de cubos de hierro del tamaño de islas o incluso de continentes que flotan en el vacío. A veces los cubos colisionan. Los ecos de estas colisiones permanecen durante mucho tiempo en el plano y se entremezclan con los sonidos de los choques de espadas a medida que los ejércitos se enfrentan en las diferentes caras de los cubos.

Aqueronte es el hogar de varias deidades: Wee Jas (la deidad de la muerte y la magia), Gruumsh (la deidad de los orcos), Maglubiyet (la deidad de los goblins) y Hextor, la deidad de la tiranía que se ha autoproclamado campeón del mal.

RASGOS DE AQUERONTE

Aqueronte tiene los siguientes rasgos:

- **Gravedad direccional objetiva**: la fuerza de la gravedad es la misma que en el plano Material, pero depende de la cara del cubo en la que se está. Para los novatos, andar por las fronteras entre caras puede ser mareante.

EL SEÑOR DE LA NOVENA CAPA: ASMODEO, REY DE LOS NUEVE INFIERNOS

Aunque Asmodeo en realidad es un archidiablo, posee el poder de una deidad. Reside en Malsheem, aunque raramente se le ve. Asmodeo sólo aparece cuando la elite de los Nueve infiernos se reúne en audiencia en alguna de las centenares de salas de la fortaleza. La forma con la que aparece normalmente es la de un humanoide poco atractivo de pelo negro, barba de chivo y ojos en llamas. A Asmodeo le han desafiado muchas veces, la mas reciente fue durante la gran rebelión llamada el Ajuste de cuentas, pero nunca ha sido derrotado.

- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** cada cubo es finito pero el vacío en el que flotan es infinito.
- **Divinamente mórfico:** Aqueronte cambia bajo la voluntad de las deidades. Las criaturas ordinarias deben usar conjuros y esfuerzos físicos para modificar el aspecto del campo de batalla infernal.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente legal:** los personajes caóticos sufren un penalizador de –2 en todas las pruebas que se basan en el Carisma.
- **Magia normal.**

ENLACES DE AQUERONTE

Como en el resto de los planos inferiores, el río Estigia fluye a través de la primera capa de Aqueronte: Avalas. El Estigia fluye en muchos de los cubos de Avalas: brota de un cráter de un cubo y fluye a lo largo de muchas millas para ir a parar a un agujero en otro cubo donde se filtra de nuevo en su interior, sólo para reaparecer más tarde en otro cubo. Algunas veces el río cambia de curso, provocando que ciudades enteras sean barridas por una marea de olvido y muerte.

Los portales a otros planos son muy comunes, y generalmente aparecen en la boca de los abundantes túneles que perforan los cubos de Aqueronte.

HABITANTES DE AQUERONTE

Por las caras de Aqueronte deambulan ejércitos renegados llenos de todo tipo de criaturas que buscan alguna fuerza enemiga contra la que luchar. Sin embargo, los motines y la locura hunden hasta a los líderes más fuertes. Muchos ejércitos no tienen otro objetivo que la destrucción de los ejércitos renegados. A veces, los ejércitos de muertos vivientes y de constructos duran más tiempo ya que son capaces de cumplir las órdenes sin pensar en ellas.

Los ejércitos que no se han vuelto locos buscan un objetivo que centre su atención, como por ejemplo: la defensa de un reino, la obtención de provisiones, el derrocamiento de un rey impostor o cualquier otra de las muchas causas posibles. Por desgracia, debido a que muchas de estas causas eran importantes en un plano alejado de Aqueronte, incluso los ejércitos más firmes pronto pierden la fe en su causa y se convierten en renegados.

En Aqueronte viven aquerenas, diablos, imps, fomorianos, rakshasas, dragones y yugoloth. Los clanes de rakshasas gobiernan algunos cubos ocultos por ilusiones muy poderosas. Las criaturas mecánicas de Mechanus mantienen algunas pequeñas colonias ocultas esparcidas por las dos capas más inferiores del plano. Finalmente, el plano tiene grandes bandadas de pájaros. Hay muchos buitres, cuervos, gaviotas, halcones de sangre y golondrinas que revolotean, saciados, gracias a la abundante carne de los campos de batalla.

Suplicantes de Aqueronte

Muchos de los ejércitos de Aqueronte son de renegados y de suplicantes. Si un soldado mata a otros por una causa en la que no cree, las víctimas pueden terminar como suplicantes del plano. Algunos revolucionarios y terroristas del plano Material se convierten en suplicantes de Aqueronte, muchas veces en forma de líderes de ejércitos merodeadores. El comandante renegado no descansará hasta que muera y su esencia finalmente se fusione con el plano.

Los comandantes suplicantes tienen las siguientes características especiales:

Inmunidades adicionales: electricidad, sónico.
Resistencias: frío 20, fuego 20
Otras cualidades especiales: alentar

Alentar (Ex): todos los miembros de un ejército renegado que tengan un comandante suplicante sufren un bonificador de moral de +2 a los tiros de salvación contra hechizo y efectos de miedo. También sufren un bonificador de moral de +1 en todas las tiradas de ataque y de daño.

Encuentros en Aqueronte

Para los encuentros en Aqueronte usa la Tabla 7–7: encuentros infernales.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en el campo de batalla infernal de Aqueronte es como en el plano Material. Andar por entre las caras de los cubos puede parecer un poco complicado al principio, pero en realidad es muy fácil. El movimiento entre cubos requiere alguna habilidad de vuelo. Los viajeros que estén en Avalas y Thuldanin deberán estar ojo avizor ante las colisiones entre los diferentes cubos, porque todo lo que hay en el lugar donde chocan dos cubos queda reducido a la nada. El rumbo de colisión entre cubos se puede ver uno o dos días antes del impacto, de manera que hay suficiente tiempo para preparar la evacuación.

CARACTERÍSTICAS DE AQUERONTE

Los cubos que forman cada una de las cuatro capas de Aqueronte están llenos de hoyos, grietas y abolladuras. Las abolladuras son por culpa de las colisiones, y los hoyos y cráteres por culpa de las batallas. Los cubos también tienen fracturas o corrosión a lo largo de sus aristas y en ángulo recto. Algunos de los cubos sólo tienen unos centenares de pies aunque otros son tan grandes como ciudades o reinos. Existen otras formas geométricas

LA GUERRA ENTRE ORCOS Y GOBLINS ENTRE LOS CUBOS

Hace mucho tiempo, los reinos de Clangor y Nisrek estaban en un mismo cubo, pero las deidades de los dos reinos opuestos consiguieron dividirlo en dos cubos separados. A pesar de dicha separación, la animadversión entre los goblins de Clangor y los orcos de Nishrek aún es muy grande. Aunque las deidades pueden evitar que una cara sea aplastada por otro cubo arrojado violentamente a través del vacío, no pueden evitar que la otra facción lo intente. Muchas de las batallas actuales se producen cuando uno de los bandos envía una fuerza invasora, que aterriza en una de las caras del otro cubo.

aparte de los cubos, aunque son muy raras (excepto en la tercera capa: Tintibulus)

En Aqueronte la visión es normal. El plano tiene una iluminación grisácea, fluctuante, que varía entre la luz de una noche de luna y la de un día lluvioso. La audición también es normal, aunque en todo momento se oye de fondo el eco de las colisiones de los cubos y el fragor de la batalla.

Avalas

Avalas es la primera capa de Aqueronte. También se la conoce como las Llanuras de batalla debido a la cantidad de cubos, ejércitos y fortalezas que la llenan. Es imposible distinguir el sonido de los choques de cubos de los sonidos de las batallas cercanas. En esta capa los cubos varían de tamaño desde el de una ciudad al de un continente. Los más pequeños de entre sí generalmente son los más viejos y su tamaño es producto de milenios de colisiones.

Clangor: Clangor es un cubo completamente excavado y lleno de túneles que contiene una inmensa aglomeración de cuarteles de las naciones goblins, además de ser el hogar de la deidad goblin Maglubiyet.

Las torres y los muros de Clangor están organizados con una precisión mortal para infligir el mayor daño posible a una hipotética fuerza atacante. El aire es frío y seco y en él se ve la bruma que hace el aliento. Las regiones que no contienen cuarteles para los goblins sirven de madriguera para los lobos de los jinetes de elite goblins. Debido a que muchas de las fuerzas trasgoides de Clangor son suplicantes goblins y gran trasgos, no se necesita almacenar mucha comida. Aun así hay algunos almacenes que contienen comida comprada a alto precio y traída a través de portales bien protegidos, vital para poder alimentar a los lobos, a los mortales y a otras criaturas que residen en Clangor.

Shetring: la fortaleza de Shetring se fusiona con los restos de la estructura metálica excavada del cubo. El gran río Lorfang traspasa la fortaleza. Hay cinco inmensos puentes que unen los dos lados de la construcción. El río surge de un manantial y se mueve a lo rago de muchas millas para caer de nuevo en el interior del cubo. El propio Maglubiyet vive en la parte inferior de la inmensa cascada del río, en una inmensa caverna metálica llena de humedad. Cada vez que los goblins van a realizar una ofensiva contra Nishrek (hogar del panteón orco), realizan un sacrificio que arrojan desde la parte superior de la cascada.

Nishrek: este cubo es el hogar del panteón orco, el cabecilla del cual es Gruumsh, la deidad tuerta de los orcos. En el interior de Nishrek desaparece el rasgo de alineamiento levemente legal. Al igual que Clangor, Nishrek está muy excavado y lleno de túneles que contienen legiones de tropas orcas.

En este caso y a diferencia de Clangor, los cuarteles están organizados de forma caótica y los túneles del interior serpentean mucho. Mientras que desde la lejanía Clangor parece una cuadrícula ordenada de edificios, Nishrek se ve lleno de calles serpenteantes, trincheras y grandes manchas que no son otra cosa que fortalezas situadas sin orden ni concierto.

Aunque los orcos al mando de alguna de las deidades menores como por ejemplo Bahgtru e Ilneval se contentan con organizar sus fuerzas contra Clangor, Gruumsh se dedica a preparar su larga venganza personal contra un enemigo más distante:



Corelon Larezian. En eras pasadas Corelon arrancó el ojo a Gruumsh, algo que Gruumsh quiere hacerle pagar.

Los pueblos fortificados de Ojo podrido, Mano blanca y Tres colmillos están a las ordenes directas de Gruumsh. La deidad tiene una residencia en cada pueblo y se mueve a capricho entre las tres residencias. Baghtru e Ilneval controlan otros pueblos menos fortificados mientras que la enigmática deidad orca Luthic se conforma con hacer crecer sus plagas en el interior de las profundidades del cubo donde se dice que tiene su reino.

La fortaleza del Azote: es el reino de Hextor y está situado en un cubo lleno de constantes batallas. La fortaleza de Hextor es un edificio de hierro y piedra fuertemente amurallado y lleno de torres de vigilancia y máquinas de asedio itinerantes. La estructura más interior de la fortaleza es el Gran coliseo. Es una arena de muchas millas de anchura y muchos niveles, hechos de bronce forjado y cristal. En su interior las legiones de Hextor se entrenan en el arte de la guerra.

El propio Hextor (o su avatar) a menudo dirige los entrenamientos del Coliseo. Su aspecto es el de un ser horrible de piel grisácea, con seis brazos en los que lleva varias armas. Sólo con la visión de su símbolo, seis flechas con la punta hacia abajo en forma de abanico, sus seguidores entran en combate imbuidos por un inmenso y demente frenesí de batalla.

Thuldanin

La segunda capa de Aqueronte se parece mucho a la primera. Aun así, la población de esta capa es mucho menor. Los cubos



Ilustración de W. Reynolds

de esta capa están acribillados de cavidades y brechas. Los agujeros de la superficie conducen hasta unos espacios laberínticos producto de las muchas batallas producidas.

Por todos sitios hay una inmensidad de trozos de objetos: grandes barcos partidos en dos, torres de asedio tumbadas, inmensas armas, carruajes de propulsión a vapor, objetos voladores de todo tipo además de armatostes con fuentes de poder y propósitos mucho más oscuros. La mayoría de los desechos son inútiles y están petrificados gracias a la naturaleza "preservadora" de la capa.

Muchos carroñeros recorren la capa en busca de armas intactas esparcidas entre la basura de la capa. Los más constantes pueden encontrar objetos con fantásticos poderes o con mecanismos desconcertantes que pueden usar o, al menos, copiar. Pero estos buscadores no pueden pasar mucho tiempo en la capa porque la naturaleza del plano (que petrifica los objetos) también afecta a los seres vivos.

Tintibulus

A diferencia de otras capas, en esta se pueden encontrar figuras geométricas de cuatro, cinco, ocho, nueve y doce caras así como de cualquier otro número impar superior a seis. Los cubos de esta capa están hechos de piedra volcánica de color gris, y cada uno de ellos tiene una capa de ceniza de varias pulgadas (en algunos casos es de varios pies). Cuando hay colisiones, las figuras geométricas se fracturan a lo largo de líneas naturales dividiéndose en dos sólidos más pequeños. Las colisiones constantes crean un estruendo de fondo que, de forma constante, se oyen por toda la capa. Hay pocas criaturas, suplicantes o mortales, que vivan en ella.

El ruido constante de los choques hace que los personajes sufran un penalizador de circunstancia de –4 en todas sus pruebas de Escuchar

Ocanthus

La cuarta capa de Aqueronte está oscura y llena de pedazos de cristales voladores que cortan como cuchillas. Algunos de los fragmentos son más pequeños que agujas mientras que otros tienen millas de longitud. Los pedazos más grandes tienen una gravedad subjetiva parecida a la de los cubos de las capas superiores. Ocanthus tiene una atmósfera fría, pero con aire respirable. Las constantes ventiscas de cristales cortantes como espadas hacen que el plano sea un lugar hostil a las criaturas y a los objetos.

Los cristales son de hielo negro congelado en finas capas, que cuando chocan se dividen en pedazos más pequeños, y al final se convierten en pequeñas agujas y en polvo. Todos los pedazos de hielo provienen del mismo sitio, del límite oscuro de Ocanthus: una lámina mágica infinita de hielo negro.

Nadie sabe si la capa de hielo es una frontera o una barrera entre Ocanthus y alguna capa más profunda del plano. Algunos dicen que el hielo es, o bien el origen, o bien el destino del río Estigia, y que todas las memorias que el río ha robado están congeladas en el hielo negro. Sea como fuere, la capa de hielo tiene gravedad direccional objetiva y es posible que, por el hecho de

RESISTENCIA Y PRESERVACIÓN EN THULDANIN

La misma cualidad que preserva los objetos afecta también a los seres vivos, a los muertos vivientes y a los suplicantes. Cualquier objeto o criatura tiene un 1% por cada 30 días que pasa en el plano de quedar petrificado de forma espontánea. Las criaturas que se puedan ver potencialmente afectadas por este efecto tienen derecho a una salvación de Fortaleza (CD 18). Los objetos y las criaturas petrificadas por las cualidades de la capa no se pueden devolver a su estado anterior a no ser mediante el uso de conjuros muy poderosos como *deseo* o *milagro*. Los viajeros veteranos no pasan más de 29 días en la capa sin tomarse un respiro en cualquier otro lugar.

CÓMO SOBREVIVIR A LAS TORMENTAS DE CUCHILLAS DE OCANTHUS

Las criaturas que no estén protegidas por alguna estructura artificial lo suficientemente fuerte (que con el tiempo se llenará de brechas) están constantemente expuestas a los cristales cortantes como cuchillos que surcan la noche. Cada asalto, tanto criaturas como objetos sufren el equivalente a un ataque con un espadón (2d6 puntos de daño) con un bonificador a la tirada de ataque de +10. No se aplica ninguna reducción de daño, pero sí que se tiene en cuenta la dureza de los objetos.

ser tan grande, se la tome, de forma errónea, como la frontera de Ocanthus.

La Cábala macabra: Wee Jas, la Reina bruja de la magia y de la muerte, tiene su reino en esta capa. Su morada es un castillo de delicado cristal, construido sobre la superficie del hielo, que brilla con unos destellos de luz pálida en un lugar de oscuridad absoluta en el cual es el único foco de luz. Si se examina más minuciosamente, se podrá ver que las translúcidas murallas exteriores del castillo están almenadas con esculturas heladas de esqueletos pertenecientes a todas las razas del multiverso.

Dentro de la Cábala macabra, Wee Jas examina a lanzadores de conjuros secuestrados desde todos los planos, aunque hasta ahora ninguno ha superado las pruebas. La pena por fallar es la muerte a manos de la deidad, algo que la mayoría de sus seguidores consideraría un gran honor.

Wee Jas pasa buena parte del tiempo fuera de su castillo, andando por la frontera de hielo y rastreándola mentalmente en busca de recuerdos perdidos, de magia, y de las memorias de los muertos. En un radio de un cuarto de milla alrededor de su fortaleza desaparecen las tormentas de cuchillas.

EL NIRVANA DE LOS MECANISMOS DE MECHANUS

Es el plano de la ley más extrema.

Es donde nacen los planes más calculados.

Es el engranaje del universo.

Mechanus es donde gobierna el orden perfecto. Un lugar con la misma medida de luz y oscuridad, y las mismas proporciones de frío y calor. Tan predecible como el goteo de un reloj de agua, y tan evidente como un árbol en medio de un bosque. La ley del plano se refleja en la infinidad de mecanismos interconectados donde cada uno actúa según su función. Parece como si los engranajes estuvieran enfrascados en un cálculo tal que ni las deidades conocen. Lo que sí saben es que, de algún modo, representan la ley.

A primera vista Mechanus se parece mucho al resto de planos Exteriores, aunque un vistazo más cercano revela que las sutilezas están bajo tierra. En el plano se pueden encontrar todos los tipos de leyes: desde las máximas más simples hasta las leyes de buenas costumbres más retorcidas. En su mayor parte el plano no contiene ni pasión, ni ilusión, ni dolor. Cuando toda conciencia se subordina al todo, el resultado es la perfección.

RASGOS DE MECHANUS

El plano tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva:** la fuerza de la gravedad es la misma que en el plano Material, pero la dirección está orientada hacia cada una de las caras de las ruedas dentadas en rotación. Para los que llegan por primera vez al plano, el hecho de andar entre estas ruedas puede ser algo desconcertante e incluso peligroso (si uno cae entre dos engranajes).
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** cada rueda del engranaje es finita aunque las más pequeñas son lo suficientemente grandes como una isla del plano Material; en cambio, el vacío que las contiene es infinito.
- **Divinamente mórfico:** las deidades menores pueden alterar el plano con sólo un atisbo de voluntad. Las criaturas mortales necesitan actuar con conjuros o con esfuerzo físico para poder modificarlo.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento fuertemente legal:** las criaturas que no sean legales sufren un penalizador de –2 a todas las pruebas basadas en Carisma, Sabiduría e Inteligencia.
- **Magia normal.**

ENLACES DE MECHANUS

Los portales procedentes de otros planos generalmente llegan al centro de una de las ruedas. Algunos de estos portales llevan a otros planos Exteriores, a los planos Interiores, al plano Astral o incluso al plano Etéreo. Algunos portales conducen directamente a otras ruedas.

Los portales de Mechanus se parecen a círculos de luz verde con forma de rueda dentada que giran lentamente. Los portales aparecen regularmente una vez por cada revolución de la rueda aunque algunos aparecen de acuerdo con las posiciones de varias ruedas (un efecto que no siempre es apreciable). Una vez ha aparecido el portal, acostumbra a estar abierto entre 1 y 24 horas (dependiendo de cada portal).

HABITANTES DE MECHANUS

Los habitantes del plano tienen sus hogares en las ruedas. Por defecto, las caras de las ruedas están desprovistas de vegetación y de vida salvaje, aunque los diferentes colonizadores procedentes de una miríada de planos (plano Material, Nueve infiernos y Celestia) han transformado el paisaje y lo han llenado de laberintos de setos, parques y reservas naturales.

Las criaturas que más abundan en Mechanus son los constructos. Se les conoce también como inevitables y existen para reforzar las leyes naturales del universo. Los inevitables se dividen en tres tipos diferenciados: los kolyarut (cazadores de fugitivos), los marut (enemigos de los que engañan a la muerte) y los zelekhut (responsables de hacer cumplir los contratos). Cada tipo de inevitable busca sin descanso a los que han cometido la transgresión y procede a aplicar el castigo establecido por la ley.

Los formícidas tienen nidos a lo largo de todo Mechanus. Estos centauros con aspecto de hormiga colonizan todo lo que ven e incorporan a todo ser vivo con el que entran en contacto como trabajador de su colmena. Ni que decir que los trabajadores deben respetar las leyes de sus reinas.

A parte de los inevitables hay otros constructos que consideran el plano como su hogar aunque, como al resto de razas, se les tiene muy poco en cuenta.

Suplicantes de Mechanus

Los suplicantes del plano a menudo adoptan una forma estilizada del que fue su cuerpo mortal. A pesar de sus diferencias, todos los suplicantes padecen la misma honestidad temerosa y el sumergimiento de su identidad individual. Son muy literales y a algunos no se les dan instrucciones por miedo a que se las tomen de forma demasiado literal.

Los suplicantes del este plano tienen las siguientes cualidades especiales:

Inmunidades adicionales: fuego, frío.

Resistencias: ninguna.
Otras cualidades especiales: ninguna.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en el plano es como en el plano Material. Andar entre las ruedas dentadas giratorias puede desanimar a los que no están acostumbrados a ello. Se necesita superar una prueba de Equilibrio (CD 10) para pasar de una rueda a otra. Es una prueba relativamente sencilla pero si se falla por 5 o más se produce una caída entre las dos ruedas y se empiezan a recibir 20d6 puntos de daño por asalto. Se necesita superar una prueba de Trepar (CD 20) para salir de un diente de una rueda.

Por supuesto que los viajeros se pueden mover de una rueda a otra volando o teletransportándose.



Ilustración de M. Cavotta

CARACTERÍSTICAS DE MECHANUS

Mechanus es un plano único sin capas conocidas. El vacío del plano está lleno de engranajes gargantuescos muy parecidos a los de un reloj. Algunos se conectan en ángulo recto y otros a los largo de un mismo plano. Las ruedas dentadas están compuestas de piedra, tierra y diferentes tipos de metal, como si una deidad las hubiera construido a partir del subsuelo del plano Material.

Algunas de las ruedas son tan grandes que miden centenares de millas de diámetro y giran con tal lentitud que su movimiento es imperceptible. Estas a su vez están conectadas con otras ruedas más pequeñas del tamaño de islas.

Estas ruedas más pequeñas giran a una velocidad más elevada aunque sus habitantes no notan ninguna fuerza centrífuga mientras están en su superficie.

La gravedad direccional subjetiva hace que los habitantes no se den cuenta de la velocidad de giro a no ser que estén a menos de 10' del borde.

La visión es normal en todo el plano. El plano está lleno de una luz blanca que dura 12 horas seguida de una oscuridad que dura otras doce horas.

La audición también es normal, aunque cerca de los bordes de las ruedas se puede oir el ruido de la fricción producida entre las ruedas que giran.

Ruedas colmena

Los formícidas construyen ciudades fantásticas en los dos lados de las ruedas que colonizan. Cada rueda-nido contiene centenares de trabajadores, soldados y capataces así como una docena (o más) de myrmarcas. Sin embargo cada rueda sólo tiene una reina y sus órdenes son ley.

Otras reinas mandan en otras ruedas. Generalmente dos reinas pueden cooperar a no ser que las dos quieran colonizar la misma rueda, en cuyo caso la ley formícida exige la guerra. Algunas veces la reina prepara la colonización de una nueva rueda enviando una larva real fuertemente protegida. Lo más seguro es que la reina ignore si la rueda de destino está habitada o no pero ¿para qué sirven los soldados sino para preparar la colonización formícida? Por suerte el nacimiento de una larva a partir de los muchos huevos que se ponen es un hecho que sólo ocurre una vez por cada periodo de entre cien y mil años. Si no fuera así, los formícidas ya dominarían mucho más de Mechanus de lo que en la actualidad controlan.

El Centro: los viajeros que se muevan a través del vacío en la dirección en la que se originaron los formícidas verán que las ruedas colonizadas son cada vez más y más numerosas hasta que ya no existan ruedas sin colonizar (hay millones de ruedas colonizadas por los formícidas).

En el corazón del reino formícida y rodeado en todas direcciones por miles de ruedas colonizadas está la colonia central donde reside la Vástago de la Reina madre. La colmena central está situada en una rueda de un diámetro de unas tres mil millas. Los myrmarcas creen que la rueda donde se halla la colmena de la Vástago de la Reina madre es la rueda central de Mechanus y dota de movimiento a todas las demás ruedas del plano.

Tanto si es cierto como si no, la grandeza y el esplendor de la ciudad-nido de dos caras que cubre la rueda son indiscutibles y de aspecto cuasi divino. De hecho, la propia Vástago de la Reina Madre afirma que tiene el poder de una deidad intermedia (un hecho que es difícil de comprobar). En todo momento hay treinta y tres reinas formícidas Gargantuescas del más alto rango que atienden a la Vástago. La Vástago es tan inmensamente grande que supera de mucho al tamaño de sus acompañantes.

Neumannus

Los inevitables se diseñan y construyen para realizar tareas concretas relacionadas con las leyes. Se desconoce quién creó al primero, e incluso los propios inevitables dicen no conocer su origen, pero una vez creados muy pronto aprendieron a hacer duplicados de sí mismos.

Neumannus es una factoría situada en una rueda pequeña. Es un lugar carente de todo tipo de vida, aunque está lleno de inevitables. De los dos lados de la rueda surgen grandes columnas de humo procedentes de las forjas y de los hornos de la fábrica.

En su interior hay muchas habitaciones con moldes de cristal de una inmensa variedad de formas. Unos constructos especiales vierten el metal líquido en los moldes y dejan que se enfríe y tome la forma adecuada. Cuando las piezas se han enfriado se ensamblan y los constructos se animan en unos baños mágicos de un líquido que tiene la consistencia del aceite. Después de un pequeño periodo de pruebas el nuevo inevitable está listo para cumplir su misión en la Gran rueda. Las tareas a cumplir se codifican de forma mágica en el propio constructo mediante runas mágicas dictadas por el Consejo de ancianos (cada fábrica tiene su propio Consejo). Los ancianos son un centenar de inevitables especiales que pasan el tiempo escrutando el cosmos en busca de rupturas de la ley que deban ser sancionadas. A veces los inevitables se inclinan ante otras autoridades de la ley de los planos Exteriores y durante algún tiempo se dedican a cumplir sus órdenes.

Regulus

Las criaturas mecánicas de Mechanus viven en un reino al que llaman Regulus. Estos seres de aspecto alinenígena (los que se conoce como modrones) se parecen mucho a los constructos y de hecho actúan como ellos, pero respiran y comen como el resto de los ajenos. Los modrones controlan exactamente sesenta y cuatro ruedas (un número que nunca cambia).

Externamente los modrones se parecen mucho a los constructos, pero a diferencia de ellos no se dedican a mantener en orden su propia sociedad ni a castigar a otras criaturas que han quebrantado la ley. Los formícidas aún no han probado la fuerza de los modrones, aunque tal conflito es probable porque los formícidas siguen expandiéndose.

Otros lugares de Mechanus

Si el vacío es infinito, el número de engranajes es innumerable. Todos los engranajes que conforman el plano están ligados entre sí. No hay ninguna parte de Mechanus que no esté conectada al resto. Técnicamente no hay ningún lugar al que un viajero no pueda ir si está decidido y vive el tiempo suficiente. Debido a su concordia con la ley, Mechanus contiene incontables lugares de interés.

Delon-Estin Oti: este pueblo perfectamente simétrico está situado en un engranaje muy grande del cual sólo ocupa una pequeña parte. El pueblo tiene un muro de veinte pies que lo rodea, y cada una de las caras tiene una puerta que permite acceder a él. Los granjeros cultivan frutas y verduras, además de alimentar a diferentes tipos de animales. Visto desde arriba el pueblo parece una inmensa telaraña, con calles que surgen desde el centro del engranaje y el centro del mismo es un inmenso prado verde con un anillo de árboles en su centro.



El pueblo es un lugar tranquilo donde todo está ordenado y los habitantes habituales anticipan el curso de las conversaciones interrumpiendo de esta manera a los visitantes que no saben lo que sucederá.

Este es el hogar de todos aquellos que buscan la perfección de la igualdad, y la libertad de no estar sujeto a las pasiones más bajas (y más intensas). La población es una mezcla de cada una de las razas que habitan la Gran rueda. En el pueblo todos son iguales y no existe ningún gobernante. En el pueblo y en los alrededores residen muchos suplicantes felices de trabajar en las tareas del campo.

El pueblo tiene una gran reputación de que en él nacen videntes y adivinadores, de manera que tiene muchos visitantes que buscan conocer su futuro.

La fortaleza de la Iluminación disciplinada: esta estructura se asienta en su propia rueda dentada. Sus capiteles y torres se alzan muy alto en el vacío del plano. La fortaleza tiene dos millas de diámetro y algunas de las espiras se elevan hasta dos veces esta distancia. Alrededor de la fortaleza hay inevitables que no dejan entrar a nadie en cumplimiento de la ley vigente. Se mantienen atentos para evitar que entren infiltrados infernales o colonizadores formícidas.

Los señores de la fortaleza son un grupo de mortales del plano Material a quienes se conoce como la Fraternidad del orden, los miembros de la cual creen que si pueden desenmarañar todas las leyes del Cosmos, poseerán el poder de las deidades. Con el fin de conseguir este objetivo construyeron esta fortaleza en el plano de ley más absoluto.

En la fortaleza hay una inmensidad de funcionarios, administrativos, traductores, matemáticos, filósofos y burócratas de todo tipo. Muchos pertenecen a la Fraternidad, aunque hay algunos visitantes a los que se permite el paso para que puedan estudiar las bibliotecas. Las bibliotecas se extienden a lo largo de centenares de habitaciones y contienen millones de volúmenes legales de todos los planos de la Gran rueda.

Encuentros en Mechanus

Para los encuentros en Mechanus usa la Tabla 7–7: encuentros infernales, o la Tabla: 7–8: encuentros celestiales (alterna entre las dos tablas)

LOS REINOS PACÍFICOS DE ARCADIA

Es la tierra de la perfección.

Es donde se crean las leyes para el bien común.

Es el plano donde nace la armonía.

Arcadia está llena de vergeles de árboles perfectos, riachuelos rectos, campos ordenados y ciudades con formas agradables y perfectamente geométricas, y donde las montañas no están erosionadas. Todo lo que hay en Arcadia existe para el bien común y para una forma de existencia perfecta. No hay nada que invada la armonía de todas las cosas.

Se dice que todo lo que hay en el plano es tan perfecto como podría serlo, sin ser tan estricto como Mechanus ni tan devoto de la perfección del individuo como Celestia. En realidad no todo es tan perfecto y de hecho los habitantes de Arcadia están tan convencidos de su rectitud que les cuesta reconocer sus propios defectos. Este hecho probablemente contribuyó a que hace milenios Arcadia perdiera su capa más inferior, Menasus, que se transmigró espiritualmente hacia Mechanus y se fusionó con dicho plano.

S. Cuthbert del garrote, la deidad del justo castigo, tiene su reino en Arcadia.

RASGOS DE ARCADIA

Arcadia tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** cada capa se expande de forma infinita a través de paisajes ordenandos.
- **Divinamente mórfico:** las deidades menores pueden transformar Arcadia con un leve movimiento de su mano. Para el resto de criaturas, el plano tiene una morfología alterable.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente legal:** las criaturas caóticas sufren un penalizador de –2 a todas las pruebas basadas en el Carisma.
- **Magia normal.**

ENLACES DE ARCADIA

En Arcadia hay pocos portales a otros planos, pero los que hay son permanentes y están claramente identificados. Cada portal a otro plano está marcado con arcos de hiedra florecida o cualquier otro tipo de verdor exuberante. Los portales también sirven para conectar lugares alejados dentro del mismo plano, así como para viajar entre las dos capas del mismo. Los portales que permiten el viaje entre las capas están situados entre grandes peanas llenas de runas que tienen una altura de entre 40 y 50'.

HABITANTES DE ARCADIA

En Arcadia viven muchos mortales del plano Material, en asentamientos juntamente con arcontes, aasimar, devas y sus milicias de suplicantes (consulta más abajo la descripción de los suplicantes de Arcadia).

Arcadia también es el hogar de animales pacíficos: zorros dorados, liebres cobrizas así como todo tipo de colonias de insectos (avispas, escarabajos y hormigas). A lo largo del plano también se pueden encontrar versiones gigantescas de estos insectos.

Los formícidas también tienen algunas ciudades-nido pero su impulso expansionista está mitigado (o por lo menos eso es lo que parece). Si los soldados formícidas marcharan sobre Arcadia pondrían en peligro su armonía.

Suplicantes de Arcadia

A los suplicantes de arcadia se les llama einheriar. Los einheriar se parecen mucho a lo que eran en sus anteriores vidas aunque son mucho más sanos y robustos. Son unos fanáticos de la preservación del bien común.

Los suplicantes usan sus habilidades para descubrir el alineamiento de los visitantes. Si se encuentran con una criatura no legal tienen tres posibles cursos de actuación: si el visitante es caótico bueno o neutral bueno se le tolera mientras cumpla las leyes. A los que son totalmente neutrales se les insta a acabar lo que tengan que hacer lo antes posible y a abandonar el plano. A

los que están manchados por el mal en cualquier aspecto les atacarán de inmediato y de forma despiadada.

Los einheriar tienen las siguientes cualidades especiales:

Inmunidades adicionales: sónico, ácido

Resistencias: frío 20, electricidad 20.

Otras cualidades especiales: detectar el caos, detectar el bien.

Detectar caos/bien (Ex): los einheriar pueden detectar el caos y el bien a voluntad (como si fuera un conjuro lanzado por un clérigo de nivel 5.º).

CARACTERÍSTICAS DE ARCADIA

No hay nada en las dos capas de Arcadia que no sirva para contribuir a la paz y a la búsqueda de la perfección del plano. Los campos y los bosques están llenos de grano y frutos y todo puede crecer sin torcerse o temer a plagas. Incluso las flores "salvajes" crecen de forma natural creando los matices de colores más armoniosos.

Los árboles de Arcadia son unos especímenes espléndidos. Crecen tanto en bosques como en vergeles. Sus cortezas tienen brillos de hierro, bronce, plata u oro. Su follaje (perenne) va de un color verde intenso hasta un rojo muy vivo. En algunas ocasiones un fruto arrancado de un árbol puede mostrar propiedades mágicas y duplicar los efectos de una poción determinada (consulta el Capítulo 9 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Los frutos no son mágicos hasta que no se arrancan del árbol.

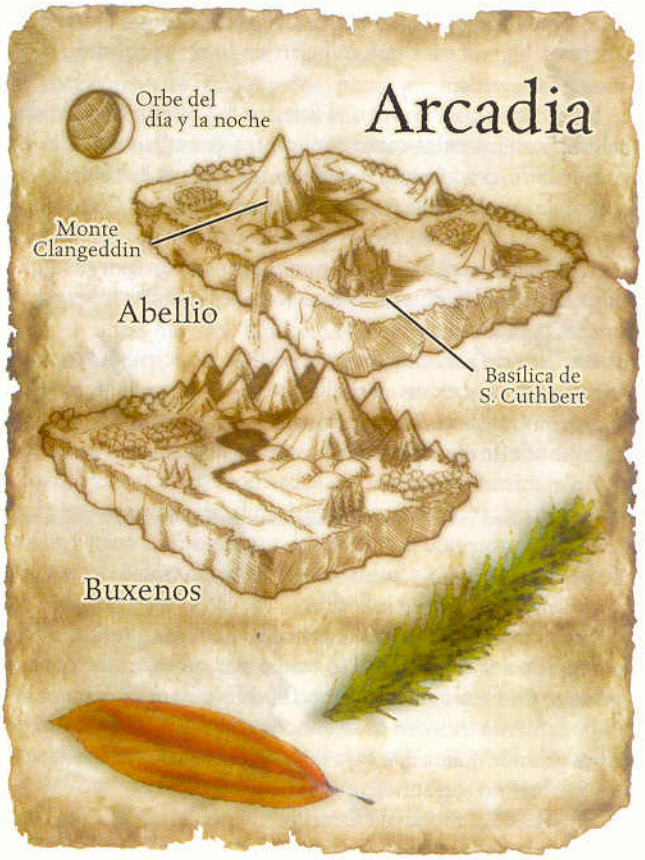
La visión es normal. El día y la noche los determina el Orbe del día y la noche situado en lo alto de la montaña más alta de Arcadia. La mitad del orbe irradia luz y la otra está oscura. El orbe gira con movimiento constante iluminando la mitad del plano infinito con luz y dejando a la otra mitad en la oscuridad. No hay crepúsculo ni amanecer, sólo día y noche.

Abellio

La primera capa de Arcadia es en su mayoría llana, aunque hay algunas montañas alineadas en cordilleras. Se pueden encontrar bosques, lagos, ríos y campos. Es una capa de plenitud y todo lo que hay en ella, incluso los animales, está dedicado al bien común.

Mandíbula: a los formícidas se les teme por su expansionismo a lo largo de todos los mundos y planos. No ocurre lo mismo con sus colonias en Arcadia, tal y como demostraron rápidamente los myrmarcas y la reina a los paranoicos einheriar. Su ciudad colonia se llama Mandíbula.

A diferencia de las otras colonias de los formícidas, Mandíbula es una ciudad abierta, situada en su mayor parte en la superficie. Desde arriba la ciudad se ve como una mezcla geométrica de edificios de dos y tres plantas con capiteles. Los túneles que hay bajo la ciudad muy raramente son visitados por los extranjeros, pero en los mercados de la parte superior de la ciudad los visitantes son siempre bienvenidos.



La Reina madre K'l'tk'thra (los no formícidas la llaman Claridad) gobierna la Mandíbula desde su cámara real en las profundidades de los túneles. Claridad pasa la mayor parte del tiempo controlando los asuntos de la ciudad, procreando y protegiendo la cámara de los huevos.

Monte Clangeddin: es una montaña perfectamente cónica separada de cualquier cordillera y con una altura de al menos 3.000'. Su cumbre está coronada por nubes y tormentas. La construcción interior fue hecha por el héroe enano Clangeddin Bargênta. El interior de la montaña está lleno de grandes murallas, galerías y calles pavimentadas con baldosas.

Los visitantes del complejo subterráneo verán una ciudad construida con aire de celebración e iluminada por farolas y fraguas. La ciudad siempre da la bienvenida a los extranjeros, sobre

LOS REYES DE LAS TORMENTAS

Los Reyes de las tormentas (en realidad son tres reyes y una reina) son cuatro seres que una vez fueron mortales pero que asumieron los mantos de la Lluvia, el Viento, el Relámpago y las Nubes. Aunque no son deidades, su poder rivalizaría con el de las semideidades. Los Reyes de las tormentas controlan el tiempo de Arcadia y trabajan conjuntamente de acuerdo a un gran plan. Es tarea suya asegurarse que cada parte del plano reciba la mezcla perfecta de luz y lluvia.

Los Reyes viven en unas ciudadelas alrededor del Orbe del día y la noche. Cada una de las ciudadelas se eleva a gran altura, y cada una de ellas está rodeada del tiempo adecuado a la naturaleza de su señor.

todo a quienes se acercan a la ciudad para encargar armas a los herreros legendarios que trabajan en lo más profundo de la montaña.

Los enanos que viven en el interior del Monte Clangeddin, tanto si son mortales como suplicantes, pasan la mitad del día entrenando, practicando y perfeccionando sus habilidades en honor del que fue su señor y fundador de la ciudad: Clangeddin Barbaplateada. Los visitantes que desean crear un ejército para alguna guerra justa a veces vienen al Monte y dirigen sus súplicas a Clangeddin quien algunas veces les escucha y les regala hachas para la causa.

Basílica de San Cuthbert: el edificio principal del complejo está rodeado por una muralla patrullada por paladines elegidos de S. Cuthbert. Tras las murallas está la basílica, la cúpula más grande de la cual se eleva hasta una altura de casi una milla.

En el mismísimo centro de la basílica está su trono: el Trono de la verdad, aunque raramente S. Cuthbert se sienta en él. El trono está protegido por un dosel sustentado por cuatro pilares serpenteantes que S. Cuthbert se trajo como trofeo de una breve cruzada a los Nueve infiernos.

Como deidad del sentido común, la sabiduría y sentimientos parecidos, a S. Cuthbert se le valora por sus extensos conocimientos en asuntos de gobierno, filosofía y en otros campos del conocimiento. Aun así se le conoce como S. Cuthbert del garrote y donde quiera que vaya lleva con él su arma de madera. Si las palabras no son suficientes, S. Cuthbert actúa.

En la basílica moran de forma permanente suplicantes, clérigos privilegiados, paladines y otros seres de profunda fe. Hay unas estancias más modestas para todos quienes de vez en cuando vienen para escuchar su palabra.

Buxenus

La segunda capa de Arcadia se parece mucho a la primera. Tiene los mismos valles apacibles envueltos de hierba perfecta, vergeles de crecimiento natural y lagos perfectamente circulares. En estos momentos esta capa es el lugar donde de forma lenta se van agrupando las fuerzas del plano para dar el empujón definitivo a una futura recuperación de Menasus, la capa perdida que se escindió del plano y se unió a Mechanus. Lo que nadie sabe es ni cómo ni cuándo tendrá lugar esto.

En diferentes lugares de esta capa hay campos de entrenamiento de una secta de mortales del plano Material conocida con el nombre de Harmonium. Aunque buscan hacer el bien, las autoridades creen que estos "campos de reciclaje" hacen más mal que bien.

En estos campos el Harmonium adoctrina a mortales "invitados" de alineamiento caótico en los dictados de la ley y la armonía, en un intento de cambiar su identidad espiritual a algo más equilibrado. Por desgracia, esta conversión es lenta y a gran escala, estos campos pueden estar cambiando el alineamiento de la capa más hacia la ley que hacia el bien. Si este cambio continúa, es posible que Arcadia acabe perdiendo su segunda capa y que ésta se una a Mechanus de la misma manera que ya lo hizo Menasus.

Menasus

La tercera capa de Arcadia dejó de existir hace muchos milenios y su esencia planar se unió a Mechanus. El cataclismo se atribuye a la excesiva colonización por parte de los formícidas y su dominante y despiadado sentido de la legalidad. Nadie puede determinar qué parte de Mechanus es Menasus, pero lo más probable es que gran parte de los engranajes-nido de los formícidas fueran en el pasado ciudades-nido de Menasus.

Encuentros en Arcadia

Para los encuentros en Arcadia usa la Tabla 7–8: encuentros celestiales.

LOS SIETE MONTES DE CELESTIA

Es la tierra del esplendor.

Es la idealización de la máxima expresión del bien.

Es la ley y el bien, es la misericordia y la comprensión.

La montaña que conforma Celestia se eleva desde un mar sagrado infinito hasta las alturas más allá de toda comprensión. En este plano las reglas son: justicia, bondad, orden, bendición celestial y misericordia. Desde este plano multitud de ojos vigilan todas las formas del mal. Todo lo que hay en Celestia es bello.

Los siete montes de Celestia son el hogar de las almas mortales buenas, que sintonizan bien con las criaturas que moran en el plano. Es un plano que las criaturas infernales conquistarían si pudieran. Para quienes siguen el bien y la ley, Celestia es la mejor promesa de su unión. Los suplicantes van ascendiendo por las capas hasta llegar a la ciudad Celestial desde la cual llegan al Cielo iluminado.

En este plano viven Bahamut, el señor de los dragones buenos, Heironeus, la deidad del valor, Moradin, la deidad de los enanos y Yondalla, la deidad de los medianos.

RASGOS DE CELESTIA

Celestia tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** cada capa de Celestia es infinita aunque es una parte de una montaña donde cada una de ellas es más alta que la que está por debajo de ella.
- **Divinamente mórfico:** Celestia es un plano mórfico para entidades con un nivel de poder mínimo igual al de una deidad menor. Las criaturas normales pueden alterar el plano de la misma manera que el plano Material.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente bueno y levemente legal:** las criaturas malignas o caóticas sufren un penalizador de –2 a todas las pruebas basadas en Carisma. Las criaturas caóticas malignas sufren un –4.
- **Magia normal.**

ENLACES DE CELESTIA

La única manera de llegar a Celestia es entrando por la parte inferior del plano: Lunia. A Lunia también se la conoce como el mar de Plata (*N. del C.: pero no está BsAs*). Los viajeros que llegan al plano aparecen en el océano que rodea el monte Celestia. Muy pocos portales llevan directamente a otros lugares del plano.

Una secuencia de portales conecta cada una de las siete capas. Estos portales se sitúan en la parte más alta de las capas. El movimiento a través de los portales es lo mismo que, simplemente, ascender por el monte. Lo que convierte la ascensión en algo más que una simple escalada es el número de caminos posibles. Únicamente los que creen en la ley y el bien pueden encontrar el camino. Además, éste está lleno de diferentes pruebas a través de las cuales los suplicantes poco a poco van abandonando los ideales que no se ajustan al plano.

Se rumorea que hay una serie de caminos para los viajeros que saben dónde quieren ir o con quién quieren hablar.

HABITANTES DE CELESTIA

Celestia es el hogar de muchas criaturas del bien como por ejemplo aasimares, devas, planotáreos y solares. Además, a lo largo de la playa del mar de Plata viven varios grupos de nativos buenos del plano Material.

Los principales residentes del plano son los arcontes. Los arcontes son al monte Celestia como los diablos a los Nueve infiernos: los nativos del plano y los proveedores de sus ideales. Existen muchos tipos de arcontes y los más comunes son los lamparcontes, canarcontes y clangarcontes (consulta el *Manual de Monstruos*).

La mayoría de los suplicantes de Celestia son lamparcontes. Además, a diferencia de los suplicantes de otros mundos, los lamparcontes han sido agraciados con muchos más poderes y conocimientos. El objetivo de cada suplicante es subir por las capas del monte Celestia y convertirse en un arconte más glorioso. Los otros arcontes tratan a los lamparcontes como niños a quienes perdonan sus errores y guían por los caminos de la vir-

BAHAMUT, EL DRAGON DE PLATINO

Bahamut: ND 25; dragón Colosal; DG 53d12+742; 1.086 pg; Inic +4; Vel 60', volar 300' (mala), nadar 60'; CA 54 (toque 2, desprevenido 54); Atq +66/+61/+61/+61 cuerpo a cuerpo (4d8+21/19-20, mordisco; 4d6+10, 2 zarpas; 2d8+10, 2 alas; 4d6+10, coletazo); Frente/Alcance 1'×50'/20'; AE Arma de aliento, presencia pavorosa, conjuros, aptitudes sortílegas; CE olfato, reducción de daño 25/+4, inmunidades, *ver lo invisible*, sentidos agudos, *respiración acuática*; RC 30; AL LB; SV For +43, Ref +29, Vol +42; Fue 53, Des 10, Con 39, Int 35, Sab 36, Car 35.

Habilidades y dotes: Alquimia +40, averiguar intenciones +69, Avistar +71, Buscar +65, Empatía animal +40, Engañar +65, Escapismo +56, Escuchar +71, Escudriñar +68, Concentración +72, Conocimiento de conjuros +68, Diplomacia +65, Disfrazarse +34, Intimidar +65, Intuir la dirección +41, Reunir información +59, Saber (arcano) +34, Saber (historia) +34, Saber (los planos) +34, Saber (naturaleza) +34, Saber (religión) +34, Saber (tipos de dragones) +37, Sanar +41, Supervivencia +41; Alerta, Apresurar aptitud sortílega (*explosión solar*), Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Conjurar en combate, Crítico mejorado (mordisco), Desarme mejorado, Engarro, Flotar, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Viraje brusco.

Armas de aliento (Sb): Bahamut tiene tres armas de aliento diferentes:

Frío: un cono de 80' de longitud que hace 36d10 puntos de daño. Hay que superar una salvación de Reflejos (CD 50) para la mitad de daño.

Forma gaseosa: un cono de remolinos de niebla de 80' de longitud. Las criaturas dentro del cono quedan aturdidas y se transforman en forma gaseosa durante 32 asaltos. Una salvación de Fortaleza niega los efectos.

Desintegración: un resplandor de luz ilumina una zona de 5' por 5' y 160' de longitud. Toda criaturas que no pasen una salvación de Fortaleza (CD 50) queda aniquilada. Los objetos que no pasen el tiro de salvación tienen un agujero de 5' por 5' por 160' y sufren 18d10 puntos de daño si lo superan.

Una vez ha usado alguna de sus armas de aliento debe esperar 1d4 asaltos antes de poder realizar cualquier otro aliento sin importar cuál sea.

Presencia pavorosa (Ex): Bahamut puede atemorizar a sus enemigos con su sola presencia. Este poder funciona de forma automática siempre que ataca, efectúa una carga o sobrevuela sus víctimas. La criaturas en un radio de 480' están sujetas a este efecto si tienen 52 DG o menos.

Una criatura que se vea afectada puede intentar resistirse si supera un tiro de salvación de Voluntad (CD 48). Si lo supera, la criatura será inmune a los efectos de la presencia pavorosa durante un día. Las criaturas con 4 DG o menos que fallen el tiro de salvación serán presa del pánico durante 4d6 asaltos. Las criaturas con 5 o más DG quedarán estremecidas si fallan el tiro de salvación. Los dragones buenos (y Tiamat, la dragona cromática) ignoran los efectos de la presencia de Bahamut.

Conjuros: Bahamut es un hechicero de 20.º nivel y clérigo de 20.º nivel con acceso a los dominios de Bien y Aire (también tiene los poderes concedidos asociados a estos dominios). En su forma natural Bahamut puede lanzar sus conjuros con sólo una palabra.

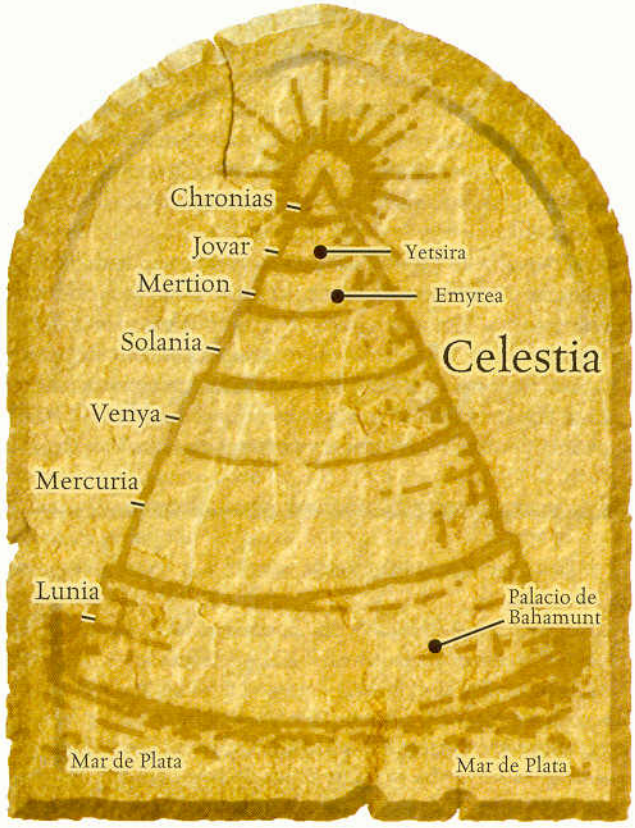
Aptitudes sortílegas: Bahamut puede usar las siguientes aptitudes sortílegas tres veces al día cada una de ellas como si fuera un lanzador de conjuros de 20.º nivel: *caída de pluma, controlar el clima, controlar el tiempo, controlar los vientos, crear comida y bebida, detectar pensamientos, explosión solar, hablar con los animales, nube brumosa, presencia, geas.* También puede usar cambiar de forma a voluntad como si fuera un hechicero de 20.º nivel. La CD para todos los conjuros y las aptitudes sortílegas es de 14 + nivel del conjuro.

Inmunidades(Ex): Bahamut es inmune al ácido, el frío, la electricidad, el fuego, el veneno, el sueño y los efectos de parálisis. Ignora los efectos de los conjuros y de la aptitudes sortílegas de hasta 5.º nivel. Es como si el lanzador de conjuros no hubiera superado la resistencia a conjuros de Bahamut.

Ver lo invisible(Ex): Bahamut tiene la aptitud extraordinaria de ver las criaturas invisibles. Funciona de la misma manera que el conjuro ver lo invisible pero con un alcance de 1.600'. Esta aptitud está siempre activa.

Respiración acuática (Ex): esta aptitud le permite respirar bajo el agua de forma indefinida. Mientras está sumergido puede usar libremente sus armas de aliento, conjuros y sus otras aptitudes.

Posesiones: Amuleto contra detección y localización, brazales de armadura +8, capa de desplazamiento, umbral cúbico, cubo de fuerza, gema del resplandor, guante almacenador, agujero portátil, anillo de protección +5, anillo de resistencia +5, cetro de alerta, cetro de cancelación y bastón de poder. Los bonificadores de estos objetos no se han reflejan en las estadísticas.



tud. Los lamparcontes se parecen a bolas de luz flotantes que brillan como una antorcha.

Los suplicantes arcontes tienen las siguientes cualidades especiales:

Inmunidades adicionales: electricidad, petrificación.

Resistencias: ninguna.

Especial: DG d8, dote Iniciativa mejorada.

Otras cualidades especiales: reducción de daño 20/+1; rayo de luz; aptitudes sortílegas, cualidades celestiales, sin reclusión planaria.

Rayo de luz (Ex): un lamparconte puede atacar con dos rayos de luz como un ataque de toque a distancia con un +2 y hacer 1d6 de puntos de daño con un alcance de hasta 30'.

Aptitudes sortílegas: a voluntad, *auxilio divino, llama continua,* detectar el mal. Estas aptitudes se lanzan como un hechicero de 3.er nivel.

Cualidades celestiales: aura amenazadora (CD 11), círculo mágico contra el mal, teleportar, don de lenguas, bonificador racial de +4 a los tiros de salvación contra venenos.

Sin reclusión planaria (Ex): a diferencia de la mayoría de los suplicantes los lamparcontes pueden abandonar su plano.

CARACTERÍSTICAS DE CELESTIA

Desde la orilla de la primera capa del Monte Celestia hay una gran diversidad de caminos que conducen hasta picos, cerros, desfiladeros y pasos.

De alguna manera cada ladera conduce a la siguiente capa iluminada por el sol de la capa inferior. Cada grieta conduce a la capa inferior a lo largo de cataratas y rápidos que desembocan en el mar de Plata. Incluso en las capas más superiores se oye el sonido lejano de las olas rompiendo en la costa de Lunia.

Lunia

Es la primera capa y la más inferior. También se la conoce como el Cielo plateado. A lo largo de la costa del golfo del océano hay portales que conectan Lunia con otros planos. El agua del mar es dulce, de un color oscuro como el vino y contiene todo tipo de vida acuática, desde pequeños grupos de peces plateados hasta leviatanes que habitan en las profundidades.

El cielo de Lunia es oscuro y está lleno de estrellas que brillan lo suficiente como para iluminar toda la costa. En la orilla hay una gran cantidad de ciudadelas y reductos hechos de piedra blanca y con diferentes estilos arquitectónicos que sirven de hogar a mucha gente. Muchos de estos lugares comercian con los elfos marinos del plano Material.

Castillo Mahlhevik: las maravillas de Lunia pueden ofrecer mucho al visitante, incluso si éste es un mago caótico maligno interesado en aprender los caminos del bien. Hace tiempo el mago maligno Mahlhevik recibió el favor de varias semideidades y arcontes y construyó este castillo en la orilla del mar de Plata. Aunque está intentado reconvertirse de forma sincera, y de hecho va por buen camino, aun le quedan algunos instintos y costumbres de su antiguo modo de vida.

Mahlhevik acoge a los visitantes y permite que los viajeros de cualquier alineamiento puedan estar en el castillo. Algunos de los viejos conocidos de Mahlhevik como por ejemplo Sytris (antes conocido como el Segador de almas) y Japheth (antes conocido como la Sanguijuela de la vida), visitan el castillo de vez en cuando. El hecho de tener que llegar al plano con el agua sagrada del mar de Plata hasta la cintura es una manera de mantener lejos a los viejos "amigos". En el castillo se pueden hacer tratos muy interesantes y se pueden escuchar historias aún más interesantes. Para los viajeros que no quieran tener tratos con los arcontes, el castillo es el lugar ideal para quedarse una temporada.

Mercuria

A la segunda capa de Celestia también se la conoce como el Cielo dorado. Es un lugar de aire liviano y grandes esperanzas, lleno de una luz dorada que lo ilumina todo. En esta capa las laderas son suaves, los valles exuberantes y el agua de los arroyos se mueve con rapidez. Hay mesetas y pasos donde se instalan los arcontes y otras criaturas buenas.

En esta capa hay grandes tumbas y mausoleos en honor de los luchadores más nobles. Una vez al año Celestia celebra el Día de la memoria en honor a las acciones heroicas de estos guerreros.

El palacio de Bahamut: Bahamut es el parangón de la sabiduría, el conocimiento, las profecías y las canciones. Su castillo brillante está construido con los inmensos tesoros que ha acumulado a lo largo de su vida. Las ventanas del palacio son gemas en marcos de oro y plata. Sus muros tienen incrustaciones de cobre y jade y el suelo es de mithril. En su interior siete grandes sierpes custodian el tesoro de Bahamut así como los huesos de los centenares de ladrones que han fracasado en sus intentos de llevarse algún que otro recuerdo.

El palacio se mueve por entre las cuatro primeras capas de Celestia transportado por un remolino de aire, según la volun-

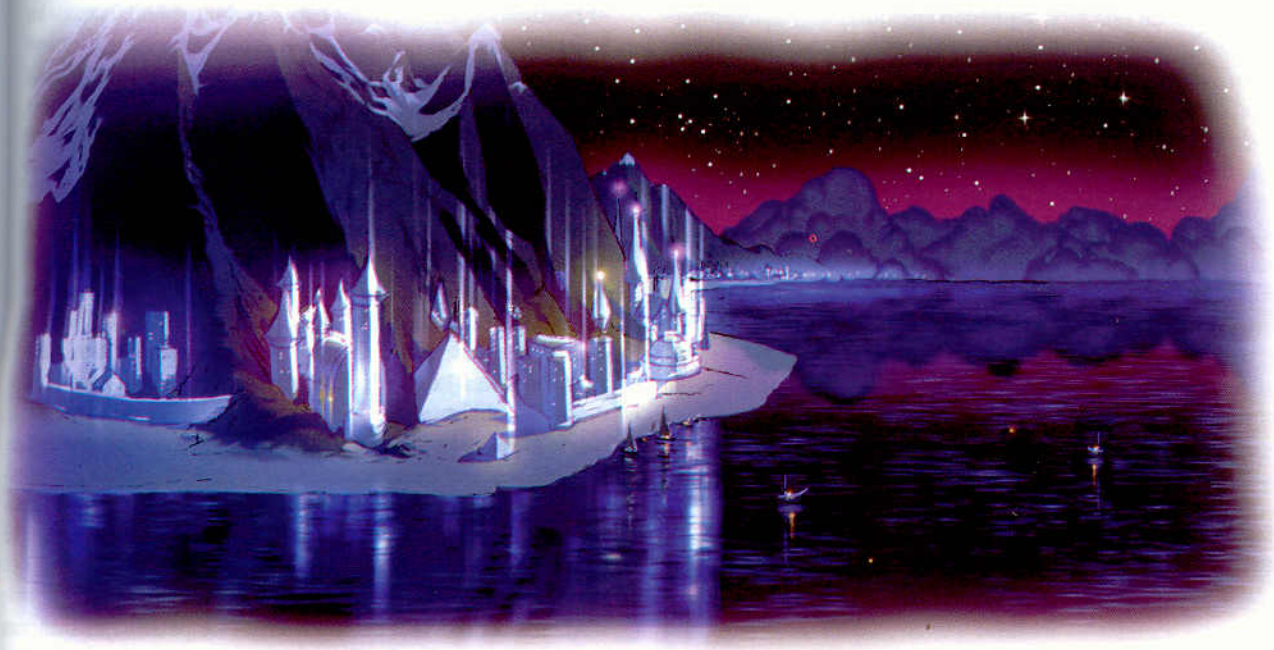


Ilustración de M. Cavotta

tad del dragón. Para los viajeros amigos del dragón, el palacio es un buen método para viajar por Celestia sin usar los caminos habituales.

Venya

A la tercera capa de Celestia también se la conoce como el Cielo perlado. Las laderas de Venya son viejas, redondeadas, y a veces cubiertas de nieve. Los riachuelos llevan agua cálida y clara, aunque a veces durante el invierno se forman bancos de hielo. En las cuestas se pueden ver muy a menudo campos en forma de terrazas y bosques muy bien cuidados.

La laguna de Cristal: este lago helado de montaña está situado en un valle en forma de cuenca situado entre tres picos y está alimentado por las aguas de un glaciar azul. Si un creyente lanza algo a su interior que para él tiene un gran valor, del fondo del lago surgirá una luz que le mostrará una profecía acerca de su futuro. En cambio si el objeto lanzado no es una donación sincera, aparece un arconte que se enfrentará con el intruso.

Los campos Verdes: en este lugar las cosechas nunca se echan a perder y están bendecidas con la abundancia y con un clima siempre benévolo. Este reino es el hogar de Yondalla y eso significa bienestar. El reino es una combinación de viviendas excavadas, pequeñas casas rústicas y campos sin fin. En los campos Verdes no hay grandes depredadores y están llenos de topos, conejos y tejones.

Solania

A la cuarta capa de Celestia también se la conoce como el Cielo de cristal. El cielo de Solania brilla con estrellas de plata que iluminan las tranquilas laderas de la capa. Los valles están envueltos de perfumes vigorizantes y nieblas luminiscentes. Muchas de las laderas contienen grandes glaciares ricos en minerales y metales preciosos. Los picos de Solania son el hogar de monasterios, catedrales y otros altares sagrados. Muchas veces estos lugares son el destino de peregrinos interplanarios que buscan respuestas acerca de la creación, el trabajo y el amor.

Erackinor: las laderas de Solania están llenas de los túneles profundos de la inmensa mansión de Erackinor. En Erackinor sólo pueden entrar los enanos y los suplicantes enanos. Todos los que han entrado y han vuelto han hablado de construcciones de piedra y de artesanías que sobrepasan cualquier cosa que un enano haya visto en el plano Material.

Cuando Moradin enciende las Forjas de las almas bajo el corazón del monte Celestia, todas las salas de la inmensa mansión se llenan con los sonidos de los fuelles. Los clérigos de Moradín dicen que usa las Forjas de las almas para templar los espíritus de sus hijos y sus armas, aunque las forjas también tienen otros usos.

Las armerías de Erackinor son incomparables, y los veteranos guerreros enanos y los suplicantes que llenan las salas del palacio hacen que la mansión sea casi inexpugnable.

Mertion

A la quinta capa de Celestia también se la conoce como el Cielo de platino. Las laderas de Mertion son suaves, casi llanas. Las llanuras están llenas de ciudadelas y cúpulas. Sus ciudadelas son lugar de reunión de paladines, celestiales y otras criaturas del bien y la ley.

Empyrea: también se la conoce como la ciudad de las Almas templadas. La ciudad está situada en las orillas de un lago frío de montaña. Mertion está lleno de fuentes de agua curativa que recuperan miembros perdidos y curan el habla, los trastornos mentales y los drenajes de energía: lo único que hay que hacer es encontrar la fuente adecuada. A Empyrea también se la conoce por sus sanadores y por sus hospitales. Muchos peregrinos quieren llegar a este lugar legendario donde alcanzar la salud perfecta.

Jovar

A la sexta capa de Celestia también se la conoce como el Cielo resplandeciente. Las laderas de esta capa están llenas de grandes rubíes y granates que centellean de una manera tan impresionante que la primera vez que se contempla este espectáculo qui-

ta el aliento. En esta capa se pueden encontrar hordas de arcontes que deambulan por los campos de piedras meditando sobre la gloria de sus vidas pasadas.

Yetsira, la ciudad Celestial: la ciudad Celestial es visible desde todo Jovar y desde algunos puntos estratégicos de otras capas. La ciudad es un zigurat de siete niveles que tiene, en cada uno de sus cuatro lados, escaleras que conectan las terrazas. En cada piedra y en cada peldaño del zigurat hay incrustadas inmensas piedras preciosas de gran valor, y todo brilla con luz interior. Hay una inmensidad de arcontes que se mueven hacia arriba y hacia abajo pero la estructura es tan grande que permite que las escaleras nunca estén abarrotadas.

En la terraza más baja está el Ministerio de las almas: una construcción de mármol negro con arcadas y tejados imperiales adornados con hilos de oro y plata. Aquí es donde los arcontes más poderosos valoran las virtudes y los defectos de los arcontes de jerarquías más bajas y los elevan a formas mayores.

En la cuarta terraza se encuentra el arsenal Radiante. Es un edificio estrecho con techos en forma de bóveda y sótanos grandes donde se almacenan las armas (mágicas y mundanas) para poder armar a los arcontes si es necesario. Se dice que las armas más importantes contienen la esencia de los arcontes más poderosos. Las armas están en bóvedas revestidas de perlas y protegidas por glifos divinos.

El puente de al-Shial situado en la séptima terraza es un pasadizo de luz cegadora que conduce al séptimo cielo, Chronias. El camino está guardado por Xerona, una solar que rechaza a los indignos.

Chronias

A la séptima capa de Celestia también se le llama el Cielo iluminado. Chronias es un misterio, aunque algunos dicen que en realidad es "el" misterio. Los pocos que han llegado hasta el Cielo iluminado nunca han vuelto, de manera que no hay nada escrito acerca del verdadero aspecto de Chronias. Las leyendas dicen que los que entran obtienen el poder de una deidad antes de que su esencia se una a la de Celestia o si, el que entra ha seguido el mal, que su alma se extingue y desaparece de forma permanente del multiverso.

Encuentros en Celestia

Usa la tabla 7–8: encuentros celestiales para los encuentros en Celestia.

LOS PARAÍSOS GEMELOS DE BITOPIA

Es el plano que se mira cara a cara.

Es el hogar de los gnomos.

Son dos caras de una misma moneda.

Bitopía es única entre los planos Exteriores porque sus dos capas se miran como si fueran las dos tapas de un libro cerrado. Mirando hacia arriba desde Dothion se puede ver la capa superior, Shurrock, y de la misma manera, desde Shurrock se pueden ver los pueblos y las casas de Dothion por encima de la cabeza.

Cada capa del plano de Bitopía es un mundo idealizado. Dothion es un paisaje manso y rural mientras que Shurrock es un paisaje puramente salvaje. La filosofía de que el logro personal se obtiene con la dependencia muta, llena las dos capas.

La distancia entre las dos capas es de una milla, aunque hay montañas agrestes que se elevan desde ambas y que algunas veces se encuentran en el centro. El viaje de una capa a otra se puede realizar volando, así como trepando por las montañas.

RASGOS DE BITOPÍA

Bitopía tiene los siguientes rasgos.

- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Gravedad direccional subjetiva:** el concepto de "abajo" existe en dos direcciones contrapuestas en cada una de las dos caras del plano. La gravedad es normal hasta que se cruza la frontera invisible entre las dos capas, punto en el que se invierte de golpe. Todos los que pasan la frontera caen hacia la otra capa.
- **Divinamente mórfico:** los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar el plano, el resto de criaturas pueden alterarlo de la misma manera que pueden hacerlo en los otros planos Exteriores.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente bueno:** los personajes malignos sufren un penalizador de –2 en todas las pruebas basadas en Carisma.
- **Magia normal.**

ENLACES DE BITOPÍA

Bitopía tiene fronteras con sus planos vecinos: el Elíseo y Celestia. Las fronteras entre los planos están en cavernas con inscripciones repetitivas que indican el destino. Las cavernas con pautas de círculos concéntricos llevan hasta Celestia mientras que las cavernas con líneas resplandecientes llevan hasta el Elíseo. Las cavernas con telas de araña llevan hasta las Tierras exteriores.

Bitopía consiste en dos capas que se miran la una a la otra a través de un gran espacio vacío. El espacio vacío que hay entre las dos capas tiene cerca de una milla. Tanto Dothion como Shurrock están llenos de regiones montañosas, de manera que hay zonas donde las montañas cruzan la barrera. Es posible cruzar la barrera escalando por una de las montañas de Shurrock y "caer" desde lo alto de Dothion. En muchos puntos del centro se encuentran montañas de los dos lados de manera que los escaladores de un lado necesitan reorientarse y bajar cuando llegan al punto en que la gravedad cambia y se invierte.

Los personajes que trepan por una de estas montañas y deben superar un cambio de orientación de la gravedad deben superar una salvación de Reflejos (CD 20) para evitar caer como resultado de la desorientación sufrida. Si el personaje sabe exactamente dónde se produce el cambio de gravedad puede agarrarse adecuadamente y no es necesario realizar ningún tiro de salvación. Los que vuelan o levitan cuando pasen por la frontera pueden desorientarse un poco.

Hay unos pocos portales que conectan Shurrock y Dothion pero se han tapiado en el lado de Dothion para protegerse de las criaturas de Shurrock. La mayoría de la comunicación entre los dos planos se hace a través de las fronteras superiores.

HABITANTES DE BITOPÍA

Bitopía es el hogar de un gran número de celestiales, entre las que se pueden encontrar un gran número de guardinales y arcontes así como planotáreos, solares y algunos eladrin.

La mayoría de las criaturas que vagan por Bitopía son versiones celestiales de animales y bestias que se encuentran en el plano Material. Las criaturas axiomáticas (consulta el Capítulo 9) son menos comunes pero también se pueden encontrar. En general las criaturas apacibles viven en Dothion mientras que las bestias y las criaturas salvajes viven en Shurrock.

La principal deidad de Bitopía es Garl del Oro luminoso, la deidad de los gnomos, el cual tiene una comunidad entera que le ayuda a gestionar su ámbito. Entre su equipo de "asistentes capacitados" está Baervan el Viajero indómito, protector de los bosques, Baravar Capa de sombra, maestro de la ilusión y el engaño, Flandal de la Piel de acero, parangón de los herreros, Guérdal Mano de hierro, el caudillo guerrero de los gnomos, Nebelun, musa de la invención y el descubrimiento, Segoyan Clamaterra, el labrador, Calarduran Manostersas, emisario de los gnomos de las profundidades y Urdlen, al que sólo se le conoce como "el avaricioso".

La corte divina de Garl del Oro luminoso se encuentra en Bitopía, en una región de Dothion llamada las colinas Doradas a pesar de que Callarduran visita a menudo a los gnomos de las profundidades en el plano Material, y Urdlen reclama como su hogar una parte de la capa 399 del Abismo.

Como resultado de la presencia de Garl en el plano, la mayoría de los suplicantes de Bitopía asumen de forma permanente la forma de gnomos, sin tener en cuenta su raza en la vida mortal. Las almas que vienen a parar a Bitopía sólo por virtud de su alineamiento (el bien con algún rasgo legal) pueden quedar sorprendidas al verse encarnadas en la forma de un suplicante gnomo.

Características especiales de los suplicantes gnomos de Bitopía:

Inmunidades adicionales: fuego, frío.

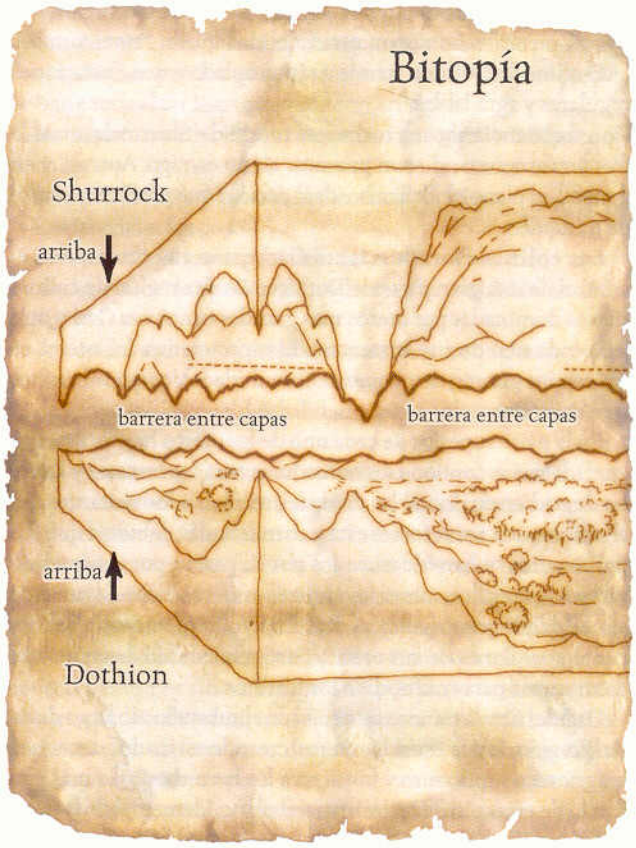
Resistencias: electricidad 20.

Otras cualidades especiales: pueden lanzar a voluntad un *círculo mágico contra el mal* como si hubiera sido lanzado por un hechicero de 5.º nivel.

Estos suplicantes viven en Bitopía de una manera muy parecida a como lo hicieron en vida: persiguiendo el orden en un lugar sin prisas, satisfaciendo su curiosidad y disfrutando de su trabajo. Entre ellos hay un pronunciado buen humor, un rasgo que desaparece cuando uno se traslada a los otros planos de la ley. Por el contrario, mantienen un sentimiento de comunidad que se quiebra en el Elíseo y en otros planos más caóticos.

CARACTERÍSTICAS DE BITOPÍA

Bitopía está dividida en dos capas que están una frente a otra. Aunque el plano Astral llega hasta las dos, se considera a Dorthion (la más poblada), como la capa principal. En general los ajenos y los suplicantes viven en Dothion y se van de aventuras y de exploración a Shurrock.



La visión en Bitopía es como en el plano Material en un momento concreto del día. Las dos capas de Bitopía comparten un ciclo de día y noche aunque la radiación proviene de la frontera entre las dos capas. Durante el día la luz brilla como si fuera el mediodía; después decrece rápidamente hasta que la frontera es invisible y cae la noche.

En Bitopía no hay luna y las estrellas son los fuegos de la capa que hay encima. Como resultado de lo anterior, Dothion no tiene casi "estrellas" mientras que Shurrock tiene muchas.

Dothion

Dothion es la capa más poblada del plano y es el hogar de los gnomos. Es un reino de actividad pastoril y de industrias individuales. Dothion es un conjunto de colinas redondeadas alrededor de picos de rocas volcánica, que conducen hasta su capa compañera, mucho más salvaje. La tierra es una combinación de granjas y bosques bien cuidados.

Dothion es una capa muy hogareña. Los suplicantes, además de trabajar la tierra, crían ovejas de lana plateada y corderos de motas doradas. Los espacios abiertos son grandes terrenos con campos de trigo, cebada y maíz. Los residentes han creado presas a lo largo de las corrientes de agua para instalar ruedas hidráulicas que muelen el grano y lo transforman en harina de excelente calidad. Los pueblos no tienen murallas de protección, y una extensa red de carreteras adoquinadas y bien organizadas une todos los pueblos. Es un lugar de establos y apicultura, de lana y molinos, y de pequeñas tiendas y herrerías. Muchos de

OPCIÓN: SÓLO GNOMOS EN BITOPÍA

Dentro de la cosmología del D&D, Garl del Oro luminoso es la deidad de los gnomos. Si quieres, puedes crear todo un panteón de deidades gnomas que personifiquen las virtudes (y algunos de los pecados) de la raza, para lo que puedes usar a los asistentes de Garl como deidades menores e intermedias.

En este caso tan sólo deberás decidir qué dominios pueden ofrecer esta deidades a sus clérigos, dotarlos de alineamiento y decidir cuál es su arma predilecta.

los talleres se amontonan a lo largo del borde de las carreteras y sus propietarios no tienen otra fidelidad que el "bien común".

El clima de Dothion tiende a ser templado y tiene estaciones regulares y agradables.

Con frecuencia alguna tormenta fuerte de Shurrock cruza la frontera amenazando con provocar algún estrago. Aun así, y en general, el plano es el paraíso ideal para los que prefieren una vida tranquila.

Las colinas Doradas: tanto Garl como su corte tienen el control de una gran parte de Dothion. Es una región de colinas suaves dominadas por oteros más grandes (uno para Garl y otro para cada uno de sus asistentes). El espacio entre los oteros es un paraíso gnomo de pequeñas comunidades, pequeñas industrias y granjas.

En la parte superior de cada uno de los oteros hay una torre o ciudadela que contiene los comedores para los festines y las salas de audiencia donde las deidades reciben a los visitantes. En algunos casos, estas torres están abandonadas debido a que sus propietarios se han ido movidos por su pasión por viajar y buscar nuevos tesoros, nuevas aventuras y nuevas ideas. Algunas de las deidades gnomas dejan guardinales, planotáreos y solares como guardianes de sus oteros. Otros en cambio dejan instaladas trampas para confundir a los intrusos.

Garl del Oro luminoso ha excavado el subsuelo a lo largo de toda la región donde están los oteros, creando así madrigueras para los gnomos suplicantes y forjas para los herreros. En lo más profundo de estas minas hay vórtices al plano Elemental de la tierra y al plano Elemental del fuego, que los gnomos usan para extraer metal y energía. Como resultado de esta intrusión en los planos Elementales, en las cercanías de las colinas Doradas se pueden encontrar elementales y ajenos procedentes de estos dos planos.

Toda la vida vegetal de la región tiene un tono dorado que dota al paisaje de un leve resplandor. En ella es normal encontrarse con criaturas celestiales de plumaje y piel de color dorado.

Shurrock

Shurrock es la contrapartida de Dothion. Mientras que Dothion está domesticado, Shurrock es silvestre. Dothion es tranquilo, mientras que Shurrock es salvaje. Es una tierra de campos ásperos y clima duro, azotado por inviernos llenos de nieve y veranos secos y abrasadores.

Las tierras de Shurrock están llenas de materiales en bruto. Bajo la superficie de la tierra hay vetas de oro y gemas, los bosques densos son ricos en madera y por toda la capa prospera la caza. A lo largo de estas tierras se pueden encontrar canteras y molinos, generalmente rodeados de pequeñas comunidades. Casi siempre estos pueblos están protegidos y amurallados ya que en la capa viven las criaturas más poderosas de Bitopia (versiones celestiales de criaturas comunes y bestias mágicas).

Shurrock es una tierra de desafíos continuos. Es el lugar ideal para los que quieren probarse a sí mismos y sus habilidades para sobrevivir. En alguna ocasión, alguna de las bestias de Shurrock se pierde y llega hasta Dothion, pero en general los desafíos de esta capa se quedan en el interior de sus fronteras.

Encuentros en Bitopia

Para los encuentros aleatorios en Bitopia usa la Tabla 7–8: encuentros celestiales.

LOS CAMPOS BENDITOS DEL ELÍSEO

Es el origen del río Océano

Es el lugar del bien supremo.

Es un lugar tan agradable que nunca desearás abandonarlo.

El Elíseo es el plano con el alineamiento bueno más fuerte de toda la Gran rueda. Un lugar sin los límites de la ley y el caos, donde el ideal más preciado es hacer el bien.

La primera capa del plano es un toda una exhibición de colores. Los visitantes se maravillan con los prados de color verde brillante llenos de flores de todos los colores. Los estanques son de un color azul tan profundo como el plumaje de los grajos, y bajo el cielo perfecto se mueven nubes de plata. Parece como si el plano entero vibrase con la percepción de la vida y la intensidad de su esplendor. En líneas generales es un plano apacible donde todos los que cruzan estas tierras respiran su tranquilidad.

El Elíseo consiste de cuatro capas unidas por la miríada de cursos del río Océano. La primera capa es muy parecida al plano Material con pinos perfumados y árboles florecientes a lo largo de sus orillas, que dan lugar a prados y pequeñas colinas. La segunda capa es más montañosa y agreste. Está llena de canales, rápidos y cataratas del río. La tercera capa es una gran marisma llena de vida. La capa más profunda es un inmenso mar y el origen del Océano. Está lleno de islas, donde los héroes veteranos descansan durante toda la eternidad.

El tamaño del Océano varía desde una red de canales pequeños hasta cursos más anchos que inundan las áreas cercanas. A lo largo del río hay islas, pequeños islotes de grava y montículos de roca, que muchas veces se convierten en el hogar de suplicantes y de otros habitantes mucho más poderosos.

LOS RASGOS DEL ELÍSEO

El Elíseo tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Divinamente mórfico:** las deidades pueden alterar muy fácilmente el Elíseo. El resto de criaturas pueden alterarlo mediante conjuros y esfuerzo físico tal y como hacen en el plano Material.
- **Sin rasgos elementales.**
- **Predominio levemente positivo:** los personajes en el Elíseo obtienen un factor de curación rápida de 2.
- **Alineamiento fuertemente bueno:** los personajes que no sean buenos sufren un penalizador de –2 a todas las pruebas basadas en Carisma, Sabiduría e Inteligencia. Como resultado de este rasgo las criaturas de alineamiento neutral y maligno rehuyen visitar el plano si no es por un motivo realmente importante.
- **Atrapar:** este rasgo es único del Elíseo aunque el Hades tiene uno muy similar. Una criatura que no sea ajeno experimenta, mientras está en el plano, alegría y satisfacción. Los colores se muestran más vivos que en el plano Material y los sonidos más melodiosos y suaves, el trato con los demás es más agradable y parece como si existiera mayor comprensión mutua. Al final de cada semana que el personaje pase en el Elíseo, de-

be superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + el número de semanas consecutivas en el Elíseo). Un fallo indica que el individuo queda bajo el control de la capa y se convierte en un suplicante.

Los viajeros que quedan atrapados no pueden abandonar el Elíseo por voluntad propia y no tienen ganas de hacerlo. Todos los recuerdos y memorias de su antigua vida desaparecen. Se necesita un *deseo* o un *milagro* para devolver a los personajes a su estado normal.

- **Magia normal.**

ENLACES DEL ELÍSEO

El Elíseo tiene frontera con Bitopia y las Tierras de las bestias. Entre los dos planos existen portales naturales. Las fronteras que hay con estos planos son móviles de manera que un viajero puede encontrarse sin darse cuenta en uno de los planos vecinos. Los portales del Elíseo a otros planos siempre están situados en cavernas.

El Elíseo tiene cuatro capas, cada una de ellas con un terreno radicalmente diferente al resto. Los habitantes del plano se mueven entre las capas a través de portales o siguiendo el río Océano (el método más sencillo).

El río Océano se origina en la capa más profunda del Elíseo y fluye a través de las cuatro capas (empezando por Amoria) y siguiendo su curso hasta las Tierras de las bestias

HABITANTES DEL ELÍSEO

En el Elíseo se pueden encontrar todo tipo de ajenos de alineamiento bueno, incluso algunos de alineamiento legal o caótico y algunos nativos de los planos Elementales (como por ejemplo djinn). Aunque se pueden encontrar todo tipo de celestiales, los que más predominan son los guardinales. Entre los diferentes tipos de guardinales que comúnmente se encuentran en este plano están los avorales y los leonales.

El plano también acoge a criaturas celestiales y semicelestiales. Las criaturas celestiales tienen la piel dorada, ojos plateados y parece como si brillasen con el poder de la nobleza. A diferencia de las criaturas de las Tierras de las bestias, las criaturas celestiales tienen la misma puntuación de Inteligencia que sus equivalentes del plano Material aunque parecen más empáticas y más comprensivas.

El Elíseo también es el hogar de los devotos de la causa del bien. La deidad más poderosa de entre las que moran en este plano es Pelor, deidad del sol. Pelor gobierna desde su fortaleza de oro y plata en la cuarta capa del Elíseo.

Suplicantes del Elíseo

Los suplicantes son tanto seres que veneran a una deidad de este plano como almas que, de forma natural, se sienten atraídas por el gran bien y la paz del Elíseo. Los suplicantes se parecen a la forma que tenían en vida (la bondad cambia poco el aspecto externo). Como suplicantes, su comportamiento es noble y pacífico.

Únicamente toman las armas cuando algún acto maligno mancilla el plano, y entonces se convierten en seres mucho más peligrosos que la mayoría de suplicantes de otros planos. A diferencia de éstos, los del Elíseo mantienen algunos conocimientos de lo que fueron en vida, que a veces les produce nostalgia. A veces sus memorias son mucho más prácticas: quienes tuvieron niveles de personaje en vida pueden retener, cuando se convierten en suplicantes, hasta cuatro niveles de personaje (los multiclase pueden elegir los niveles con los que se quedan de entre todas las clases que tuvieron en vida).

Los suplicantes del Elíseo tienen las siguientes cualidades especiales:

Inmunidades adicionales: electricidad, frío.

Resistencia: fuego 20.

Otras cualidades especiales: mantienen hasta cuatro niveles de las clases de personaje que hubieran adquirido en vida.

En las orillas del río Océano son comunes los viajeros procedentes de otros planos, y los mercaderes que se mueven a lo largo del río entre los pueblos habitados por suplicantes y semicelestiales.

Las criaturas malignas y de moralidad neutral tienden a perderse en las riberas del río, incapaces de hacer frente a la intensidad del bien que llena el paisaje. Estos intrusos se convierten en los objetivos principales de los avorales exploradores. Si los exploradores deben enfrentarse a criaturas malignas llaman a los leonales para que los exterminen. Ningún ser maligno sobrevive en el Elíseo. En cambio, los visitantes de alineamiento neutral pasan por un interrogatorio por parte de los avorales que les ayuda a determinar sus intenciones. A partir del interrogatorio los exploradores deciden si les ayudan o les expulsan. Tanto la ayuda como la expulsión van acompañados de un cortés (y largo) sermón sobre las virtudes del bien.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El Océano domina buena parte de las tres capas de manera que el tráfico de barcas es común. La velocidad de la corriente del Océano es, normalmente, de unas 3 millas por hora y fluye a partir de Thalasia a través de Belierin y Eronia hasta llegar a Amoria.

En el río se pueden ver criaturas celestiales arrastrando corriente arriba balsas y chalupas, mientras que en las aguas más profundas hay todo tipo de barcos comunes y de formas fantásticas. En la última capa el Océano se extiende en toda su inmensidad hasta formar un gran lago tranquilo sin corrientes apreciables. En cambio en las otras capas, y en especial en la segunda, las corrientes se dividen y serpentean a través de rápidos.

Combate en el Elíseo

El Elíseo no presenta ningún bonificador ni penalizador inherente al combate. Hay muy poca tolerancia hacia el mal, y muchos de los celestiales tienen la aptitud de castigar al mal. Los combates tienden a durar mucho tiempo y pocas veces son mortales debido a la presencia de la energía positiva en el plano.

CARACTERÍSTICAS DEL ELÍSEO

La capa superior se llama Amoria y es la más parecida de todas al plano Material. A medida que se sigue a contracorriente el curso del Océano, el terreno va transformándose en montañoso hasta llegar a las cascadas de Eronia. En este punto el río pasa por valles muy profundos y en su curso por pasajes angostos se genera una fuerte corriente.

Siguiendo el curso del río llegamos a un punto donde las montañas son más pequeñas y el río aminora su marcha y se di-

semina en una gran marisma animada con insectos y reptiles. Estamos en Belierin. Más adelante, al final de la capa, la marisma se hace más honda y pasamos a la cuarta capa: Thalasia. En esta capa nace el Océano.

Aunque el Océano fluye entre las capas, tampoco es un viaje en línea recta. El gran río se divide en una miríada de pequeños cursos que se recombinan y se dividen de nuevo. A veces una rama del río entra una capa sólo para dar un giro y dirigirse de nuevo a la capa de la que procede.

La visión en el Elíseo es como en el plano Material. Hay ciclos de día y noche, y un clima agradable parecido al del plano Material. Los días son cálidos y tranquilos y las noches son frescas y confortables.

Las noches también están animadas con una miríada de pequeñas luces. En el cielo del Elíseo hay un río de estrellas que imita al Océano. En el aire están las luciérnagas que iluminan los bosques y los prados, y bajo el agua del Océano nadan medusas luminosas.

Amoria

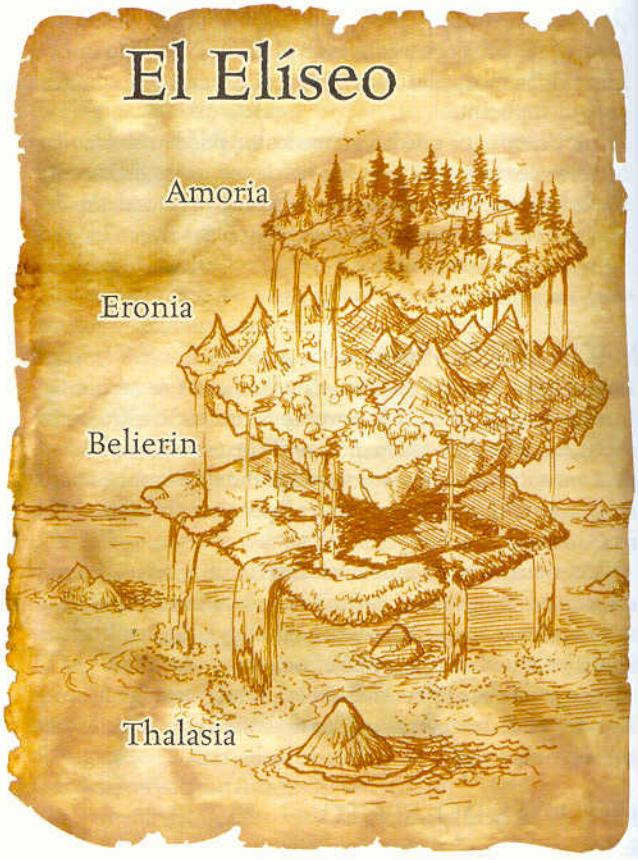
Amoria es la capa superior del Elíseo y, si obviamos la tendencia del plano a convertir a los visitantes que pasan mucho tiempo en el plano en suplicantes, es uno de los lugares más agradables de todos los planos Exteriores. En las orillas del río hay multitud de pequeños poblados y del centro del propio río surgen pequeñas colinas.

El método de viaje más común es en bote. En esta capa viven la mayoría de sus habitantes.

Amoria es un lugar tranquilo, pero a la vez sus habitantes tienen grandes oportunidades de demostrar su altruismo y su amor hacia el bien. En el plano también hay desgracias, aunque parece ser que existen para demostrar el poder del bien colectivo. Las catástrofes de este plano, como por ejemplo el incendio de una pueblo o una nave volcada, sirven para probar e identificar a quienes pertenecen a otros planos. Los viajeros que pasan por Amoria se ven asediados por pequeños recados y peticiones por parte de sus habitantes, pero si lo cumplen todo harán amigos muy poderosos.

Amoria tiene estaciones, aunque son tan leves que el visitante del plano Material no las sabrá diferenciar. El verano no es demasiado cálido ni el invierno demasiado frío, y muy pocas veces llueve sin que al poco tiempo aparezca un arco iris. Los guardinales a menudo recriminan a los druidas gigantes de las tormentas y a las otras criaturas que controlan el clima, que provoquen tempestades de lluvia de forma súbita aun cuando tienen un buen motivo para hacerlo.

Los dirigentes de los guardinales viven en Amoria. Estos guardinales supremos son tan poderosos como los archiduques de los Nueve infiernos o los príncipes demonio del Abismo. El más poderoso de ellos es el príncipe Talisid, el más poderoso y sabio de entre los leonales. A los lugartenientes de Talisid se les conoce como los cinco Compañeros: el lupino duque Lucan, la duquesa Callisto (con aspecto de oso), el alado duque Windheir, el equino señor Hwyn y el astado señor Rhanok. Entre todos ellos organizan las fuerzas de los guardinales enviándoles en misiones contra el mal e incluso haciendo incursiones a los planos inferiores para rescatar a quienes han sido capturados por las fuerzas del mal.



Eronia

Eronia es un paisaje abrupto de colinas pronunciadas, montañas afiladas y valles de granito blanco que constantemente dividen el río. En la base de estas montañas hay colinas accidentadas, grandes riscos, mesetas y altiplanos. Las diversas comunidades que viven en este plano tienden a congregarse en estas mesetas en pequeños pueblos situados entre las montañas y el río Océano.

El clima de Eronia es fiero: son muy comunes los vendavales y las tormentas de nieve con relámpagos. Los veranos son cálidos y los inviernos algo más duros que en el plano Material. Eronia es para las almas buenas que desean tener desafíos en su vida después de la muerte.

Los que viven aquí están sometidos a los caprichos de las montañas. A veces se producen desprendimientos de piedras que bloquean el río y le obligan a seguir otros cursos. Eronia es un lugar de una paz dura. Sus montañas, todo un desafío para un escalador, se pierden bajo nubes luminosas. Los vientos rugen con fuerza e incluso los avorales guardinales tienen problemas para volar. Todas las criaturas con velocidad de vuelo reducen su categoría de maniobrabilidad en un nivel (de perfecta a buena, de buena a regular, de regular a mala y de mala a torpe). Los que ya tengan categoría de vuelo torpe se quedan igual.

Belierin

Belierin es una tierra pantanos brumosos y marismas neblinosas. Es la antítesis de lo que uno esperaría en un plano del bien supremo. En esta capa el río no es más que un conjunto de in-

contables canales de poca profundidad con muchos bancos de arena y una extensa red de manglares.

Aun así la energía positiva del plano brilla en el paisaje desolado. La niebla que cubre las marismas parece como si centelleara cada vez que se agita, y las antorchas y las linternas están rodeadas de un halo luminoso.

Las pocas comunidades que existen en esta capa se elevan encima de las rocas que surgen de los pantanos. Estos pueblos pequeños generalmente crecen alrededor de pequeños faros con aspecto de templos. La luz de estos faros atraviesa la niebla y guía a los viajeros hasta puerto seguro.

Se cuenta que Belierin es la prisión de algunas criaturas peligrosas. Algunas leyendas narran que una de las criaturas que puede estar encerrada es muy parecida a la tarasca o a un monstruo de leyenda. Otros dicen que puede ser un archiduque de los planos inferiores, un príncipe elemental destronado o incluso una deidad herida. La realidad es que los guardinales muchas veces atrapan criaturas malignas husmeando en el plano y que constantemente están rechazando ataques que se producen contra esta capa.

La verdadera naturaleza del posible prisionero de Belierin dependerá de tu cosmología y de tu campaña. La capa en sí es una peligrosa prisión, y viajar a través de ella es arriesgado.

Thalasia

Esta capa es el origen del río Océano, el río que fluye a través del Elíseo, viaja por debajo de los bosques de las Tierras de las bestias y desemboca en Arbórea. Thalasia tiene una gran cantidad de islas llenas de pequeñas comunidades.

Los nombres de algunas de estas islas son bien conocidas: la Muerte sagrada, las islas de los Benditos, las colinas de Avallon, las islas de Más allá del mundo, y las islas Heroicas. Aquí es donde los suplicantes más heroicos tienen su hogar. Estos suplicantes mantienen parte de sus recuerdos, y quizás parte de su poder. Aquí descansan algunos reyes esperando el día en que sus naciones puedan necesitarles de nuevo. También hay sabios religiosos que buscan respuestas a grandes misterios en inmensas bibliotecas.

Muchas veces estos suplicantes hicieron el viaje a Thalasia en vida, pero cuando estaban ya cerca de la muerte (ya fuera por culpa de la vejez o por heridas de batalla). El Elíseo les fue convirtiendo en suplicantes poderosos, y apenas notaron la llegada de la muerte. Mientras están en el plano mantienen sus poderes y sus recuerdos pero están en paz consigo mismos y con el resto de mortales. Es la última recompensa del bien.

Aunque el propósito de Thalasia es proveer de una buena recompensa a los héroes del bien, también es el lugar donde se reclutan suplicantes para convertirse en guardinales que ayuden a proteger aquello que está encerrado en Belierin o que amplíen el ejército del bien para la probable batalla final entre el bien y el mal.

La fortaleza del Sol: tiempo atrás a esta fortaleza se la conocía como la Bendición de la luz. Este reino es el dominio de la deidad Pelor, también conocido como el Padre sol o el Radiante. Pelor es una deidad mayor, señor del sol, la luz, la fuerza y la curación. En el pasado este reino era una palacio rodeado de huertos, viñas y granjas. Ahora es una ciudadela de oro situada en la parte más alta de la mayor isla de la capa, que actúa como un inmenso faro.

La fortaleza del Sol domina el paisaje en muchas millas a la redonda y se puede ver muy bien desde las riberas del Océano. Todas las criaturas dentro del reino de Pelor es como si estuvieran a plena luz del día sin importar donde se escondan.

Pelor se sienta en su gran cámara de audiencias en la torre más alta. En esta sala realiza consultas con guardinales, planotáreos y solares, y les asigna misiones destinadas a combatir el mal.

Ya que Pelor es una de las mayores deidades de la Gran rueda, tiene mucho más poder sobre el entorno del plano. Allí donde llegan sus rayos de luz hay un rasgo de gravedad ligera y un rasgo de magia realzada que maximiza (de la misma manera que la dote Maximizar conjuro) todos los conjuros del dominio de Sol y todos los que tienen un descriptor de luz. El rasgo de magia obstruida afecta a los conjuros de ilusión de las subescuelas de quimera, pauta o engaño. Pelor también puede cambiar otros rasgos mágicos.

Encuentros en el Elíseo

Para los encuentros en el Elíseo usa la Tabla 7–8: encuentros celestiales y la Tabla 7–9: encuentros beatíficos (alterna entre las dos tablas).

LAS TIERRAS SALVAJES DE LAS BESTIAS

Es el reino de la naturaleza salvaje y la exhuberancia.

Es el bosque eterno.

Es el lugar de descanso de las almas de los compañeros animales.

Las Tierras salvajes de las bestias es un plano de naturaleza salvaje. El plano está repleto de bosques de manglares llenos de musgo, bosques de pinos cubiertos de nieve y bosques de secoyas con unas copas tan densas que no dejan pasar ni un sólo rayo de luz. En este plano hay robles, abedules, abetos y arces. En algunas partes alejadas del plano los exploradores pueden llegar a encontrar bosques de hongos y setas gigantes. También hay grandes desiertos aunque, en realidad, son eriales áridos. Los cactos, el áloe y otras plantas del desierto prosperan en las partes áridas de las Tierras de las bestias.

El aire aquí es ideal para todo aquello que debe crecer. En las regiones pantanosas es húmedo y cálido; en los bosques de secuoyas es frío y tranquilo; entre las hayas es suave y claro, y en las tierras más abiertas es árido y cálido.

El plano consiste en tres capas, cada una de ellas fijada en una parte del día. La capa superior es el hogar del día eterno. La segunda capa es el dominio de la penumbra perpetua, mientras que la última capa es la noche perpetua, iluminada sólo por una pálida luna.

El aspecto más importante de la Tierra de las bestias es cómo afecta a las criaturas de todos los tipos. Al igual que Arcadia, este plano está poblado por una inmensa cantidad de animales, bestias y bestias mágicas. Hay muy pôcos pueblos, ciudades o fortalezas, y están muy lejos unas de otras. Todos los que eligen vivir aquí prefieren hacerlo entre los árboles, nunca contra ellos.

RASGOS DE LAS TIERRAS DE LAS BESTIAS

El plano tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** la parte que conoce la mayoría de los visitantes es relativamente pequeña. Más allá hay una inmensidad de reinos, y en su interior puede haber deidades desconocidas.
- **Divinamente mórfico:** las deidades pueden alterar la forma del plano. Las criaturas mortales pueden alterarlo con el esfuerzo físico y con conjuros.
- **Sin rasgos elementales y de energía.**
- **Alineamiento levemente bueno:** los personajes malignos sufren un penalizador de –2 a todas las pruebas basadas en Carisma.
- **Magia normal.**

ENLACES DE LAS TIERRAS DE LAS BESTIAS

Las Tierras de las bestias tienen frontera con los planos Exteriores de Arbórea y el Elíseo. Entre estos planos hay portales y fronteras cambiantes que pueden trasladar a los viajeros de un plano al otro (a veces sin que se den cuenta). Muchas veces estos portales tienen la forma de árboles huecos. Andar hacia el interior de un roble quemado por un rayo puede llevar al viajero hasta Arbórea y lanzarse al interior hueco de una secoya caída puede conducirle hasta el Elíseo.

Los portales entre capas son insustanciales, erráticos y la mayoría de ellos sólo son de una dirección. Al pasar por entre dos árboles o bajo una rama, el entorno puede pasar de estar iluminado por la luz del día a estar en penumbra (de Krigala a Brux) y de la penumbra a la noche (de Brux a Karasuthra). Este tipo de portales son comunes, de manera que un viajero puede encontrar muy fácilmente el camino de vuelta a la primera capa de la Tierra de las bestias.

El río Océano pasa por las Tierras de las bestias en su viaje desde el Elíseo hasta Arbórea. El camino del río es recto a lo largo de todo el plano pero en las fronteras entre planos hay rápidos. Los viajeros no deberían aventurarse en estos planos sin disponer de embarcaciones robustas.

HABITANTES DE LAS TIERRAS DE LAS BESTIAS

En las Tierras de las bestias vive una gran variedad de criaturas. Las criaturas más importantes son los ajenos, que la mayoría de veces son versiones celestiales de las criaturas del plano material. Estas criaturas celestiales (sabandijas, animales, bestias y bestias mágicas) habitan en todos los entornos del plano. Alguna que otra vez también aparece alguna aberración no maligna que habita en el plano. Aparte de los unicornios hay pocas criaturas inteligentes que permanezcan mucho tiempo en estas tierras salvajes.

Algunos sabios dicen que los espíritus de las criaturas vienen a parar a las Tierras de las bestias donde se reencarnan en versiones celestiales de su forma mortal. Si esto es cierto o no dependerá de tu cosmología pero de alguna manera explicaría la gran cantidad de celestiales que habitan el plano.

Aparte de recibir características normales de la plantilla de celestial, las criaturas incrementan en 3 puntos su puntación de Inteligencia cuando renacen en esta forma. Este incremento de inteligencia mitiga sus tendencias naturales y neutraliza un poco la danza de la muerte entre depredadores y presas que, naturalmente, sigue existiendo en este plano. Con la inteligencia incrementada, las presas saben evitar mejor a los depredadores y por otro lado las manadas de depredadores se comunican mejor.

Son muy comunes las criaturas celestiales, y en especial los eladrin, planotáreos y solares. También se pueden encontrar lilendas. El plano también es el hogar de criaturas de leyenda (versiones más poderosas de animales, bestias y bestias mágicas). Los licántropos de alineamiento bueno (y sus espíritus cuando mueren) se encuentran muy a gusto entre sus parientes animales, aunque mientras están en el plano pierden sus aptitudes licantrópicas.

Tanto en Krigala como en Brux o en Karasuthra, es normal encontrar viajeros ya que existen muchas conexiones entre las tres capas. Algunos de los que pasan por las Tierras de las bestias son viajeros que se mueven entre el Elíseo y Arbórea y sólo están de paso. Otros en cambio son sabios y acólitos que buscan conocimientos que sólo pueden obtener en los bosques del plano. Otros simplemente son cazadores en busca de las bestias que pueblan el plano. Muchas veces estos cazadores se ven completamente superados por las criaturas salvajes del plano y realizan una rápida y prudente retirada.

Las Tierras de las bestias no es un lugar habitado por muchas deidades aunque es tan divinamente mórfico como otros planos de la Gran rueda.

Las deidades que se establecen aquí deben sentir amor por las criaturas y por la propia naturaleza salvaje del plano, y deben establecer sus reinos entre los bosques. Hay dos deidades que cumplen estos requisitos: Ehlonna, deidad de los bosques y Skerrit, deidad de los centauros. Las dos tienen sus propios reinos en Krigala (la primera capa del plano).

Suplicantes de las Tierras de las bestias

Debido a que no hay muchas deidades en el plano, las almas mortales que llegan hasta aquí lo hacen principalmente por su filosofía de vida (el bien y la libertad un poco por encima del orden). Generalmente viven en comunidades en la base de grandes árboles y llevan vidas muy sencillas que se basan en la armonía con el resto de criaturas del plano.

Los suplicantes de este plano, en cuanto llegan, adoptan rasgos animales. Sus orejas crecen con pellejos brillantes, de sus cabezas salen pequeños cuernos y pueden desarrollar ojos de gato o de zorro. A los largo de centenares de años se irán convirtiendo en criaturas celestiales.

Los suplicantes de las Tierras de las bestias tienen las siguientes cualidades:

Inmunidades adicionales: electricidad y veneno.
Resistencias: frío 20, fuego 20.
Otras cualidades especiales: curación rápida 2.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El plano no presenta más dificultades al movimiento de las que puede tener un bosque normal del plano Material. Las criaturas con la habilidad de trepar o de columpiarse (para saltar de rama en rama) se pueden mover por el plano sin tocar jamás el suelo. Aunque el plano no ofrece ningún bonificador ni penalizador para el combate, está lleno de lugares que proporcionan cobertura y ocultación.

CARACTERÍSTICAS DE LAS TIERRAS DE LAS BESTIAS

El plano está dividido en tres capas: Krigala (la tierra de la luz eterna), Brux (la tierra de la penumbra) y Karasuthra (la tierra iluminada por la luz de la luna).

Krigala

La capa superior del plano está dividida en dos por el río Océano. El río fluye por la capa con una corriente muy fuerte, rodeado de bosques. En muchos lugares las ramas de los árboles de las dos orillas se unen en el centro a modo de puente. También hay muchos canales que surgen del río principal. A medida que el río va cambiando de curso, y a lo largo de todo su recorrido se van formando meandros.

Krigala es la tierra del atardecer eterno. Un sol cálido inunda continuamente de luz toda la capa. El calor proporcionado por el sol es el justo para favorecer el crecimiento vegetal y las temperaturas son las adecuadas, a no ser que se alteren con conjuros o por voluntad divina.

El tiempo pasa normalmente aunque no se ve reflejado en el sol (que no se mueve). En vez de eso, una vez al día llueve suavemente. Algunas veces, aunque muy raramente, hay tormentas que obligan a las criaturas a buscar refugio.

Skerrit, la deidad de los centauros, vive en Krigala con sus suplicantes. Skerrit es una deidad menor pero los centauros le veneran con gran fervor. El reino de Skerrit destaca un poco del resto del bosque, ya que el hogar de los suplicantes son cobertizos. Cuando hay una celebración (y si eres un centauro, es muy a menudo) los centauros se sientan en grandes mesas en el centro del bosque confiando en la naturaleza benigna del clima de la capa y en el poder de Skerrit para mantenerlo a raya.

Aunque los suplicantes de Skerrit adoptan la forma de centauros, son muy parecidos al resto de suplicantes del plano. Estos suplicantes atacan como centauros (dos pezuñas con un bonificador al ataque de +3 y 1d6+2 puntos de daño). En casos excepcionales Skerrit puede armar a sus centauros.

La mayoría de las criaturas de Krigala, si estuvieran en el plano Material, sólo estarían activas durante el día. La mayoría de la vida nativa tiene un conocimiento instintivo de cómo funcionan los portales entre capas y, si lo desean, pueden evitarlos.

La arboleda de los Unicornios: en las profundidades del plano está el reino de Ehlonna, la deidad de los bosques. La arboleda se asienta en la base de unas grandes secoyas que forman una catedral natural para quienes se encuentran debajo. Las ramas más bajas de las secoyas están a centenares de metros de altura del suelo, por lo que sólo quienes poseen alas pueden volar sin dificultad hasta el reino de Ehlonna.



Todos los que viven en el reino de Ehlonna lo hacen en paz y tranquilidad con los árboles y los animales, y sin ser molestados por las bestias salvajes. Las criaturas inteligentes del plano adoran a Ehlonna, de forma que ésta siempre está al corriente de lo que ocurre en los lugares más alejados de su reino.

Haciendo gala de su nombre, la arboleda atrae a grupos de unicornios, tanto los que tienen la plantilla de celestial como la de semicelestial/semiunicornio (descritas en el *Manual de Monstruos*). A la arboleda, que no está situada muy lejos del reino de Skerrit, también acuden manadas de bariaur que están al servicio de Ehlonna, además de suplicantes centauros. A su vez, en el reino de Skerrit, también se pueden encontrar semicelestiales/semiunicornios.

Ehlonna se ha aprovechado de la morfología divina del plano para dotar a su reino con un rasgo de magia realzada. Todos los

EHLONNA, DEIDAD DE LOS BOSQUES

Ehlonna aparece como una mujer de pelo oscuro o como una doncella elfa con mechas de pelo doradas. Ehlonna tiene un planotáreo llamado Novalee que la atiende en todo momento. Aunque Novalee habla muy poco, todos los suplicantes de Ehlonna saben que tiene un corazón puro y un espíritu inmaculado.

Algunos de los suplicantes más especiales que sirven a Ehlonna se van convirtiendo de forma natural en unicornios. El resto de suplicantes tiene el aspecto de otras criaturas más típicas del plano aunque en su aspecto físico tienden a tener reminiscencias equinas o de unicornios.

Ehlonna tiene muchas diferencias con Obad-Hai, la deidad de la Naturaleza de las Tierras exteriores y entre sí se consideran rivales. Ehlonna cree en una naturaleza benéfica, tranquila y bondadosa. En cambio Obad-Hai ensalza el aspecto más salvaje de la naturaleza: la ley sangrienta del diente y la zarpa. Los personajes que hayan tratado con una de los dos deidades deberán tener cuidado cuando estén en el reino de la otra.

conjuros que lancen los exploradores dentro de la arboleda de los Unicornios se consideran prolongados (como si se usara la dote Prolongar conjuro) y todos los conjuros de creación de agua y comida están maximizados (como si se usara la dote Maximizar conjuro). Ehlonna tiene el poder de hacer otras alteraciones en los rasgos del terreno dentro de su reino.

Brux

Brux es la segunda capa del plano y es también la tierra de la eterna penumbra. El sol es una gran bola de fuego roja en el horizonte, que proyecta grandes sombras por todo el bosque. Por encima de los árboles y en el lado opuesto del sol se puede ver una luna que surge del horizonte. El tiempo pasa de forma normal, aunque los que son nuevos en el plano muchas veces tienen la sensación de haberse quedado fijos en el ocaso.

Brux es mucho más frío que Krigala y alrededor de los árboles hay brumas y nieblas. La vida animal de la capa es aquella que en el plano Material está activa en los amaneceres y los crepúsculos y que se oculta durante el calor del día.

Los viajeros que vayan a parar a Brux por error sólo deben seguir alguno de los múltiples ríos o arroyos que conducen hasta Krigala. Muchos de ellos conducen hasta el Océano aunque muchos otros llevan hasta marismas y pantanos.

Karasuthra

La capa más baja del plano es una tierra de noche continua. En el cielo brilla una luna plateada, con fases que van cambiando muy lentamente, y una miríada de estrellas que se mueven a la deriva. Hay pocos rayos de luz que crucen la espesa arboleda pero los que lo hacen parecen lanzas plateadas que descendieran de los cielos hasta tocar el suelo.

Karasuthra es el hogar de muchas criaturas peligrosas de la noche; cazadores implacables en busca de su presa. Algunos cazadores del plano Material viajan hasta esta capa para obtener sus mayores y más peligrosos trofeos. Algunos incluso llegan a sobrevivir para intentarlo de nuevo.

Si en tu cosmología el plano de la Sombra es limítrofe o coexistente con las Tierras de las bestias, entonces esta capa es el punto de llegada ideal para los que provengan de este plano. En una cosmología de este tipo los viajeros se podrían encontrar con bestias del crepúsculo, ecalipsos e higueras sombrías, así como versiones sombrías de animales y bestias (a las que se aplicaría la plantilla de criatura sombría). Las criaturas de alineamiento maligno no se encuentran a gusto en este plano, porque los celestiales las rastrean y las cazan sin compasión. Aun así algunos delincuentes desesperados usan Karasuthra para ocultarse de criaturas mucho más peligrosas.

Encuentros en las Tierras de las bestias

Para los encuentros en el plano puedes usar la Tabla 7–9: encuentros beatíficos.

LOS CLAROS BOSCOSOS DE ARBÓREA

Es el plano de la pasión y la paz.

Es la abundancia de la naturaleza y la gloria de la mezcla. Es el dominio de los Señores elfos.

Los claros boscosos de Arbórea son una mezcla de climas y entornos diferentes, todos ellos muy prósperos. El plano contiene arces, abedules y robles. Estos tres tipos de árboles de hoja caduca se elevan a gran altura en el cielo dejando el sotobosque libre de maleza. El suelo que hay bajo las tupidas copas de los árboles está llenos de musgos y helechos. A veces el bosque se retira y aparecen claros llenos de flores silvestres, campos de maíz y trigo ondulantes, e hileras cuidadas de árboles frutales (a pesar de que no interviene la mano del hombre). Hay árboles que los leñadores jamás han visto y campos ricos en frutas silvestres.

El aire del plano parece como si estuviera cargado de expectación y entusiasmo. De la nada surgen ráfagas fuertes de aire que golpean con fuerza los árboles. Durante unos minutos azotan el bosque y luego desaparecen tras unos arcos de luz cálida que se filtra a través del follaje de los árboles. A lo lejos parece como si se oyera música cuando los elfos y las fatas juegan, aunque muchas veces estas canciones simplemente son el viento que se arremolina entre los troncos de los grandes árboles.

Arbórea es el lugar donde los árboles florecen y dan fruto a la vez. Hay altiplanicies cubiertas de nieve. Desde lejos se puede contemplar el centelleo de la nieve lejana bajo el cielo azul. Arbórea es un lugar que abruma con su esplendor, y la tierra encarna a la vez lo salvaje y la hermosura.

Sólo la primera capa tiene algo que ver con el nombre del plano ya que la segunda es un inmenso océano sin fin. En cambio la tercera es un desierto de polvo blanco sin fronteras conocidas. Las tres capas son lugares de climas extremos, ataques por sorpresa y pasiones fuertes. Arbórea es el plano de la alegría y la amargura.

RASGOS DE ARBÓREA

Arbórea tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** la parte más conocida de Arbórea para un visitante del plano Material es la Corte élfica. Más allá puede haber reinos gobernados por deidades desconocidas.
- **Divinamente mórfico:** las deidades pueden cambiar el entorno. Los mortales pueden hacerlo con la ayuda de conjuros o de esfuerzo físico (de la misma manera que en el plano Material).
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente caótico bueno:** las criaturas malignas o legales sufren un penalizador de –2 en sus pruebas de Carisma. Las criaturas legales malignas sufren un –4.
- **Magia normal.**

ENLACES DE ARBÓREA

Arbórea tiene frontera con las Tierras de las bestias y con Ysgard. Existen portales naturales entre estos planos además de fronteras cambiantes que llevan automáticamente a los viajeros al plano vecino.

HABITANTES DE ARBÓREA

Los habitantes más comunes del plano son las criaturas celestiales. Entre ellas se encuentran los eladrin, unos celestiales con

aspecto de elfo que se consideran los protectores de todo el plano. Los más conocidos en cambio son los ghaele, a los que a menudo se les puede encontrar cazando en la espesura salvaje del plano. Además de los eladrin ghaele, también se puede encontrar a los eladrin fir, guardianes de la belleza y el arte. Las dos razas se parecen a los elfos aunque tienen un comportamiento más noble que los elfos del plano Material. Aunque los eladrin tienen un porte regio, son fieros en el combate. Las criaturas malignas que espían en el plano tiemblan sólo con pensar en un grupo de caza eladrin.

También hay muchos lilendas que han convertido Arbórea en su hogar y prosperan gracias las emociones que embriagan el plano.

El plano es también el hogar de muchos celestiales y de versiones anárquicas de criaturas que se encuentran en el plano Material. Las criaturas celestiales tienden a evitar a los viajeros, a no ser que éstos se les crucen en el camino, en cuyo caso lucharán con fiereza. En cambio, las criaturas anárquicas son tan impredecibles y volubles que no se pueden preveer sus reacciones.

Suplicantes de Arbórea

En el plano existen dos tipos diferenciados de suplicantes. Los primeros son los espíritus de los elfos muertos. Las almas de los elfos viajan hasta Arbórea como recompensa final de sus vidas. Algunos se unen con el propio plano y otros se transforman en criaturas celestiales, mientras que otros sirven como suplicantes elfos en el reino de Arvandor, situado en la primera capa del plano.

Los suplicantes de este último grupo actúan como exploradores y protectores de las comunidades, sirviendo a la Corte élfica en sus castillos mágicos situados en los claros boscosos mágicos del plano. La deidad de los elfos Corelon Larezhian recompensa a las almas dignas con una forma élfica. Estos suplicantes pasan al servicio directo de la deidad en las estancias de su reino. Aquí pueden disfrutar de la vida del más allá cazando, reuniéndose y realizando celebraciones según el modo de vida elfo.

A estos suplicantes se les conoce como los elegidos de Arvandor y tienen las siguientes cualidades especiales:

Inmunidades adicionales: electricidad, veneno.

Resistencias: frío 20, fuego 20.

Otras cualidades especiales: reducción de daño 10/+1.

En el plano también se pueden encontrar otros suplicantes aparte de los elfos. A éstos se les conoce con el nombre de bacchae. Los bacchae son grupos de viajeros borrachos a los que frecuentemente se puede encontrar recostados en los claros de los bosques o corriendo a través del bosque, borrachos, celebrando alguna cosa.

Los bacchae son parecidos a los sátiros. Son criaturas medio humanas medio bestiales. Son criaturas con igual medida de bien y de caos, que únicamente viven el momento y que procuran que sea lo mejor posible. El gran peligro de estos suplicantes es que pueden seducir a los visitantes y hacer que se unan a sus fiestas.

Los bacchae tienen las siguientes cualidades especiales:

Inmunidades adicionales: electricidad, polimorfar.

Resistencias: ácido 20

Otras cualidades especiales: seducir.

Seducir (Sb): un viajero que esté dentro de un radio de 100' de un grupo de bacchae deberá superar un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el número de bacchae que hay en el radio de alcance; máximo 25) o se unirá a la fiesta. Mientras esté de fiesta entre los bacchae beberá, comerá y hará todo tipo de bromas y tonterías. La realidad es que durante este tiempo no recibe sustento alguno y sufre los peligros asociados a la falta de comida y bebida. La habilidad de seducción dura 101 días o hasta que el cuerpo del incauto sufra un colapso por falta de sustento. Se puede liberar a la víctima si se la aparta más de 100 metros del grupo de bacchae, pero ninguno de los que están bajo el encantamiento de la seducción se apartará de forma voluntaria.

Los suplicantes bacchae no son violentos y si se les ataca huirán, o incluso puede ser que ofrezcan pan y comida a sus asaltantes. En sus vidas pasadas, los bacchae fueron personas golosas, glotonas, borrachos de buenas maneras y otras personas que apreciaban mucho la vida.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El plano no presenta dificultades para el movimiento más allá de las que puede presentar el plano Material. En la capa de Arvandor los caminos serpentean por los claros boscosos, por lo que son muy comunes las zarzas y las enredaderas. Las criaturas que pueden trepar o columpiarse en las ramas pueden moverse por las secciones boscosas de Arbórea sin tocar el suelo.

La segunda capa es completamente acuática de manera que para ir de un lugar a otro hay que saber nadar.

Combate en Arbórea: el plano no presenta ningún bonificador ni penalizador inherente para el combate. En los bosques de Arvandor hay gran cantidad de coberturas y de escondrijos. En cambio el combate en Aquallor siguie las mismas reglas de combate que el plano Elemental del agua.

CARACTERÍSTICAS DE ARBÓREA

Arbórea está dividida en tres capas. La capa superior es la más conocida y corresponde a Arvandor, el hogar de la Corte élfica y lugar de descanso final de los espíritus élficos y sus aliados. La segunda capa es Aquallor: un mundo acuático. La tercera y última capa es un plano infinito de arena blanca y se la conoce como Mithardir.

Arvandor

Muchos viajeros conocen Arvandor por ser el reino de la Corte élfica de Corelon Larezhian, el Seldarín mítico.

Arvandor es un lugar de grandes espacios abiertos entre los árboles. Entre estos claros se halla el asentamiento de los elegidos de Arvandor, que tienen un estilo de vida élfico idealizado. Durante el día son cazadores y buscadores de retos. Durante la noche celebran fiestas y cuentan historias alrededor del fuego.

El ciclo del día y la noche sigue la misma pauta que en el plano Material, con un sol dorado que lo ilumina todo durante el día y con una resplandeciente luna blanca situada entre un río de estrellas blancas durante la noche. Las noches de Arvandor son cálidas. Bajo las estrellas de los cielos, las luciérnagas crean sus propias constelaciones luminosas.

Los Seldarín: son los señores de Arvandor, que gobiernan con mano de artista. Las estancias de los Seldarín son inmensas catedrales que crecen de forma natural en los árboles vivos. También

pueden ser palacios de cristal y mármol blanco con torres doradas. La torre de Corelon es de este último tipo, está adornada con banderas élficas, y domina por completo la vista de su entorno. Sólo los elfos y los aliados de Corelon pueden traspasar sus puertas y compartir canciones y celebraciones con los elfos.

La corte de Corelon: Corelon ha traspasado parte de sus deberes como deidad a otros elfos de su corte. Sehanine Lunârco tiene el poder sobre la muerte y los sueños. Hanali Celanil es la máxima expresión del amor y la belleza. Labelas Enoret es el administrador del tiempo. Erdrie Fenya es el maestro del aire y del clima. Erevan Ilesere está detrás de todas las travesuras de la corte. Fenmarel Mestarine es el embajador ante los elfos salvajes y finalmente está Sashelas de las profundidades, que es la deidad de los elfos marinos.

Aquallor

La segunda capa del plano es el océano eterno. Es muy parecido al plano Elemental del agua y de hecho hay vórtices naturales que conectan con él. Pero a diferencia del plano Interior, la capa de Aquallor tiene una superficie y un fondo oceánicos. En las profundidades del plano reina una noche muy oscura.

Aquallor es el hogar de Sashelas de las profundidades, la deidad de los elfos marinos. Su reino es una construcción de coral, oro, y mármol con vetas de color azul y verde. El agua que hay alrededor del palacio es de un color azul cristalino e irradia fulgor. Sashelas de las profundidades otorga la capacidad de respirar bajo el agua a todo aquel que encuentra el camino hacia su reino acuático.

Aquallor no tiene islas y los temporales que azotan su superficie hunden los barcos que tienen la osadía de navegar por su superficie. Bajo el agua hay un rasgo de predominio de agua y todos los que están bajo la supervisión de Sashelas de las profundidades tienen protección contra la presión hidrostática.

Al igual que la primera capa de Arbórea, Aquallor está sujeta a cambios de tiempo bruscos y violentos. En esta capa los cambios en el entorno tienen forma de corrientes submarinas de gran intensidad que arrastran a los viajeros durante millas.

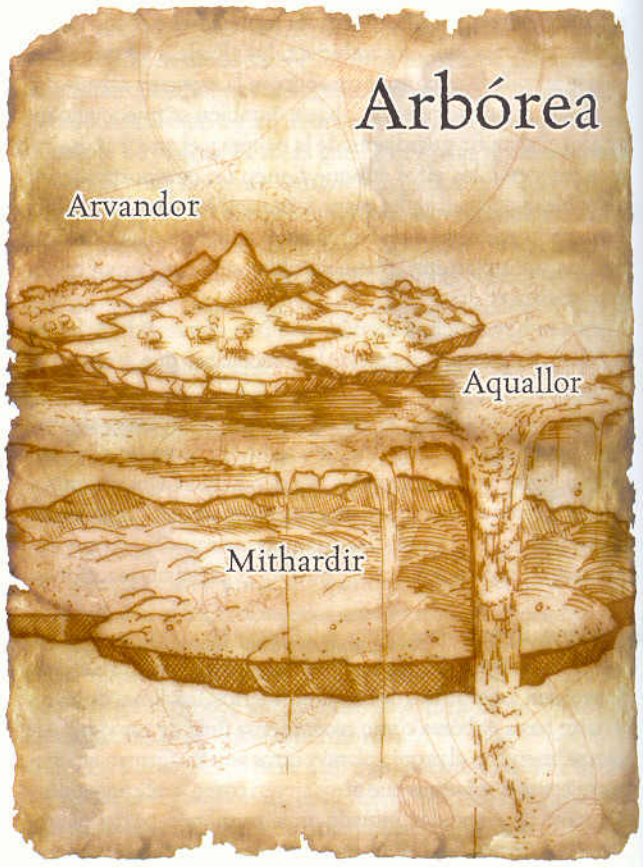
La capa está llena de vida marina la mayor parte de la cual es celestial o de naturaleza anárquica. Los exploradores que se sumergen en las profundidades del océano podrán encontrar grandes bestias y aberraciones de todo tipo.

Aquallor es el punto final del río Océano después de viajar por los diferentes planos Exteriores. En el fondo del océano hay remolinos que pueden conducir hasta las fuentes del río en el Elíseo, de manera que puede que al final éste sea como un pez que se muerde la cola, infinito en su naturaleza. Los que quieran escapar de Aquallor sólo deben entrar en alguno de estos remolinos, pero corren el riesgo de encontrarse con criaturas mucho más peligrosas.

OPCIÓN: MÁS DIOSES EN ARVANDOR

En el D&D se presenta a Corelon Larezhian como la deidad de los elfos. Si en tu campaña hay muchos personajes elfos y quieres más deidades elfas, puedes usar la corte de Corelon como deidades intermedias.

Si creas tus propias deidades deberás asignarles alineamientos, armas predilectas y dominios de poder para la magia.



MITHARDIR

Mithardir significa, en el lenguaje élfico, "polvo blanco" y de hecho esta capa es un inmenso desierto de arena caliza fina y de color blanco, que se extiende eternamente. En el pasado la capa era un inmenso bosque habitado por criaturas que los cuentos describen como gigantes o deidades parecidos a los titanes. Se ignora por qué ya no viven aquí, pero la realidad es que Mithardir es una capa vacía.

Los exploradores constantes pueden llegar a encontrar grandes torres y tumbas de esta raza perdida de gigantes o de deidades. Las torres de sus construcciones surgen de la arena como dedos que arañan el suelo intentando escapar de un entierro prematuro. Los viajeros vienen a esta capa en busca de los secretos de los gigantes perdidos. La mayoría de las veces el viento de la capa acaba convirtiendo en polvo los huesos de estos aventureros.

De la misma manera que el resto de Arbórea, el clima de esta capa es cambiante y extremo. Hay tormentas de relámpagos que cruzan regularmente la capa y que preceden grandes tormentas de arena. Sin previo aviso, los viajeros se pueden quedar sepultados bajo la arena (consulta 'Tormentas de arena' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Eternáurea

Una de las características que hacen que Arbórea sea un lugar atractivo para los visitantes es la Fuente de la belleza (los elfos la conocen como Eternáurea). La fuente es un estanque de agua azulada y cristalina rodeado de arena dorada, que refleja tan perfectamente los rayos solares que ciega a quienes lo miran. Todos los que se bañan en el estanque ganan un bonifica-

dor de mejora temporal en Carisma de 1d4+1 puntos durante un mes y un día.

La localización exacta del estanque es desconocida y diferentes informes lo sitúan en diferentes lugares. Estas historias seguramente estarán alteradas por los elfos y los bacchae con el objetivo de confundir a los mortales; además, el estanque realmente se mueve por Arbórea y aparece donde se le necesita. Se dice que Hanali Celanil, uno de los miembros de la corte de Corellon, sabe en todo momento dónde está el estanque.

Encuentros en Arbórea

Para los encuentros en Arbórea usa la Tabla 7–8: encuentros beatíficos.

LOS DOMINIOS CONCORDANTES DE LAS TIERRAS EXTERIORES

Es el lugar de encuentro de alineamientos opuestos.

Es el punto de apoyo de los planos Exteriores.

Es el centro de la Gran rueda.

Las Tierras exteriores son únicas dentro de los planos Exteriores, pues tienen frontera con todos ellos. Como resultado, es un lugar de encuentro para todas las criaturas extraplanarias. Aquí se pueden encontrar celestiales, infernales y seres procedentes de planos de la ley y el caos. Además también se pueden encontrar los reinos de las deidades de la neutralidad verdadera, con ideales de erudición o de la naturaleza.

Las Tierras exteriores tienen la forma de una Gran rueda infinita, con una gran espira que surge de su centro. Los habitantes de las Tierras exteriores consideran que esta espira es el centro de los planos Exteriores y el eje sobre el que gira la Gran rueda; es visible desde cualquier punto del plano ya que se eleva más allá de las nubes y llega hasta cielos inalcanzables. En la parte superior de la misma flota la ciudad de Sigil.

Las Tierras exteriores son una amalgama de terrenos, con grandes praderas, inmensas montañas y ríos poco profundos que serpentean por doquier. A lo largo del plano hay asentamientos de suplicantes y de habitantes de otros planos pero comparados con las grandes extensiones salvajes del plano, no son más que pequeñas manchas.

RASGOS DE LAS TIERRAS EXTERIORES

Las Tierras exteriores tienen los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito:** las Tierras exteriores son un disco de radio infinito que surge a partir de su espira central. El área alrededor del centro es la zona más importante del plano. En las Tierras exteriores la distancia entre dos lugares es un concepto muy flexible, tal y como más adelante se explica en el apartado 'Movimiento y combate'.
- **Divinamente mórfico:** este rasgo desaparece en la parte cercana al centro del plano e incluso las deidades se ven afectadas por su naturaleza especial.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente neutral:** a diferencia de otros planos, en las Tierras exteriores se aceptan todos los alineamientos.
- **Magia normal, magia obstruida y magia limitada:** las Tierras exteriores tienen el rasgo de magia normal pero a medida que nos acercamos a la espira central se empiezan a restringir conjuros, aptitudes sortílegas e incluso habilidades sobrenaturales. Allí donde la base de la espira es casi vertical dejan de funcionar todos los poderes (incluso los de las deidades).

  Lejos de la espira central, la magia funciona correctamente. A unas 1.100 millas de su base empieza el rasgo de magia obstruida que evita la ejecución de conjuros de 9.º nivel con una CD de 35. A medida que el viajero se mueve hacia la base de la espira, los conjuros de niveles inferiores van dejando de funcionar tal y como se indica en la tabla que hay más abajo.

  Además, a una distancia de unas 900 millas del centro empieza el rasgo de magia limitada que hace que los conjuros, las aptitudes sortílegas y todos los efectos de conjuros de 9.º nivel dejen de funcionar. A medida que nos acercamos al centro hay cada vez más conjuros que están limitados hasta que al final también se neutralizan los poderes de las deidades. Las habilidades extraordinarias no se ven afectadas.

TABLA 7–4: EFECTOS DE LAS TIERRAS EXTERIORES SOBRE LOS CONJUROS Y LAS APTITUDES

Distancia de la espira	Conjuros obstruidos	Conjuros limitados	Otros efectos
1.200 mi.	Ninguno	Ninguno	Ninguno
1.100 mi.	9.º	Ninguno	Ninguno
1.000 mi.	8.º-9.º	Ninguno	Ninguno
900 mi.	7.º-9.º	9.º	Todas las criaturas obtienen inmunidad contra venenos.
800 mi.	6.º-9.º	8.º-9.º	Las aptitudes psiónicas no funcionan.
700 mi.	5.º-9.º	7.º-9.º	No se pueden canalizar ni la energía positiva ni la negativa.
600 mi.	4.º-9.º	6.º-9.º	Las habilidades sobrenaturales no funcionan.
500 mi.	3.º-9.º	5.º-9.º	Queda anulado el acceso al plano Astral.
400 mi.	2.º-9.º	4.º-9.º	Se anulan los poderes del rango de semideidad e inferiores.
300 mi	Todos	3.º-9.º	Se anulan los poderes del rango de deidad menor e inferiores.
200 mi.	Todos	2.º-9.º	Se anulan los poderes del rango de deidad intermedia e inferiores.
100 mi.	Todos	Todos	Todos los poderes divinos quedan anulados.

ENLACES DE LAS TIERRAS EXTERIORES

Las Tierras exteriores tienen frontera con la primera capa de cada uno de los planos Exteriores. Hay un gran número de portales conocidos como "pueblos portales" en un radio de unas 1.000 millas alrededor de la espira central. Los pueblos han surgido alrededor de los portales y hay un flujo regular de tráfico entre los planos Exteriores y las Tierras exteriores.

Además hay una gran cantidad de portales estables al plano Material así como hacia Sigil, la ciudad de las Puertas. Dado que Sigil se conecta con todos los pueblos portales se la considera el corazón de los planos Exteriores.

HABITANTES DE LAS TIERRAS EXTERIORES

Como punto de unión que son de los planos Exteriores, estas tierras alojan a una multitud de nativos extraplanarios. Las criaturas de los planos Exteriores tienden a asentarse en comunidades creadas cerca de los portales que llevan hasta su plano. Otros nativos como por ejemplo los mercanos son comerciantes habituales de estas tierras.

En estas tierras tiene su reino Obad-Hai, deidad de la naturaleza. Al reino de Obad-Hai se le conoce como el bosque Oculto. También vive aquí Boccob, la deidad de la magia, en el interior de su Biblioteca del saber.

Suplicantes de las Tierras exteriores

Dentro de los reinos de las deidades neutrales es muy normal encontrar suplicantes. También se pueden encontrar en los pueblos portales, además de en lugares específicos como antiguas bibliotecas, museos o criptas repartidos por todo el plano. En general, estos suplicantes son humanos o de aspecto humanoide y respecto a los visitantes tienden a adoptar una actitud de "vive y deja vivir". Mientras no se les moleste, no molestarán a nadie.

Los suplicantes que se pueden encontrar en los espacios abiertos entre comunidades acostumbran a ser viajeros en busca de nuevas tierras, penitentes que buscan a la deidad en la que creían o pastores que están contentos con su destino en la otra vida.

Los suplicantes de las Tierras exteriores tienen las siguientes cualidades especiales:

Inmunidades: electricidad, polimorfar.

Resistencias: acido 20.

Otras cualidades especiales: tienen una reducción de daño de 10/+1. Además, algunos de los que tienen más afinidad por el plano vagan por él (guerreros valientes que deberían estar en Ysgard, y lemures medio derretidos que pertenecen al Infierno y que se han perdido hasta venir a parar aquí). O quizás estos suplicantes no son ni lo suficientemente buenos ni malos como para ir a parar a un plano con rasgo de alineamiento. Tanto si buscan como si evitan su recompensa final, estos suplicantes son excepciones a la regla y pueden moverse entre los planos.

MOVIMIENTO Y COMBATE

Las Tierras exteriores son tanto más estables cuanto más cerca se está de la espira central. A medida que uno se aleja de los pueblos portales descubre que el terreno es mutable y cambia continuamente.

El aspecto más notable del entorno cambiante es la naturaleza de la distancia. Una vez el viajero sale de un pueblo portal encontrará otro a, como mucho, pocas semanas de viaje. No importa a qué distancia se aleje el viajero del anillo de pueblos portal, el pueblo más cercano estará a 4d8×10 millas de distancia. Un viajero puede alejarse 2.000 millas de la espira central, buscar en los alrededores y llegar a encontrar un pueblo a 4d8×10 millas de distancia.

La razón de esta distorsión de la distancia es desconocida, pero parece como la distancia a la que uno se quiera alejar del centro del plano si no tuviera importancia. Nadie ha encontrado aún una frontera que delimite el plano.

Las Tierras exteriores no presentan ningún penalizador inherente al combate. El terreno tiende a ser rugoso y hay neblinas y brumas que pueden proveer de ocultación.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PLANOS EXTERIORES

Más allá de los pueblos portal y de los reinos de las deidades neutrales, las Tierras exteriores tienen un terreno lleno de espacios abiertos. El paisaje está lleno de colinas redondeadas y llenas de hierba, cañones profundos, bosques espesos y montañas escarpadas.

Las Tierras exteriores tiene un ciclo de día y noche similar al del plano Material aunque no hay ni sol ni estrellas. Durante el día simplemente brilla el cielo durante 12 horas. Luego se oscurece durante otras 12 horas.

En todo el plano es muy común encontrarse con nieblas y brumas densas. Es muy normal que los viajeros se pierdan y vayan a parar más cerca de lo previsto de un pueblo portal hostil.

Pueblos portal

En un círculo situado a unas 1.000 millas de la base de la espira hay todo un conjunto de pequeñas comunidades. Se las conoce como los pueblos portal, porque son pueblos surgidos allí donde hay portales que conducen a planos Exteriores. Aunque existen otros portales, estos pueblos son el lugar ideal donde los viajeros que buscan la manera de llegar aun plano en concreto pueden parar y descansar.

Los diferentes pueblos emulan a los planos que hay tras sus portales. Los pueblos que están en la frontera con planos de la Ley tienden a ser más ordenados, mientras que los que conducen a planos de caos son de estructura mucho más desordenada. Los que están cerca de planos de alineamiento bueno son muy acogedores para los viajeros pacíficos mientras que los que conducen a planos de alineamiento maligno son muy hostiles.

OPCIÓN: LAS TIERRAS EXTERIORES NEUTRALMENTE DESAGRADABLES

En muchas cosmologías, a todos los que son de alineamiento neutral se les considera indecisos, o por lo menos tolerantes frente a las fuerzas del bien, el mal, la ley y el caos. Pero puede ser que una cosmología de la neutralidad pueda tener sus propios objetivos, esquivando los extremismos de los otros alineamientos y los militantes de esta neutralidad considerarían que el mayor bien es el equilibrio.

En una cosmología de este tipo, las Tierras exteriores obtendrían un rasgo de alineamiento fuertemente neutral. Los personajes no neutrales sufrirían un penalizador de –2 en todas las pruebas basadas en Carisma, Inteligencia y Sabiduría. Los personajes que no lo fueran en ninguno de los aspectos del alineamiento sufrirían un penalizador de –4.

Unas Tierras exteriores con una neutralidad activa cambiarían la política planaria. En vez de que el plano fuera un lugar de encuentro donde fuerzas diferentes (y a veces enfrentadas) se pueden encontrar, sería un poder con identidad propia. Los habitantes de los otros alineamientos de los planos verían el plano con suspicacia. Todos quienes adoptasen la neutralidad verdadera como punto de vista (como por ejemplo los que veneran la naturaleza o los sabios que sólo buscan el conocimiento) tendrían un refugio seguro en las Tierras exteriores.

Los habitantes de estos pueblos generalmente son suplicantes y nativos del plano al que están asociados. El viajero puede encontrar demonios en los alrededores de Plaga-Muerte, el pueblo portal que conduce al Abismo y por otro lado encontrará celestiales cerca de Fortaleza y de Excelsior.

Tabla 7–5: Pueblos portal y sus planos asociados

Pueblo portal	Plano
Glorium	Los dominios heroicos de Ysgard
Xaos	El caos cambiante del Limbo
Babel	Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium
Plaga-Muerte	Las capas infinitas del Abismo
Maldito	Las profundidades tarterianas de Cárceri
Desesperanza	Las yermos grises del Hades
Antorcha	La eternidad desolada de Gehenna
Caja torácica	Los Nueve infiernos de Baator
Rigus	El campo de batalla infernal de Aqueronte
Autómata	El nirvana de los mecanismos de Mechanus
Fortaleza	Los reinos pacíficos de Arcadia
Excelsior	Los siete montes de Celestia
Puerta comercial	Los paraísos gemelos de Bitopía
Éxtasis	Los prados benditos del Elíseo
Faunel	La naturaleza salvaje de la Tierra de las bestias
Sylvania	Los claros boscosos de Arbórea

A veces, un pueblo desaparece de golpe. Lo que sucede es que el plano al que es afín lo absorbe y atrae. Este suceso es un efecto secundario del alineamiento de los habitantes del pueblo: cuando se alcanza una masa crítica de habitantes con el mismo alineamiento se produce la absorción. Este fenómeno es una cualidad natural de las Tierras exteriores. El plano simplemente no se deja afectar por los retazos de los diferentes planos Exteriores.

Algunos de los habitantes de estos pueblos son muy hostiles contra los que quieren evitar que se trasladen a los planos Exteriores con los que tienen afinidades. Otros, en cambio, son más pragmáticos y simplemente quieren que los pueblos y los mercaderes se queden en las Tierras exteriores y para ello se aseguran de que en toda luz haya un poco de oscuridad y que en toda oscuridad haya un poco de luz.

El bosque Oculto de Obad-Hai

El reino de Obad-Hai es una mezcla de árboles frondosos, claros y colinas suaves. Las anotaciones de los exploradores sitúan el reino en diferentes lugares del plano, muchas veces cerca de los pueblos de Fortaleza y Faunel. Muy pocas veces es encontrado, a excepción de los viajeros que se pierden en el bosque.

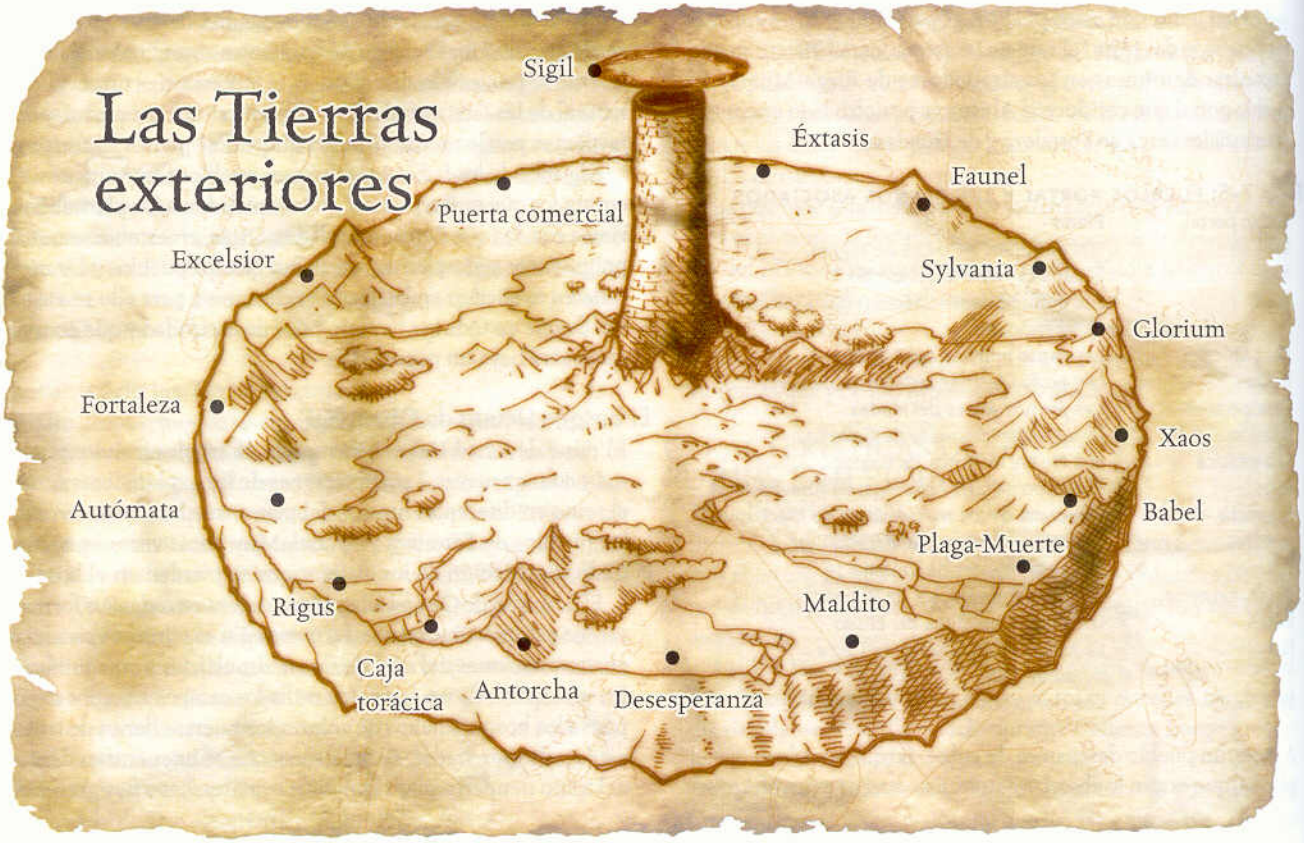
El dominio de Obad-Hai es la naturaleza en todas sus formas: salvaje y domesticada, brutal y mansa. En el reino coexisten las cuatro estaciones del año, de forma simultánea y en equilibrio. En un espacio de un cuarto de milla los campos nevados dejan paso a los bosques llenos de color, a los huertos llenos de frutas y a los campos arados. Las criaturas que se encuentran dentro del reino tienden a ser axiomáticas o anárquicas y hay gran can-

Tabla 7–6: Encuentros abismales

d%	Encuentro	Número	VD	NE At.
01-02	Armanite	1d4+17	11	
03-04	Bálor	1	18	18
05-06	Bébilith	2	9	11
07	Dragón negro, adulto maduro	1	13	13
08-11	Slaad azul	1d4+1	9	12
12-14	Bodak	1d4	8	10
15	Canoloth	1	6	6
16	Bestia del caos	1	7	7
17-18	Slaad de la muerte	1	13	13
19	Devorador	1	11	11
20-23	Gibado	3d4+2	2	8
24	Githyanki	escuadra*	—	14
25-27	Githzerai	secta*	—	13
28-29	Glabrezu	1	15	15
30-32	Goristro	1	12	12
33-36	Slaad gris	2	10	12
37-39	Slaad verde	1	9	9
40-43	Hezrou	1	14	14
44-45	Aullador	3d6	3	9
46	Larva	3d6	1	6
47-52	Mane	3d6	1	6
53-55	Márilith	1	17	17
56	Misión comercial mercana	compañía*	—	12
57	Mezzoloth	1	7	7
58	Azotamentes	2	8	10
59-61	Nálfeshni	1	16	16
62	Pesadilla	1d4	5	7
63	Nycaloth	1	13	13
64-68	Suplicante†	1d4	1	2
69-70	Quásit	1	3	3
71	Dragón rojo, joven adulto	1	12	12
72-74	Slaad rojo	1d4	7	9
75-76	Cobrador	1	10	10
77	Esqueleto	3d6	1/3	3
78	Espectro	1d4	7	9
79-82	Súcubo	1	9	9
83	Titán	1	21	21
84	Ultroloth	1	16	16
85-87	Uridezu	1d4+1	6	10
88	Engendro vampírico	2d4	5	9
89-93	Vroc	1	13	13
94	Dragón blanco, adulto maduro	1	12	12
95	Xilo	1d4	6	8
96-97	Sabueso yez	2d6	3	8
98	Plantilla de criatura infernal; tira en la subtabla			
01-20	Desgarrador gris	1	10	10
21-40	Hidra (siete cabezas)	1	7	7
41-60	Mimeto	2	5	7
61-80	Remorhaz	1	9	9
81-100	Hidra (doce cabezas)	1	13	13
99	Plantilla de criatura semiinfernal; tira en la subtabla			
01-20	Medusa	1	9	9
21-40	Troll	2d4	7	11
41-60	Digestor	2	8	10
61-80	Megarraptor	1	8	8
81-100	Araña colosal	1	12	12
100	Plantilla de criatura anárquica; tira en la subtabla			
01-20	Gigante de la tormenta	1	15	15
21-40	León terrible	2d4	6	10
41-60	Giralón	2d4	6	10
61-80	Basilisco	1	6	6
81-100	Titán	1	23	23

*Consulta 'Organización' (en el *Manual de Monstruos* o en el Capítulo 9) para más información.

†El tipo de suplicante es el correspondiente al plano en el que se produce el encuentro.



tidad de criaturas, bestias y plantas del plano Material. Generalmente estas criaturas son hostiles a los viajeros, una actitud que Obad-Hai alienta.

Obad-Hai ha modificado el rasgo de la magia dentro de su reino. El reino tiene un rasgo de magia mejorada (todos los conjuros que lanzan los druidas se consideran prolongados y todos los conjuros cuyo objetivo sean criaturas o plantas se intensifican en dos niveles). Obad-Hai tiene el poder para realizar otros cambios en el rasgo mágico de su reino.

Los suplicantes que le sirven se parecen a humanos y tienen las cualidades típicas de los suplicantes de las Tierras exteriores. Además, obtienen la aptitud de hablar con los animales y las plantas (como si un druida de nivel 1.º les hubiera lanzado los conjuros *hablar con los animales* y *hablar con las plantas*) a voluntad. Los suplicantes hacen jardinería, vigilan, cazan, podan, siembran y cosechan. Dentro del reino de Obad-Hai es muy normal que haya banquetes y celebraciones.

Obad-Hai está en discordia con Ehlonna, la deidad del bosque de las Tierras de las bestias y se consideran rivales. Obad-Hai cree en la supremacía de la selección natural y ve a la naturaleza como una fuerza sin juicio ni intereses. Ehlonna en cambio cree más en el aspecto pacífico de la naturaleza.

La Biblioteca del saber

Boccob, señor de toda la magia, vive en una ciudadela caótica a la que se conoce con el nombre de la Biblioteca del saber. Este complejo de inmensos edificios se asienta en la parte superior de un risco árido. La única manera de ascender hasta la ciudadela es a través de unas escaleras inmensas protegidas por un elemental anciano de cada tipo. Nadie puede llegar hasta la biblioteca sin el permiso de estos elementales que sólo responden ante Boccob. La paredes de la ciudadela son a prueba de teleportaciones y de viajes astrales. Todo el que intente alguno de estos tipos de viaje aparece inmediatamente en la base de las escaleras. Dentro de los muros de la biblioteca, los conjuros para viajar entre planos no funcionan.

La biblioteca es un laberinto enrevesado lleno de pasadizos que se cruzan por encima, por debajo y a veces por *entre medio*, sin dejar marcas de su paso, que haría enloquecer a los cartógrafos más diligentes. Dentro de la estructura hay celdas de meditación privadas para los magos, armerías de objetos mágicos selladas y bibliotecas verdaderas y falsas que contienen la mayoría de la magia del mundo. Todos los que pueden acceder a la biblioteca (con la aprobación del propio Boccob) pueden encontrar la respuesta a cualquier pregunta como si un lanzador de conjuros de 12.º nivel hubiera lanzado el conjuro *comunión*. Se necesita una hora de búsqueda para responder la pregunta.

La biblioteca contiene un ejemplar de cada objeto mágico no artefacto creado por manos mortales. Los objetos están sellados con protecciones, trampas mágicas, gólems y tropas de guardianes escudo que patrullan las salas.

Boccob es una deidad mayor y los efectos que emergen de su reino se pueden notar en centenares de millas a la redonda. En esta área se puede aplicar el rasgo de magia limitada con los descriptores de ley, caos, bien y mal (sólo uno a la vez) a voluntad.

Además, ha aplicado el rasgo de magia realzada a su reino. Todos los conjuros de adivinación que se lanzan dentro del reino de Boccob son prolongados y todos los conjuros que se lanzan

dentro de la Biblioteca del saber quedan silenciados (como si se usara la dote Conjurar en silencio). Por supuesto que Boccob tiene el poder de modificar el rasgo mágico de su reino.

Los suplicantes de Boccob parecen humanos y tienen todos los rasgos típicos de los suplicantes de las Tierras exteriores. Además tienen la habilidad de detectar caos/mal/bien/ley como los conjuros correspondientes lanzados por un clérigo de 2.º nivel hasta dos veces al día y a veces usan esta aptitud para determinar si un visitante se merece obtener la información que busca. Los suplicantes son bibliotecarios, escribanos, buscadores, inventores y guías.

Sigil

Sigil es el corazón de las Tierras exteriores y por lo tanto se ha autoproclamado como el centro de los planos. A Sigil también se la conoce como la ciudad de las Puertas. En cada distrito de la ciudad hay portales que llegan desde todas las partes del cosmos. La ciudad está en la parte interior de un anillo situado en la parte superior de la gran espira central del plano.

La ciudad tiene un gran número de rasgos especiales y uno de los más significativos es su rasgo de gravedad direccional objetiva. "Abajo" es hacia el propio anillo. Todos los que escapan del anillo caen hacia uno de los lados de la espira.

Aunque cerca de la espira la magia está muy limitada, la ciudad de Sigil tiene el rasgo de magia normal. De nuevo, una vez el viajero traspasa los muros de la ciudad se aplican los rasgos del resto de las Tierras exteriores.

Aparentemente Sigil es a prueba de deidades. Sea por deseo de la Dama del dolor, porque Sigil está en la parte superior de la Espiral, o por acuerdo mutuo entre las deidades, éstas no entran nunca en la ciudad.

La ciudad tiene tal cantidad de portales que ni siquiera sus habitantes saben decir el número exacto. Hay portales a cada plano conocido de los planos Exteriores e Interiores, e incluso se rumorea que hay portales a planos Materiales alternativos. También hay portales que conectan Sigil con otros lugares de las Tierras exteriores; generalmente con los pueblos portal. Estos portales necesitan objetos o palabras de mando para activarse.

Sigil es una ciudad comercial. Hasta ella llegan bienes, mercancías e información. Hay un comercio muy importante de información acerca de los planos, en concreto acerca de las palabras y los objetos de mando que sirven para activar los portales que permiten a los viajeros seguir su camino.

La ciudad está controlada por un gran número de facciones a los que se les podría describir como "filósofos con garrotes". Estas facciones se dividen siguiendo los alineamientos tradicionales y controlan diferentes partes de la ciudad y los servicios que se prestan dentro de sus áreas de influencia. La gobernante suprema de la ciudad es un ser enigmático a la que sólo se conoce como la Dama del dolor. La Dama tiene aspecto de una mujer humanoide que levita, con un pelo cuyas mechas parecen cuchillas. Se desconoce el nivel de poder y las habilidades de la Dama, pero todo el mundo supone que su poder al menos iguala o supera al de las propias deidades.

Tabla 7–7: Encuentros infernales

d%	Encuentro	Número	VD	NE At.
01-02	Aquerena	2d6	5	10
03-04	Sagifalco	1d4+1	7	11
05-07	Barbazu	1d6	7	10
08-09	Can trasguero	1d6	5	8
10	Dragón azul, adulto	1	13	13
11-14	Canoloth	1d6	6	9
15-17	Cornugón	1	10	10
18	Devorador	1	11	11
19-22	Erinia	1	7	7
23-24	Formícida myrmarca	1	10	10
25-27	Formícida capataz	1d4	7	9
28-32	Formícida soldado	3d6	3	10
33-36	Formícida obrera	4d6	1/2	5
37-39	Gelugón	1	13	13
41	Githzerai	secta*	—	13
42	Dragón verde, adulto	1	12	12
43-45	Hamatula	1	8	8
46-47	Felino del infierno	2	7	9
48-51	Can del infierno	3d6	3	9
52-54	Diablillo	1	2	2
55-58	Kolyarut	1	10	10
59-61	Kiton	3d6	6	12
62-65	Larva	3d6	1	6
66-68	Lémur	1	6	6
69	Mane	3d6	1	6
70-71	Marut	1	15	15
72	Misión comercial mercana	compañía*	—	12
73—74	Mezzoloth	1	7	7
75	Azotamentes	2	8	10
76-77	Pesadilla	1d4	5	7
78-79	Nycaloth	1	13	13
80-82	Ósyluth	1d4	6	8
83-86	Suplicante†	1d4	1	2
87	Diablo de la sima	1	16	16
88	Esqueleto	3d6	1/3	3
89	Espectro	1d4	7	9
90	Titán	1	21	21
91-92	Ultroloth	1	16	16
93	Engendro vampírico	2d4	5	9
94	Xilo	1d4	6	8
95-97	Zelekhut	1d4	9	11
98	Plantilla de criatura infernal; tira en la subtabla			
01-20	Desgarrador gris	1	10	10
21-40	Hidra (de siete cabezas)	1	7	7
41-60	Mimeto	2	5	7
61-80	Remorhaz	1	9	9
81-100	Hidra (de doce cabezas)	1	13	13
99	Plantilla de criatura semiinfernal; tira en la subtabla			
01-20	Medusa	1	9	9
21-40	Troll	2d4	7	11
41-60	Digestor	2	8	10
61-80	Megarraptor	1	8	8
81-100	Araña colosal	1	12	12
100	Plantilla de criatura axiomática; tira en la subtabla			
01-20	Bulette	2	9	11
21-40	Basilisco	1	7	7
41-60	Hombre-oso	2	7	9
61-80	Tigre terrible	2	10	12
81-100	Gigante de las nubes	1	13	13

*Consulta 'Organización' (en el *Manual de Monstruos* o en el Capítulo 9) para más información.

†El tipo de suplicante es el correspondiente al plano en el que se produce el encuentro.

Tabla 7–8: encuentros celestiales

d%	Encuentro	Número	VD	NE At.
01-03	Sagifalco	1d4+1	7	11
04-09	Deva astral	1	14	14
10-12	Avoral	1d6	9	12
13-14	Dragón de bronce,adulto	1	14	14
15-20	Couatl	1d6	10	13
21-23	Formícida myrmarca	1	10	10
24-27	Formícida capataz	1d4	7	9
28-32	Formícida soldado	3d6	3	10
33-36	Formícida obrera	4d6	1/2	5
37	Githyanki	escuadra*	—	14
38	Githzerai	secta*	—	13
39-40	Dragón dorado	1	15	15
41-47	Canarconte	3d6	4	10
48-52	Kolyarut	1	10	10
53-61	Lamparconte	1d6	2	5
62-64	Leonal	2	12	14
65-66	Marut	1	15	15
67-68	Misión comercial mercana	compañía*	—	12
69-72	Suplicante†	1d4	1	2
73-77	Planotáreo	1	16	16
78-81	Pseudodragón	1	1	1
82-83	Dragón argénteo	1	14	14
84-86	Solar	1	19	19
87	Titán	1	21	21
88-91	Clangarconte	1	14	14
92-94	Xilo	1d4	6	8
95-97	Zelekhut	1d4	9	11
98	Plantilla de criatura celestial; tira en la subtabla			
01-20	León	3d6	3	9
21-40	Avispa gigante	3d6	3	9
41-60	Rinoceronte	1d6	6	9
61-80	Elefante	1	10	10
81-100	Oso polar	2	5	7
99	Plantilla de semicelestial; tira en la subtabla			
01-20	Unicornio	2d6	4	9
21-40	Águila gigante	2d6	4	9
41-60	Grifo	1d6	5	8
61-80	Ifriti	1	9	9
81-100	Gigante de la tormenta	1	14	14
100	Plantilla de criatura axiomática; tira en la subtabla			
01-20	Terrarón	2	9	11
21-40	Basilisco	1	7	7
41-60	Hombre-oso	2	7	9
61-80	Tigre terrible	2	10	1
81-100	Gigante de las nubes	1	13	13

*Consulta 'Organización' (en el *Manual de Monstruos* o en el Capítulo 9) para más información.
†El tipo de suplicante es el correspondiente al plano en el que se produce el encuentro.

TABLAS DE ENCUENTROS EN LOS PLANOS EXTERIORES

Sólo se proporcionan cuatro tablas para cubrir la inmensa variedad y las infinitas posibilidades de los planos Exteriores. Aun así, estas tablas sirven como punto de partida y como ejemplo de lo que un viajero se puede encontrar cuando viaja por ellos.

Las posibilidades de que se produzca un encuentro se describen en el párrafo 'Encuentros al aire libre' en el Capítulo 4 de la *Guía del Dungeon Master*.

A continuación se enumeran las tablas que se usan en cada uno de los planos Exteriores.

Tabla 7–6: Pandemónium, Abismo, Cárceri
Tabla 7–6 o Tabla 7–7: Hades
Tabla 7–6 o Tabla 7–9: Limbo
Tabla 7–7: Gehenna, Nueve infiernos, Aqueronte
Tabla 7–7 o Tabla 7–8: Mechanus
Tabla 7–8: Arcadia, Celestia, Bitopía
Tabla 7–8 o Tabla 7–9: Elíseo
Tabla 7–9: las Tierras de las bestias, Arbórea, Ysgard

Tabla 7–9: encuentros beatifícos

d%	Encuentro	Número	VD	NE At.
01-03	Sagifalco	1d4+1	7	11
04-10	Deva astral	1	14	14
11-15	Avoral	1d6	9	12
16-21	Bariaur	bandada*	—	12
22-23	Dragón de oropel, viejo	1	16	16
24-25	Dragón de cobre, adulto	1	13	13
26-32	Fir	2	10	12
33-39	Ghaele	1	13	13
40-42	Gigante de la tormenta	2	13	15
43	Githyanki	escuadra*	—	14
44	Githzerai	secta*	—	13
45-48	Lamparconte	1d6	2	5
49-53	Leonal	2	12	14
54-62	Lilenda	1d6	7	10
63-64	Misión comercial mercana	compañía*	—	12
65-72	Suplicante†	1d4	1	2
73-77	Planotáreo	1	16	16
78-81	Pseudodragón	1	1	1
82-83	Dragón argénteo	1	14	14
84-86	Solar	1	19	19
87	Titán	1	21	21
88-91	Clangarconte	1	14	14
92-94	Xilo	1d4	6	8
95-96	Plantilla de criatura celestial; tira en la subtabla			
01-20	León	3d6	3	9
21-40	Avispa gigante	3d6	3	9
41-60	Rinoceronte	1d6	6	9
61-80	Elefante	1	10	10
81-100	Oso polar	2	5	7
97-98	Plantilla de criatura semicelestial; tira en la subtabla			
01-20	Unicornio	2d6	4	9
21-40	Águila gigante	2d6	4	9
41-60	Grifo	1d6	5	8
61-80	Ifriti	1	9	9
81-100	Gigante de la tormenta	1	14	14
99-100	Plantilla de criatura anárquica; tira en la subtabla			
01-20	Gigante de la tormenta	1	15	15
21-40	León terrible	2d4	6	10
41-60	Giralón	2d4	6	10
61-80	Basilisco	1	6	6
81-100	Titán	1	23	23

*Consulta 'Organización' (en el *Manual de Monstruos* o en el Capítulo 9) para más información.
†El tipo de suplicante es el correspondiente al plano en el que se produce el encuentro.

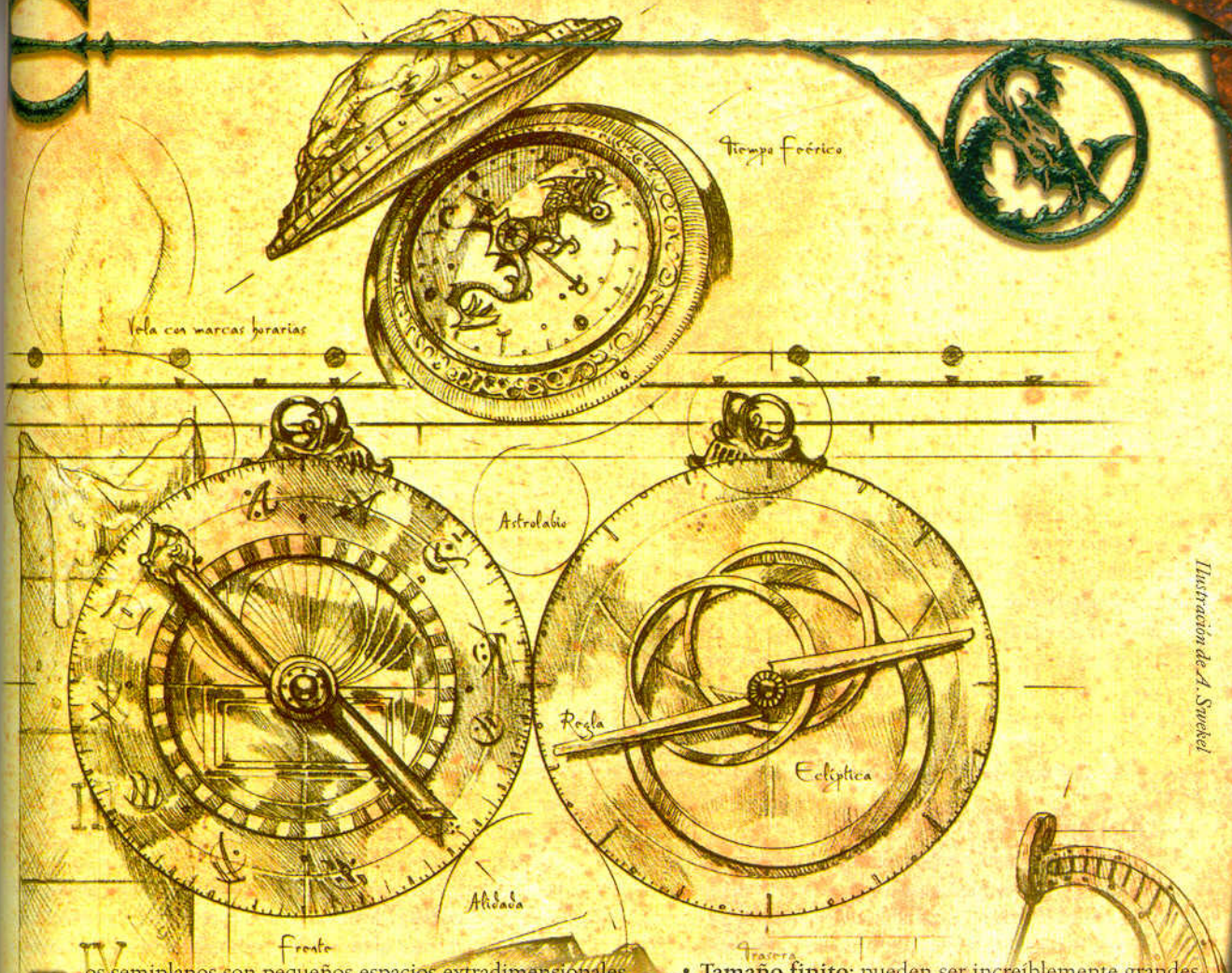


Ilustración de A. Swekel

Los semiplanos son pequeños espacios extradimensionales que tienen sus propias reglas. Son piezas de realidad que no encajan en ningún otro sitio, y por lo tanto pueden tener una gran variedad de rasgos.

Hay muchas razones por las que los semiplanos pueden existir. Se pueden crear mediante conjuros arcanos o divinos, por voluntad de una deidad o por otras fuerzas. Puede que existan de forma natural como un pliegue de la realidad del universo o puede incluso que sean pequeños universos que crecen en poder.

Generalmente los semiplanos son limítrofes con planos mayores, pero tienen sus propios entornos y sus propios rasgos planarios. Las criaturas que habitan los semiplanos suelen ser radicalmente diferentes de los nativos del plano mayor al que están unidos.

Este capítulo te proporciona la base para construir tus semiplanos además de tres semiplanos de ejemplo: Neth (el plano vivo), el Observatorium y Tierra neutral.

RASGOS DE LOS SEMIPLANOS

Los semiplanos pueden tener una gran variedad de rasgos y es casi imposible generalizarlos.

- **Cualquier rasgo de gravedad.**
- **Cualquier rasgo temporal.**
- **Tamaño finito:** pueden ser increíblemente grandes, pero siempre serán finitos. Muchos planos son autocontenidos y tienen fronteras que se enlazan entre sí, de manera que cuando un viajero se mueve en una dirección, al final llega al punto de origen.
- **Cualquier rasgo mórfico.**
- **Cualquier rasgo elemental o de energía:** o pueden no tener rasgos elementales o de energía.
- **Cualquier rasgo de alineamiento:** de manera similar, pueden no tener rasgos de alineamiento.
- **Cualquier rasgo mágico.**

ENLACES DE LOS SEMIPLANOS

Casi siempre los semiplanos son limítrofes en algún punto a algún plano mayor al que están ligados. Generalmente el plano mayor es el plano Material, pero se pueden encontrar portales a diferentes semiplanos en el plano Astral, el plano Etéreo y en cualquiera de los planos Interiores y Exteriores.

Debido a que son muy pequeños, los semiplanos tienen algunas restricciones de acceso. Primero, sólo se puede acceder a ellos a través de lugares concretos de planos mayores. Generalmente un semiplano tendrá un portal en un lugar estable de un plano mayor. Algunos semiplanos son limí-

Un reloj de arena detallado

trofes con diferentes planos, de manera que se conectan con diferentes lugares de esos planos. Estos semiplanos a veces se convierten en caminos que conectan planos que de otra manera estarían desconectados o, en ciertas cosmologías, pueden servir de punto de encuentro. Si creas una mitología en que las deidades rivales necesiten un lugar donde poder reunirse (por ejemplo, el monte Olimpo en la mitología Griega) o un "país de los muertos" que compartirían varios dioses, estos lugares serían semiplanos.

Segundo, los personajes no pueden usar conjuros como *desplazamiento de plano* o parecidos para viajar hasta un semiplano, a excepción de cuando se usen en zonas específicas en el plano con el que es limítrofe. Lo mas seguro es que en estos lugares ya existan portales o vórtices naturales que conduzcan hasta el semiplano. Algunos semiplanos no tienen portal alguno, de manera que se convierten en prisiones para criaturas muy poderosas.

Los semiplanos no son coexistentes con el plano Material o con los planos Transitivos, de manera que los conjuros que necesitan tener acceso al plano Astral, al plano Etéreo o al plano de la Sombra, no funcionarán (consulta el Capítulo 3 para obtener una lista de estos conjuros). Algunos semiplanos, aunque sean un plano prisión, pueden llegar a tener una conexión tenue con el plano Astral. Los conjuros que usen el plano Astral sólo funcionarán en un radio de 100' alrededor de estos puntos débiles e incluso en estos casos se considera que la zona tiene un rasgo de magia obstruida.

Muchos de los enlaces con los semiplanos tienen la forma de portales fijos. Aún así puede haber otros tipos de conexiones, como por ejemplo fronteras cambiantes de naturaleza especial. Por ejemplo, algún semiplano limítrofe con el plano Material tiene una frontera envuelta en brumas, de manera que un viajero que por la noche pase por una niebla densa, puede llegar hasta él de forma accidental.

GENERADOR ALEATORIO DE SEMIPLANOS

Las tablas de la siguiente página te pueden servir para crear un semiplano y sus habitantes en cualquier momento. Estas tablas no producirán un semiplano muy extraño pero te serán útiles cuando dispongas de poco tiempo o necesites ideas para crearlo.

Para utilizar correctamente las tablas sólo debes ir tirando en ellas desde la Tabla 8–1 hasta la 8–10 en el orden en que están, anotando cada uno de los aspectos que vayan surgiendo. A continuación se detallan algunos de los aspectos.

Rasgos elementales y de energía (Tabla 8–6): si existe un predomino en concreto, es mejor que el semiplano sea limítrofe con el plano Interior adecuado. Lo más lógico es que un semiplano cercano al plano Elemental del fuego tenga predominio de fuego y no de agua, por ejemplo.

Rasgos de alineamiento (Tabla 8–8): los semiplanos que no tienen un rasgo de alineamiento neutral tienden a ligarse a planos mayores que comparten su alineamiento.

Rasgos mágicos (Tabla 8–8): los semiplanos más peligrosos son los que tienen magia muerta. Sólo se puede acceder a ellos y abandonarlos a través de portales preestablecidos.

Habitantes: en un plano con rasgos elementales, lo más seguro es que los habitantes sean criaturas con las plantillas de semielemental, elemental o ajeno. Los habitantes de un plano elemental o de energía es muy probable que sean inmunes al daño natural del rasgo.

En cambio los habitantes de un semiplano con un rasgo de alineamiento, lo más probable es que sean ajenos del mismo alineamiento o monstruos con la plantilla de criatura adecuada (anárquica, axiomática, celestial o infernal). Los semiplanos con dos rasgos de alineamiento tendrán criaturas con los dos tipos de plantilla.

La Tabla 8–9 proporciona una opción para elegir al azar las posibles plantillas de criaturas para semiplanos que no tengan rasgos fuertes elementales, de energía o de alineamiento.

Acceso: la mayoría de semiplanos tiene al menos un portal fijo, o en su defecto disponen de puntos débiles a través de los cuales, y con ayuda de conjuros adecuados (como por ejemplo *proyección astral*), se puede llegar hasta ellos.

NETH, EL PLANO VIVO

Se llama a sí mismo Neth.

Es un reino de materia inteligente.

Vive.

En un plano normal, el tejido de la realidad está hecho de materia inerte desperdigada con pequeños pedazos de vida. Neth, en cambio, es un ser vivo e inteligente.

El semiplano vivo ha sido la perdición de muchos aventureros que han llegado hasta él por accidente o por un plan creado por él. Neth es un ser lleno de una inmensa curiosidad. Sus conocimientos de los planos los obtiene absorbiendo la carne de sus visitantes e incorporando sus conocimientos directamente a su mente.

Nadie sabe cómo tuvo el semiplano conciencia de su propia existencia. Descubrir la razón de esta existencia es el mayor objetivo de Neth y es lo que alimenta su curiosidad. Neth tiene mucho menos poder que una deidad pero, como todo ser vivo, sigue creciendo.

RASGOS DE NETH

El plano vivo tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva:** la fuerza de la gravedad es la misma que en el plano Material pero Neth elige la dirección de la gravedad, pudiendo cambiar la dirección de la gravedad a voluntad como una acción gratuita.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño finito:** Neth es una membrana del tamaño de un continente doblada sobre sí misma y arrugada en forma de bola de unas 25 millas de radio. Los espacios entre los dobleces de la membrana van desde unos pocos palmos hasta cavernas tan grandes que podrían albergar ciudades enteras. Estos espacios están llenos de un fluido saturado de aire que nutre las funciones vitales del plano. Si se allanara toda la superficie de Neth mediría unas 500 millas de diámetro y tendría un grosor de unos 30'.
- **Inteligente:** Neth puede flexionar y doblar sus membranas interiores a voluntad, creando y destruyendo los espacios llenos de fluido.

Tabla 8–1: tamaño

d%	Tamaño
01-10	Muy pequeño (3d10x300' cuadrados)
11-30	Pequeño (3d10×3.000' cuadrados)
31-60	Mediano (1d10×10 millas cuadradas)
61-90	Grande (1d10×20 millas cuadradas)
91-100	Muy grande (1d10×100 millas cuadradas)

Tabla 8–2: forma

d%	Forma y fronteras
01-50	Autocontenido (las fronteras se sobreponen)
51-90	Fronteras cerradas (en los límites hay fronteras impenetrables)
91-100	Fronteras vagamente definidas (en las fronteras hay nieblas y puede que más allá no haya nada o una frontera planaria)

Tabla 8–3: rasgo de gravedad

d%	rasgo
01-50	Gravedad normal
51-60	Gravedad ligera
61-70	Gravedad alta
71-80	Ingrávido
81-90	Gravedad direccional subjetiva
91-100	Gravedad direccional objetiva

Tabla 8–4: rasgo temporal

d%	Rasgo
01-60	Tiempo normal.
61-70	Tiempo acelerado: 1 día en el semiplano = 1 hora en el plano Material
71-80	Tiempo ralentizado: 1 día en el semiplano = 1 semana en el plano Material
81-100	Intemporal

Tabla 8–5: rasgo mórfico

d%	Rasgo
01-50	Alterable
51-70	Altamente mórfico
71-90	Estático
91-95	Mágicamente mórfico
96-100	Sensitivo

Tabla 8–6: rasgos elementales y de energía

d%	Rasgo
01-60	Sin rasgo de predominio elemental o de energía
61-65	Predominio de aire
66-70	Predominio de tierra
71-75	Predominio de fuego
76-80	Predominio de agua
81-88	Predominio menor negativo
89-90	Predominio mayor negativo
91-98	Predominio menor positivo
99-100	Predominio mayor positivo

Tabla 8–7: rasgo de alineamiento

d%	Rasgo de alineamiento
01-50	Levemente neutral
51-60	Fuertemente neutral
61-65	Levemente maligno
66-70	Levemente bueno
71-73	Fuertemente maligno
74-76	Fuertemente bueno
77-81	Levemente caótico
82-86	Levemente legal
87-89	Fuertemente caótico
90-92	Fuertemente legal
93	Levemente caótico maligno
94	Levemente caótico bueno
95	Levemente legal maligno
96	Levemente legal bueno
97	Fuertemente caótico maligno
98	Fuertemente caótico bueno
99	Fuertemente legal maligno
100	Fuertemente legal bueno

Tabla 8–8: rasgo mágico

d%	Rasgo
01-40	Magia normal
41-50	Magia obstruida: 1d4 niveles de conjuros diferentes, escuelas, subescuelas o descriptores a elección del DM.
51-60	Magia mejorada: 1d4 niveles de conjuros diferentes, escuelas, subescuelas o descriptores a elección del DM. Los conjuros están maximizados (01-25), ampliados (26-50), potenciados (51-75) o prolongados (76-100). Cada nivel, escuela, subescuela o descriptor puede tener una mejora diferente o puede ser que la misma se aplique a todas las opciones.
61-70	Magia limitada: 1d4 niveles de conjuros diferentes, escuelas, subescuelas o descriptores a elección del DM.
71-100	Magia muerta.

Tabla 8–9: habitantes

d%	Plantilla de los habitantes
01-20	Celestial
21-40	Infernal
41-60	Axiomática
61-80	Anárquica
81-90	Elemental
91-92	Semicelestial
93-94	Semiinfernal
95-96	Semielemental
97-100	El semiplano está desierto

Tabla 8–10: acceso

d%	Acceso
01-50	Portal estándar
51-75	Portal con llave que sólo se abre en un momento adecuado (01- 25), con un objeto específico (26-50), con una palabra de poder (51-90) o para una criatura de una clase (91-95) o de un tipo específico (96-100).
76-90	Sólo hay un portal que conecte con el semiplano, mientras que un segundo portal sale de él.
91-100	Como la opción anterior pero los dos portales tienen llave.

- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente neutral**: dado que Neth es neutral no se penaliza ningún alineamiento.
- **Magia normal.**

ENLACES DE NETH

Neth tiene un acceso muy limitado desde el resto del universo. Sólo existe un estanque de color en el plano Astral que conduce hasta él.

Los viajeros que se acerquen al portal verán que el estanque es de un color metalizado. Aparte del color, el estanque es como todos los demás.

A los personajes que superen una prueba de Avistar (CD 35) les parecerá ver como si en la superficie del estanque hubiera un ojo inmenso. El ojo desaparece con rapidez y todos los que ven este fenómeno no saben decir qué es lo que realmente han visto.

HABITANTES DE NETH

El propio plano es su único habitante. Aun así hay unas criaturas de tamaño medio a las que se conoce como hijos de Neth, que se mueven por su superficie aunque en realidad no son más que subunidades del plano Vivo. A veces Neth crea "hijos" para que realicen tareas específicas a corto plazo antes de reabsorberlos.

Los hijos de Neth son avatares de movimiento libre del plano. A no ser que se hayan creado para una tarea en particular, son idénticos a los golems de carne aunque tienen un aspecto más vagamente humanoide, nunca se enfurecen y tienen una velocidad de nado de 30'. Cada uno de los hijos de Neth posee una parte de la personalidad de Neth e intentará cumplir la mi-

sión que se le encomendó cuando fue creado. Los hijos de Neth no son realmente criaturas pensantes pero reaccionan a los estímulos tal y como Neth los programó.

A veces también crea hijos para que le sirvan de "anticuerpos" y muchas veces los manda a otros planos para que exploren y vuelvan con conocimientos que Neth asimila cuando los reabsorbe. De esta manera el plano asimila todas las experiencias del viaje.

Neth solo tiene una característica viva reconocible: el muro de las Caras, una colección de cabezas que pueden hablar con la voz de Neth.

MOVIMIENTO Y COMBATE

Para moverse por Neth, los viajeros deberán nadar por sus cavidades llenas de fluidos. Todas las brechas entre pliegues están llenas de un líquido burbujeante. El líquido está cargado de mucho aire de manera que una criatura que respire aire puede sobrevivir en él de forma indefinida. Una propiedad mágica del líquido de Neth permite que los visitantes hablen normalmente dentro del mismo.

Neth puede doblar sus membranas para mover a los visitantes hacia una zona en concreto del plano. Cuando detecta visitantes, crea un torrente de fluido muy fuerte que los manda dando tumbos hasta el muro de las Caras.

Combate en Neth

Los viajeros que intenten luchar contra Neth desde su superficie destruyendo sus membranas con armas, magia o energías destructivas pueden llegar a destruir parte del tejido. Una sección cuadrada de 5' de membrana tiene CA 5, dureza 5, y 120 pg. Pero para el plano que vive, el daño que puedan hacerle los personajes no es más que un pequeño pinchazo.

Aún así, Neth no tiene por qué soportar impertinencias y parará los ataques mandando a los personajes hasta el muro de las Caras donde se podrá comunicar con sus atacantes. Si la comunicación es inefectiva, mandará a sus hijos para que paren la destrucción o puede que se limite a encapsular y luego absorber a los visitantes.

Encapsulación: cuando la comunicación falla, cuando tiene mucha curiosidad o cuando está enfadado, el semiplano puede intentar encapsular a los visitantes. La encapsulación se produce cuando dos membranas se cierran y atrapan a la víctima, que puede intentar evitar ser atrapada nadando y superando una salvación de Reflejos (CD 17), aunque Neth va mejorando sus intentos de atrapar (la CD se incrementa en 2 por cada asalto subsiguiente) hasta que el personaje salga del semiplano o éste finalmente lo atrape.

Si la víctima queda encapsulada, instantáneamente queda indefensa y no se puede liberar a sí misma. Desde fuera se puede romper la membrana de la cápsula (CA 5, dureza 8, 180 pg) para liberarla.

Neth puede inundar el compartimiento con dos tipos de fluidos. Uno de ellos es preservativo y el otro es absorbente. En los dos casos la víctima debe superar una salvación de Fortaleza (CD 23) cada asalto. Si se falla la salvación en el fluido preservativo la víctima entra en estasis temporal (actúa igual que el conjuro *estasis temporal* lanzado por un hechicero de 20.º nivel). Si se drena el fluido, la víctima puede volver a vivir. Los efectos del líquido absorbente son letales: un fallo en la salvación indica que la víctima es disuelta y asimilada por la masa de Neth. Cuando la víctima es absorbida de esta manera, Neth absorbe 10d10 recuerdos de su víctima. De esta manera Neth aprende más sobre el multiverso que le rodea.

Dado que es un plano y no una criatura los conjuros de muerte y de *desintegración* no funcionarán.

CARACTERÍSTICAS DE NETH

Los visitantes de Neth se encontrarán suspendidos en un aire cargado de fluidos y flotando entre pliegues de inmensas membranas orgánicas. Las criaturas que respiren aire o agua no tendrán ningún problema en este medio. En un lado hay un único portal al plano Astral, que se parece a una cavidad bucal y mide 20 pies de ancho. Neth puede abrir y cerrar la cavidad a voluntad, permitiendo o evitando así el acceso al plano Astral a través del portal.

Los visitantes que naden alrededor de Neth sin que éste se dé cuenta verán grandes órganos, más grandes que ciudades, realizando tareas incomprensibles, extraños seres bajo las membranas de las cápsulas preservativas, y anticuerpos de tamaño humano que realizan tareas desconocidas.

En todo el plano la visión normal y la visión en la oscuridad están restringidas a 30' debido al líquido burbujeante que lo llena todo. Todo el plano está iluminado por un fulgor rosado.

En los hoyos de la superficie de Neth el sonido viaja del mismo modo que el agua, de manera que los sonidos suenan más huecos y profundos que los que se oyen en el aire normal. La misma magia que permite a las criaturas que respiran aire poder hablar en este medio permite que la audición sea normal.

Localizaciones en Neth

Algunas zonas específicas de la membrana tienen funciones especiales. En el mismo centro de Neth hay una serie de dobleces muy apretados entre sí que forman un gran bulto de al menos una milla de anchura. Este inmenso nudo es el cerebro. Otras partes de la membrana tienen otras funciones especiales: zonas que se deforman para favorecer la comunicación, para encapsular o para crear a los hijos de Neth.

Neth tiene un 40% de posibilidades de detectar a los visitantes por cada 10 minutos que pasen en el semiplano. Una vez los ha detectado, Neth mueve sus membranas como aletas para "mover" a sus visitantes a otras zonas, y por lo general los envía al muro de las Caras.

Muro de las Caras: es una área especial de la membrana de Neth de la que surgen varios centenares de bultos a modo de cabezas. Cada cabeza posee el aspecto de un individuo al que Neth ha absorbido con anterioridad. Neth empezará a preguntar cosas de forma simultánea con la voz combinada de cinco o seis cabezas. Sus voces están llenas de susurros y distorsionadas por el fluido. Si mientras Neth habla con los visitantes éstos se desplazan, las cabezas irán surgiendo y desapareciendo alrededor de los visitantes mientras siguen con la conversación.

¿Qué es lo que Neth quiere saber? Todo. El rasgo que más le caracteriza es su curiosidad mezclada con un poco de candidez. Neth no sabe cómo fue creado y no entiende mucho del multiverso que le rodea. Él está tan sorprendido de su propia existencia como cualquiera, y quien le cuente algo importante que no

sepa le hará muy feliz. En cambio, los personajes que no tengan nada importante que contar pueden correr serio peligro.

EL OBSERVATÓRIUM

Lo controla todo en todos los sitios.

Permanece escondido a la vista.

Es el ojo en el cielo.

Para muchos viajeros, el Observatórium es un mito. Su situación es un misterio. Sus creadores son desconocidos y los caminos para llegar hasta él, un secreto bien guardado. A veces, los viajeros del plano Astral ven la silueta fantasmal de otra dimensión. Todos los que se fijan en ella la ven como un parpadeo apenas visible contra la neblina del plano Astral. Puede que exista fuera de la estructura de la cosmología o puede que sea la dimensión básica sobre la que se alinean los planos.

El saber planario describe el Observatórium como una inmensa esfera mecánica dentro de un toroide muy grande. Las dos construcciones están llenas de una serie de dispositivos desconocidos incrustados en su superficie. En la superficie hay figuras esculpidas de dioses perdidos y ajenos muertos. De alguna manera se parece a un *sextante dimensional* pero a una escala increíblemente mayor.

A parte de esto, el semiplano no es más que una extensión vacía de una milla alrededor de la construcción, que finaliza en un vacío impenetrable. La esfera está completamente vacía a excepción del propio Observatórium situado en su centro.

RASGOS DEL OBSERVATÓRIUM

El Observatórium tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional objetiva:** fuera del Observatórium la gravedad lo atrae todo hacia la superficie de la esfera y del toroide. Dentro del edificio, "abajo" es el suelo.
- **Intemporal:** el Observatórium es un lugar intemporal con respecto a la curación natural de puntos de golpe y daño en puntuaciones de características. Dentro del Observatórium los visitantes pueden tener hambre y sed de forma normal y deben dormir.
- **Tamaño finito:** el plano tiene unas tres millas de ancho y el edificio del centro mide aproximadamente una milla y media de punta a punta. Tanto el semiplano como el edificio son esféricos.
- **Estático:** es muy difícil afectar la estructura del plano y no se puede dañar ni estropear. Se necesita superar una prueba de Fuerza (CD 16) para mover los mecanismos de la estructura, así como cualquier otro objeto de su interior.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente neutral.**
- **Magia realzada:** los conjuros que usan otros planos de existencia (consulta el Capítulo 3) se consideran potenciados y maximizados pero, debido a la naturaleza estática del semiplano, no pueden afectarle de ninguna manera.

ENLACES DEL OBSERVATÓRIUM

La situación exacta del Observatórium dentro de la cosmología del D&D es desconocida. Si las historias que se cuentan son ciertas, el Observatórium se movería alrededor del plano Astral, rozando brevemente el plano Material y los planos Interiores y Exteriores. Nunca está en el mismo sitio más de 1d6 minutos, de manera que los que lo encuentren deben entrar con rapidez. Los personajes curiosos pueden usar conjuros como *adivinación* y *contactar con otro plano* (o pagar un precio adecuado a una deidad o a un ajeno poderoso) para determinar dónde aparecerá la siguiente vez.

El Observatórium tiene su propio plano Astral. Los conjuros que usan el plano Etéreo funcionan dentro del Observatórium.

El Observatórium es limítrofe con el plano de la Sombra aunque nadie ha encontrado un camino para llegar hasta él a través del plano de la Sombra.

Los enlaces más importantes del semiplano son los propios mecanismos que hay en el interior del plano. El Observatórium permite a los personajes mirar a cualquier plano Interior y Exterior y viajar hasta él a través de un portal de una sola dirección. Es imposible volver al Observatórium a través del mismo portal, y todos los intentos de memorizar la situación del semiplano son en vano, pues se mueve constantemente.

HABITANTES DEL OBSERVATÓRIUM

Muy pocas veces el plano está desierto, aunque por otra parte los visitantes tampoco se quedan durante mucho tiempo. Muchos huyen de su naturaleza que daña la Sabiduría (consulta las 'Características del Observatórium' más abajo) pero otros simplemente se van porque sólo usan el plano como estación de paso para llegar a otros sitios. Hasta ahora, todos los que han intentado apoderarse del Observatórium han fallado por culpa del asedio de los viajeros hostiles y por el daño permanente que el plano causa en la Sabiduría.

Entre los visitantes del plano se pueden encontrar:

- Varios grupos de mercanos. Algunos dicen que son los creadores originales del plano, mientras que otros dicen que saben cómo guiarlo entre las realidades.
- Varios lanzadores de conjuros. Algunos están locos y algunos no, e intentan quebrar el poder del lugar para estudiarlo.
- Grupos de asalto githyanki que buscan a un enemigo concreto.
- Grupos de asalto de diablos o demonios preparados para atacar el plano Material.
- Constructos de manufactura desconocida que trabajan en las palancas y los diales de la esfera y que luego desaparecen en un fogonazo de luz. Los sabios teorizan que pueden ser sirvientes de algún mago muy poderoso o que pueden estar controlados por el propio Observatórium.
- En una ocasión se vieron tres (o más) acorazados astrales que rodearon el Observatórium. Se desconoce su objetivo.

CARACTERÍSTICAS DEL OBSERVATÓRIUM

La situación del Observatórium; aislado en medio de la nada, tiene un efecto inquietante sobre todos los que están en su interior. Los personajes en el plano deben superar una salvación de Voluntad (CD 30) cada hora o perderán un punto temporal de Sabiduría.

A medida que la Sabiduría del personaje se reduce, es más fácil que tropiece con alguno de los muchos portales que hay en

el interior del semiplano y se teleporte a un lugar aleatorio en otro plano. Se necesita superar una prueba de Sabiduría (CD 5) para descubrir a dónde lleva un portal. Algunos de personajes que se ven afectados por el daño a la Sabiduría intentan abandonar el plano y llegar a un lugar seguro, pero por accidente acaban yendo a parar a otros planos.

El interior del edificio del Observatórium está lleno de pasarelas, mecanismos, portales y bolas de cristal. Existe una planificación muy compleja que define la situación y la función de cada una de las piezas mecánicas. Los que comprenden cómo funciona pueden hacer que el plano trabaje para ellos. Si alguien quita o rompe alguna pieza del Observatórium, ésta deja de funcionar hasta que los misteriosos constructos la reparan.

Los mecanismos del plano permiten que cualquiera pueda ser testigo de lo que está ocurriendo en cualquier parte de la Gran rueda. No hay ningún plano que escape a la observación del Observatórium, independientemente de las protecciones que tenga. Los propios planos de las deidades son vulnerables, así como otros semiplanos. También se pueden observar planos con el rasgo de magia muerta.

Si se supera una prueba de Saber (los Planos) (CD 30) se podrán hacer funcionar operar de forma correcta los mecanismos del Observatórium. Si se falla la prueba, simplemente significará que no se pueden orientar de forma correcta las salas de observación hacia aquel lugar en concreto. Si se falla por 5 o más, pueden aparecer falsas visiones, o puede ser que se convoque a un elemental o a un ajeno.

Al igual que con el conjuro *escudriñamiento*, el Observatórium crea un sensor mágico en el plano que observa. Todo el que esté presente y tenga una puntuación de inteligencia de 12 o superior puede detectar la sonda si supera una prueba de Escudriñar (o una prueba de Inteligencia) contra CD 20.

TIERRA NEUTRAL

Es donde se rompen los pactos y donde se crean alianzas oscuras.

Es una sala de celebraciones y una sala de juicios.

Ningún mortal lo ha visto jamás.

Las deidades se sienten orgullosas de sus gestas, sus habilidades y su omniscencia. Cuando tratan entre ellas a menudo lo hacen a través de terceros: clérigos, agentes divinos, otros sirvientes y a veces con manifestaciones de avatares. Pero a veces las deidades necesitan encontrarse cara a cara, sin peligro de una agresión o un asalto. Dado que a veces representan la máxima expresión de alineamientos opuestos, el lugar de encuentro debe ser un lugar seguro y protegido de sus poderes de destrucción planarios.

Tierra neutral es ese lugar. Es un semiplano que solo es accesible a las entidades con un estatus de, al menos, deidad menor. En este semiplano las deidades son inmunes a los poderes y las aptitudes de las otras deidades. Aquí es donde las deidades se pueden reunir en cónclave cuando los asuntos de los mortales demandan discusiones cara a cara.

RASGOS DE TIERRA NEUTRAL

Tierra neutral tiene los siguientes rasgos:

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño finito:** el semiplano solo mide unos 500' de ancho. La frontera del plano son los límites de la inmensa sala que es Tierra neutral.
- **Estático:** dentro de la sala hay muy poca cosa pero para mover las mesas y las sillas se necesita superar una prueba de Fuerza (CD 16). Los conjuros no pueden afectar ni a los objetos ni a las criaturas que hay en el plano. Tierra neutral lleva aún más lejos este rasgo y los ataques no afectan a nadie ni producen daño. Los puntos de golpe y las puntuaciones de características nunca se reducen.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente neutral.**

ENLACES DE TIERRA NEUTRAL

Tierra neutral ocupa un lugar en el plano Astral, equidistante a diferentes estanques de color de los planos Exteriores. Cada uno de estos estanques conduce al hogar de las diferentes deidades. Aunque muchos mortales han buscado este semiplano ninguno lo ha encontrado.

Tierra neutral existe en la confluencia de unos portales cerrados con llave. Estos portales solo permiten el paso a seres con estatus mínimo de deidad menor. Incluso los mortales más poderosos no pueden forzar este portal.

En la cosmología que tu crees, puede ser posible que las deidades usen un *desplazamiento de plano* para llegar hasta Tierra neutral. Las que, de forma consciente (o inconsciente) quieran llevar con ellas a algún mortal hasta Tierra neutral, llegarán solas hasta el semiplano y los mortales que viajaban con ella irán a parar a un plano aleatorio. Cuando las deidades están en el semiplano, deben delegar sus quehaceres a sus seguidores.

HABITANTES DE TIERRA NEUTRAL

Los habitantes que haya en Tierra neutral dependerán de cómo sean las relaciones sociales entre las deidades. Si todas las deidades de tu cosmología habitan en el mismo plano puede que haya pocas razones para viajar a Tierra neutral. En cambio si están distribuidos por los planos puede que encuentren muy útil Tierra neutral y que pasen mucho tiempo en el semiplano.

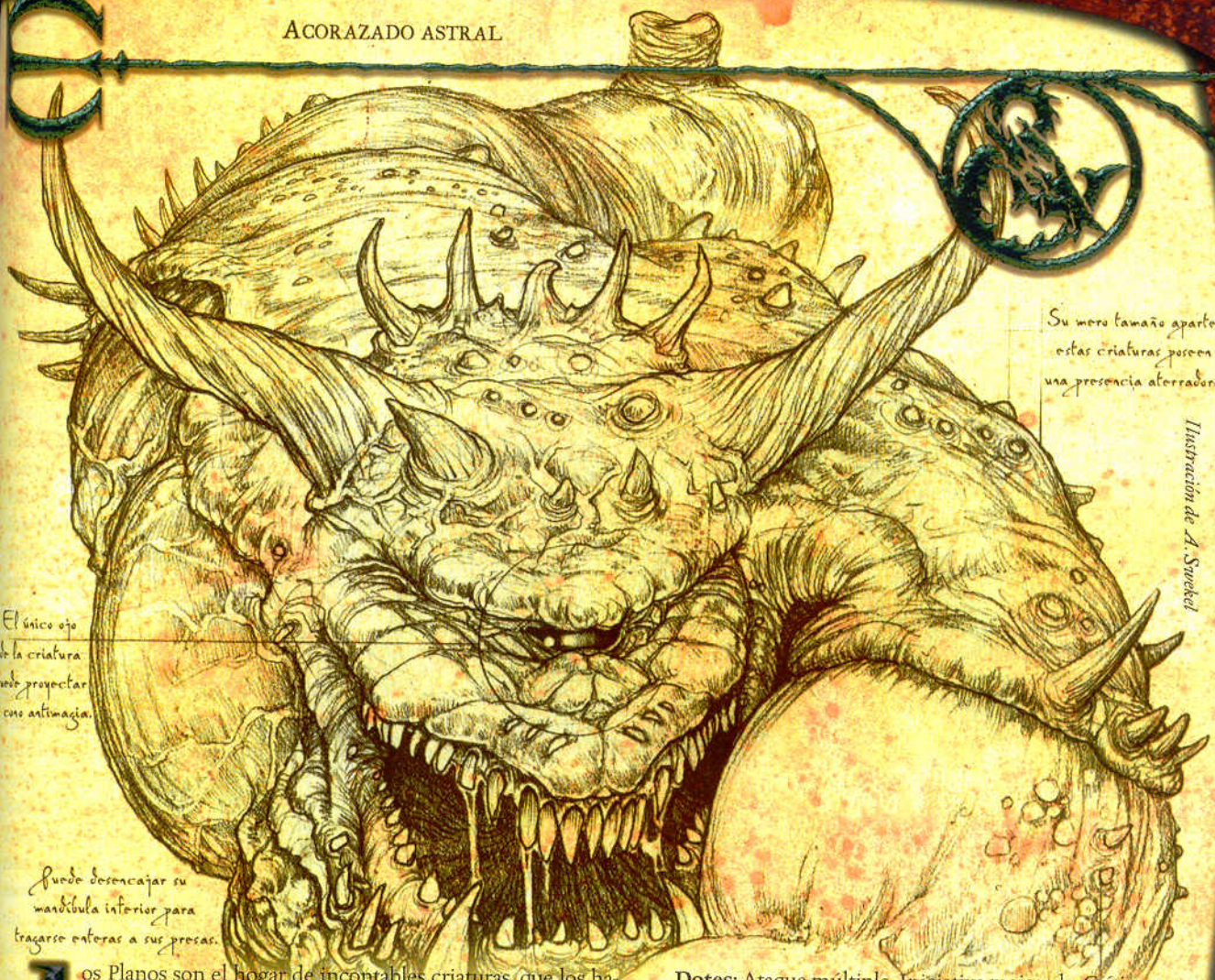
En un universo donde todo es posible, puede que, gracias a un cataclismo planario, un mortal encuentre el camino hasta este semiplano. Aunque la posibilidad de conocer a las deidades en persona es muy emocionante, no es una tarea exenta de peligro.

Puede que el rasgo estático del plano no se aplique a los mortales e incluso puede ser que las deidades no sepan qué ocurre si los mortales les atacan o lanzan conjuros.

CARACTERÍSTICAS DE TIERRA NEUTRAL

El interior del semiplano es una gran habitación circular con una bóveda de oro arqueada en el techo. En el centro, encima del suelo de jade, hay una inmensa mesa hecha de mármol negro con vetas de oro. Alrededor de la mesa hay sillas aunque las deidades más oficiosas pueden decidir estar de pie. Las paredes están llenas de portales que conducen hasta cada uno de los planos de las deidades.

En el centro de la mes hay un orbe negro. Una deidad que toque el orbe transmitirá un *recado* (una petición de reunión) a otra deidad. Quien recibe el *recado* puede ignorar la petición.



Los Planos son el hogar de incontables criaturas, que los habitantes del plano Material no pueden ni llegarse a imaginar. Este capítulo introduce los conocimientos básicos acerca de las criaturas planarias más conocidas que los aventureros pueden encontrarse. Las descripciones detalladas acerca de los ataques especiales están en la Introducción del *Manual de Monstruos*.

Acorazado astral

Ajeno Gargantuesco
Dados de golpe: 18d8+234 (315 dg)
Iniciativa: +2 (–2 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad: volar 180' (mala)
CA: 20 (–4 tamaño, –2 Des, +16 natural)
Ataques: 2 garras +30 c/c, mordisco
Daño: garra 2d6+16, mordisco 2d8+8
Frente/alcance: 20×40'/10'
Ataques especiales: cortar cordón plateado, agarrón mejorado, engullir, rasgadura 4d6+24
Cualidades especiales: RC 28, cono antimagia, presencia pavorosa
Salvaciones: Fort +24, Ref +8, Vol +13
Características: Fue 42, Des 7, Con 37, Int 5, Sab 14, Car 18
Habilidades: Avistar +23, Esconderse +15, Intuir la dirección +23, Moverse sigilosamente +19, Supervivencia +8
Dotes: Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Crítico mejorado (mordisco), Crítico mejorado (garra)

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 17
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 19-32 DG (Gargantuesco); 33-54 (Colosal)

Se desliza en silencio por las brumas del plano Astral anhelando las almas de los que se mueven por el plano. El acorazado astral caza cuerpos astrales, los desgarra de su cuerpo físico y luego los engulle.

Un acorazado astral es tan grande como un gigante de la tormenta y está cubierto desde la cabeza a la cola por capas de pinchos. Tiene dos extremidades que terminan en sendas garras cortante como navajas y un solo ojo que, en sus profundidades, refleja constelaciones. Bajo el torso surge una cola acorazada que parece como si se extendiera infinitamente.

Un acorazado astral no habla ni se comunica. Simplemente consume su presa y luego continúa patrullando silenciosamente por el plano Astral.

COMBATE

Un acorazado astral en combate es un enemigo inimaginable y terrorífico. Sabe lo peligrosos que pueden llegar a ser los lanzadores de conjuros y por lo tanto maniobra para mantenerlos en su cono de antimagia mientras realiza una embestida. El acorazado intentará tragarse a los enemigos que estén en el radio de efecto del cono mientras da zarpazos y desgarra a los oponentes que están a sus lados y en su parte posterior. Si surge la oportunidad, el acorazado cortará el cordón plateado de los viajeros astrales.



Ilustración de M. Cavotta

Cortar cordón plateado (Ex): si el acorazado astral puede atacar la parte posterior del viajero (flanqueándolo, pillándole desprevenido o persiguiéndole mientras huye despavorido) intentará cortar el cordón plateado que conecta la forma astral con el cuerpo físico. El cordón que, normalmente se trata como insustancial, a efectos de este ataque especial pasa a considerarse como un objeto tangible con la CA de su propietario, dureza 10 y 20 puntos de golpe (consulta el apartado 'Atacar un objeto' del Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). La parte visible del cordón plateado se alarga unos 5' tras el viajero astral antes de desvanecerse en el medio astral. Atacarlo provoca una ataque de oportunidad por parte del viajero astral.

Cuando se ha dañado el cordón, el viajero astral debe superar una prueba de Fortaleza (CD 13) o se verá forzado a volver de forma inmediata a su cuerpo. Si se corta el cordón plateado se destruyen tanto la forma astral como el cuerpo del plano Material.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad el acorazado astral debe realizar con éxito un ataque de mordisco. Si consigue atrapar a la víctima, realiza el daño del mordisco y puede intentar tragársela. Si realiza un ataque con éxito de garra, atrapa al oponente. Si consigue sujetarlo, levanta al oponente y puede trasladárselo a la boca (como una acción parcial) haciendo el daño de mordisco de forma automática tal y como se indica.

Engullir (Ex): en el siguiente asalto después de agarrar a un oponente, el acorazado astral puede intentar tragárselo si supera con éxito una prueba de presa. Una vez dentro del acorazado la víctima sufre 2d8+16 puntos de golpe de daño por aplastamiento por asalto, más 2d8 puntos de golpe por ácido. Una criatura tragada puede intentar salir del estómago superando una prueba de presa contra el acorazado astral. Si supera esta prueba llega hasta el esófago. Una vez allí debe superar una nueva presa para finalmente poder quedar libre. Una criatura engullida puede abrirse paso cortando la carne del acorazado con garras o armas cortantes de tamaño Pequeño o Menudo causándole 35 puntos de daño al esófago (CA 24). Una vez la criatura ha salido, la presión muscular cierra el agujero y otra criatura tragada debe abrirse camino de nuevo.

El esófago del acorazado puede contener dos criaturas de tamaño Enorme, cuatro de tamaño Grande, ocho de tamaño Mediano, dieciséis de tamaño Pequeño y treinta y dos de tamaño Diminuto o menor.

Rasgadura (Ex): si el acorazado astral consigue golpear con las dos garras realiza un cerrojo alrededor del cuerpo de la víctima y desgarra la carne. Este ataque inflinge de forma automática 4d6+21 puntos de daño adicionales.

Cono antimagia (Sb): el ojo de un acorazado astral produce de forma continua un cono de antimagia de 150'. El cono funciona como un *campo antimagia* lanzado por un hechicero de 18.º nivel con las excepciones que se indican más abajo. Una vez por asalto el acorazado puede decidir hacia dónde se enfoca su ojo. El acorazado sólo podrá realizar su ataque de mordisco contra las criaturas que tenga enfrente.

Dentro del área de efecto del cono se suprimen todos los efectos mágicos, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales a excepción de aquellos efectos que han traído al plano Astral a las criaturas (por ejemplo, los efectos del conjuro *proyección astral*). Estos efectos quedan bloqueados mientras el sujeto está en el cono y no se puede poner fin al conjuro. De esta manera el sujeto queda atrapado en el plano Astral mientras esté bajo los efectos del cono.

Presencia pavorosa: la mera visión de un acorazado astral puede estremecer o llevar al pánico a sus oponentes. Esta habilidad funciona de forma automática cuando el acorazado astral ataca o se mueve en un área de 200' del adversario. Todos los que estén dentro del alcance deberán superar una salvación de voluntad (CD 23) o quedarán afectados. Las criaturas con 4 DG o menos quedarán despavoridas durante 4d6 asaltos y las que tengan 5 DG o más estarán estremecidas durante 4d6 asaltos. Todos los que superen el tiro de salvación serán inmunes a la presencia pavorosa del acorazado astral durante un día.

BARIAUR

Ajeno Mediano
Dados de golpe: 1d8 (4 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (cota de escamas); base 40'
CA: 15 (+4 barda de escamas, +1 broquel)
Ataques: cimitarra +2 c/c; o arco largo compuesto reforzado (+1 Fue) +2 a distancia
Daño: cimitarra 1d6+1; arco largo compuesto reforzado 1d8+1
Frente/alcance: 5×5'/5'
Ataques especiales: carga 2d6+1
Cualidades especiales: RC variable (lee más abajo), rasgos de bariaur
Salvaciones: Fort +2, Ref +2, Vol +2
Características: Fue 13, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 8
Habilidades: Saltar –2, Escuchar +4, Avistar +4, Supervivencia +2
Dotes: Ataque poderoso

Terreno/clima: cualquiera
Organización: Solitario, patrulla (3-12 más 1 sargento de 3.er nivel y 1 líder de 3.° a 6.° nivel) o bandada (10-40 no combatientes 100% más 1 sargento 3.° nivel por cada 10 adultos, 2 tenientes de 5.° nivel y 2 capitanes de 7.° nivel)
Valor de Desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: a menudo caótico bueno
Avance: por clase de personaje

Los bariaur se mueven por las colinas de Ysgard protegiendo a todos aquellos que viven en el plano. Cuando el mal está cerca, lo persiguen hasta su guarida y cargan contra él en una batalla gloriosa.

Un bariaur se parece a un centauro, pero en realidad es la mezcla de un humano y un carnero. De cintura para abajo el bariaur no es diferente de un carnero grande, en cambio de cintura para arriba se parece a un humano a excepción de dos cuernos rizados que surgen desde la parte superior de su cabeza.

Los bariaur hablan común y celestial.

COMBATE

A los bariaur les encanta un buen combate. En las batallas les encanta realizar cargas con la cabeza baja. Una vez ya han abierto camino entre las primeras filas de los enemigos entran en el cuerpo a cuerpo mientras los bariaur arqueros les cubren con una lluvia de flechas.

Carga (Ex): muchas veces el bariaur entra a la batalla cargando contra un oponente, bajando la cabeza para golpear al enemigo con sus cuernos de carnero. Además de los beneficios y peligros normales de la carga, esto le permite realizar un único ataque de cornada que hace 2d6+1 puntos de daño de arma contundente.

Rasgos de bariaur (Ex): los bariaur se benefician de un buen número de rasgos raciales:

- Resistencia a conjuros de 11+ nivel de clase.
- Bonificador racial de +2 a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortílegas.
- Cuadrúpedo: dado que tienen cuatro patas es muy difícil embestirles y derribarlos (consulta el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Ahora bien, deben comprar la armadura como una barda y no como una armadura estándar. Los bariaur no pueden llevar botas diseñadas para humanoides.

Habilidades: sus sentidos agudos les otorgan un bonificador racial de +2 en las pruebas de Avistar y Escuchar.

SOCIEDAD BARIAUR

Los bariaur son criaturas apasionadas, que muy pocas veces se quedan mucho tiempo en un mismo lugar. Sus manadas siguen a un único líder que permanecerá en su lugar mientras pueda derrotar a sus oponentes en un "choque de cuernos" (una secuencia de ataques de carga similar a las justas).

A los bariaur les encantan las competiciones de todo tipo: tan pronto muestran su agudeza en competiciones de contar historias, como realizan carreras por las praderas de Ysgard, o concursos de salto por entre las piedras de un río hasta que sólo queda uno sin caer al agua. Siempre están ansiosos de probar el temple de los visitantes que llegan a estos eventos. Estas competiciones son pruebas de diversión pura más que rigurosos tests de fortaleza física. Es muy raro el bariaur que se toma en serio una competición y, si llega a suceder, los ancianos de la manada se encargan de amonestar a quien se lo toma demasiado en serio.

La dieta de los bariaur es herbívora. Se alimentan de bayas, nueces y hojas. Están muy al corriente de cada matojo de bayas o de cada árbol frutal que hay en millas a la redonda. La única excepción son los exploradores bariaur que pueden llegar a comer carne, pero sólo de criaturas que ellos mismos hayan cazado.

Los bariaur reverencian a Ehlonna, diosa de los bosques.

PERSONAJES BARIAUR

La clase predilecta de los bariaur es el explorador. En líneas generales, son una raza de personaje equilibrada entre personajes de razas estándar de un nivel mayor. Por ejemplo entre un grupo de aventureros de 5.° nivel estaría bien un bariaur explorador de 4.° nivel.



Ilustración de D. Riche

	Fir (eladrin) Ajeno Mediano (caótico bueno)	Leonal (guardinal) Ajeno Mediano (bueno)
Dados de golpe:	8d8+8 (44 pg)	12d8+24 (78 pg)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+3 (Des)
Velocidad:	40', volando 90' (perfecta)	60'
CA:	24 (+2 Des, +12 natural)	27 (+3 Des, +14 natural)
Ataques:	*espadón* +3 +16/+11 c/c (o golpetazo + 13/+8 c/c); ó *jabalina* +5 +15/+10 a distancia	2 garras +17 c/c, mordisco +12 c/c
Daño:	*Espadón* +3 2d6+10; golpetazo 1d6+7 y 1d6 fuego; *jabalina* +5 1d6+10	garra 1d6+5, mordisco 1d8+2
Frente/alcance:	5×5'/5'	5×5'/5'
Ataques especiales:	Aptitudes sortílegas, conjuros, mirada	Rugido, abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d6+5, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales:	reducción del daño 20/+2, RC 27, canción, círculo mágico contra el mal, cualidades celestiales, forma alternativa	reducción del daño 25/+3, RC 28, aura protectora, cualidades celestiales
Salvaciones:	Fort +7, Ref +8, Vol +9	Fort +10, Ref +11, Vol +10
Características:	Fue 20, Des 14, Con 12, Int 17, Sab 16, Car 18	Fue 21, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 14, Car 15
Habilidades:	Averiguar intenciones +14, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +19, Disfrazarse +15, Engañar +15, Interpretar +17, Saber (los planos) +14	Avistar +17, Averiguar intenciones +17, Equilibrio +22, Esconderse +22, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +22, Saber (cualquiera) +17, Supervivencia +17
Dotes:	Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Soltura con un habilidad (Interpretar)	Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Rastrear
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario o comitiva (2-5)	solitario o manada sedentaria (4-16)
Valor de Desafío:	10	12
Tesoro:	sin monedas; doble de bienes; objetos estándar	sin monedas; doble de bienes; objetos estándar
Alineamiento:	siempre caótico bueno	siempre neutral bueno
Avance:	9-16 HD (Mediano-tamaño); 17-24 HD (Grande)	13-18 HD (Mediano-tamaño); 19-36 HD (Grande)

Los planos Exteriores albergan una inmensa variedad de criaturas buenas. A pesar de su diversidad, todos los celestiales se unen para luchar contra los seres de los reinos infernales o para ayudar a los viajeros.

Aunque su apariencia puede variar, tanto los guardinales (neutrales buenos) como los eladrines (caóticos buenos) son criaturas de gran belleza. Las criaturas a las que han ayudado en el plano Material muchas veces se refieren a ellos como "ángeles".

Al igual que todos los celestiales, los guardinales y los eladrines hablan celestial, infernal y dracónico.

COMBATE

Los celestiales son criaturas del bien y no atacan si no es por una buena razón. Evitarán hacer daño a criaturas inocentes y a quienes, no participando en un combate, se hallen de por medio, cuando sea posible y si pueden vencer usando ataques no letales lo harán. Su capacidad de movimiento y sus recursos mágicos les convierten en enemigos temibles. A la hora de preparar planes de ataque se toman su tiempo y sólo entran directamente en combate si la situación es peligrosa y lo requiere.

CUALIDADES CELESTIALES

Don de lenguas (Su): todos los celestiales pueden hablar con toda criatura que al menos tenga un lenguaje como si usaran el conjuro *don de lenguas* lanzado por un hechicero de 14.º nivel. Esta habilidad está siempre activa.

Inmunidades (Ex): todos los celestiales son inmunes a los ataques de electricidad y petrificación.

Resistencias (Ex): los guardinales y los eladrines tienen una resistencia al frío y al ácido de 20. Todos los celestiales reciben un bonificador racial de +4 a sus salvaciones de Fortaleza contra venenos.

Visión aguda (Ex): todos los celestiales tienen visión en la penumbra y visión en la oscuridad (alcance 60').

FIR

A los eladrines fir lo que más les gusta es pasar una noche cantando y bailando alrededor de un fuego de campamento, pero esta frivolidad esconde su seria voluntad como guardianes del arte y la belleza. Son devotos de todo aquello que es precioso y hermoso. Los fir son capaces de tomar las armas para proteger el arte y los artistas que lo han creado. Viajan mucho de un lado

para otro para poder escuchar esa nota especial de un bardo, ver una puesta de sol deslumbrante o contemplar el último acto de un drama.

A primera vista el fir se parece a un elfo pelirrojo pero sus ojos brillantes denotan su herencia celestial ya que no tienen ni iris ni pupila y en su lugar hay unas llamas danzantes. Se puede transformar (a voluntad) en un pilar flotante de fuego.

Combate

Los fir intentan primero desestabilizar el combate con sus conjuros y sus aptitudes sortílegas antes de empezar a luchar en serio. Siempre que les sea posible protegerán a los inocentes y a los objetos preciosos que haya cerca antes de volver su atención al enemigo. Cuando luchan se mueven como pilares de fuego para adoptar de nuevo su forma humanoide cuando van a usar su mirada y sus conjuros de ataque. Finalmente entran en combate con sus *espadones +3* o lanzan sus *jabalinas +5* (la mayoría de los fir llevan cuatro).

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *bola de fuego, detectar pensamientos, imagen persistente, invisibilidad mejorada, muro de fuego, polimorfarse, ver lo invisible*; 1/día: *rociada prismática*. Estas habilidades son como los conjuros lanzados por un hechicero de 10.º nivel (salvación CD=14 + nivel de conjuro).

Conjuros: en forma humanoide pueden lanzar conjuros divinos de la lista de clérigo y de los dominios de Caos, Fuego, Bien y Magia como un clérigo de 12.º nivel (salvación CD=13+nivel del conjuro).

Canción (Sb): los fir tienen una voz cautivadora y pueden usar la música de la misma manera que los bardos. Pueden inspirar coraje, fascinar, infundir aptitudes o sugestionar a todos los que la oyen (consulta 'Música de bardo' en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*). A diferencia del bardo, el fir puede cantar tan a menudo como quiera.

Mirada (Sb): en forma humanoide hace 2d6 puntos de daño por fuego y causa *ceguera* (como el conjuro) en un alcance de 60' (Fortaleza CD 16, niega).

Círculo mágico contra el mal (Sb): en todo momento los fir están envueltos por un círculo de protección contra el mal con los mismos efectos que el conjuro lanzado por un hechicero de 8.º nivel. El efecto se puede disipar, pero el fir puede crearlo de nuevo durante el siguiente asalto como una acción gratuita (en el bloque de estadísticas no se incluyen los beneficios del círculo).

Forma alternativa (Sb): un fir puede alternar entre su forma humanoide y su forma normal como una acción estándar. En forma humanoide no puede volar o usar sus ataques de fuego, pero puede usar su ataque de mirada, sus aptitudes sortílegas, cantar y lanzar conjuros. En la forma de un pilar de fuego, puede volar, realizar ataques de golpetazo y usar sus aptitudes sortílegas, pero no puede cantar, lanzar conjuros o usar su ataque de mirada. Los fir pueden permanecer en una forma hasta que eligen cambiarla. Un cambio de forma no se puede disipar; ni cuando mueren cambian de forma. Un conjuro de *visión verdadera* muestra las dos formas simultáneamente.

LEONAL

Los leonales se cuentan entre los guardinales más poderosos. Tienen un aspecto muy parecido al de los leones. Como enemigos son seres temibles que lanzan poderosos rugidos y cortan todo lo que sale a su paso con sus garras afiladas como cuchillas.

Un leonal es un humanoide cubierto de pelaje de león. Tiene la cabeza de león rodeada de una melena dorada. Cuando abre la boca se pueden ver hileras de dientes muy afilados.

Combate

A los leonales les encanta entrar en batalla. Siempre empiezan el combate con un rugido para desestabilizar el animo de sus enemigos y luego entran en un frenesí de combate, arrasando todo con sus fauces y sus zarpazos. Se coordinan muy bien con sus aliados, cubriendo sus puntos flacos y realizando ataques devastadores.

Rugido (Sb): un leonal puede rugir hasta tres veces al día. Cada rugido emite una onda expansiva en forma de un cono de 60' que duplica los efectos de una *palabra sagrada* y causa 2d6 puntos de daño sónico extra (Fortaleza CD 18, niega).

Abalanzarse (Ex): si durante el primer asalto de combate el leonal se abalanza sobre el enemigo, puede realizar un ataque completo aun cuando ya haya realizado su acción de movimiento.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad, el leonal debe tocar con su ataque de mordisco. Si inmoviliza a su presa puede desgarrarla.

Desgarramiento (Ex): un leonal que inmovilice a su presa puede hacer dos ataques (+17 c/c) son sus patas traseras para ha-

Ilustración de M. Cavotta

cer 1d6+5 puntos de daño con cada una. Si el leonal alcanza a un oponente con su ataque normal de garras también puede desgarrar.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *bola de fuego, detectar pensamientos, discernir alineamiento, inmovilizar monstruo, muro de fuerza, polimorfarse*; 3/día: *curar heridas críticas, neutralizar veneno, quitar enfermedad*; 1/día: *sanar*. Estas habilidades son como los conjuros lanzados por un hechicero de 10.° nivel (salvación CD=12 + nivel de conjuro).

Aura protectora (Sb): como acción gratuita, el leonal puede rodearse con un halo de luz en un radio de 20'. Este halo actúa como una fuerza de acción doble: por un lado actúa como un *círculo de protección contra el mal* y por otro es un *globo menor de invulnerabilidad*. Los dos efectos funcionan como si los hubiera realizado un hechicero de 12.° nivel. Se puede disipar el aura, pero el leonal puede crearla de nuevo como una acción gratuita.

Habilidades: los leonales reciben un bonificador racial de +4 en las pruebas de Equilibrio, Esconderse y Moverse sigilosamente.

DEMONIO

	Uridezu (Tanar'ri) Ajeno Mediano (caótico maligno)	Armanite (Tanar'ri) Ajeno Grande (caótico maligno)	Goristro (Tanar'ri) Ajeno Enorme (caótico maligno)
Dados de golpe:	7d8+7 (38 pg)	5d8+15 (37 pg)	16d8+96 (168 pg)
Iniciativa:	+3 (Des)	+0	–1 (Des)
Velocidad:	40'	40', volar 40' (mala)	40'
CA:	15 (+3 Des, +2 natural)	25 (–1 tamaño, +6 natural, +8 barda, +2 escudo grande)	23 (–2 tamaño, –1 Des, +16 natural)
Ataques:	2 garras +8 c/c, mordisco +6 c/c; o coletazo +10/+5 a distancia	lanza pesada +9 c/c (o mangual pesado +9 c/c), 2 pezuñas +4 c/c	2 golpetazos +23 c/c, o roca +13/+8/+3 a distancia
Daño:	garra 1d4+1, mordisco 1d6; coletazo 1d2+1	lanza pesada 1d8+5, mangual pesado 1d10+5, pezuña 1d6+2	golpetazo 2d6+13; roca 2d8+9
Frente/alcance:	5×5'/5'	5×10'/5 ft.	10×5'/10'.
Ataques especiales:	mordisco paralizante, cola látigo, aptitudes sortílegas, empatía con las ratas, convocar tanar'ri	carga, convocar tanar'ri	apisonar, aptitudes sortílegas, lanzamiento de rocas
Cualid. especiales:	reducción del daño 10/+1, RC 17, cualidades tanar'ri, olfato	reducción del daño 20/+2, RC 18, cualidades tanar'ri	curación rápida 5, reducción del daño 20/+2, RC 22, cualidades tanar'ri
Salvaciones:	Fort +6, Ref +8, Vol +7	Fort +7, Ref +4, Vol +5	Fort +16, Ref +9, Vol +12
Características:	Fue 13, Des 17, Con 13, Int 8, Sab 14, Car 14	Fue 20, Des 11, Con 17, Int 8, Sab 12, Car 13	Fue 29, Des 8, Con 23, Int 5, Sab 15, Car 13
Habilidades:	Avistar +12, Empatía animal +12, Esconderse +13, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +13	Avistar +9, Esconderse –4, Escuchar +9, Intimidar +9, Supervivencia +4	Averiguar intenciones +21, Avistar +21, Escuchar +21, Intimidar +20, Saltar +13
Dotes:	Ataque múltiple, Lucha a ciegas	Ataque al galope, Pisotear	Ataque poderoso, Embestida mejorada, Hendedura, Lucha a ciegas, Romper arma
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, manada (2-5) o comitiva (2-5 más 10-40 ratas o 5-8 ratas terribles)	solitario, compañía (5-8) o tropel (8-18 más 1 hezrou)	solitario o pareja
Valor de desafío:	6	7	13
Tesoro:	estándar	estándar	ninguno
Alineamiento:	siempre caótico maligno	siempre caótico maligno	siempre caótico maligno
Avance:	8-16 HD (Mediano); 17-21 HD (Grande)	6-10 HD (Grande); 11-15 HD (Enorme)	17-23 HD (Enorme); 24-48 HD (Gargantuesco)

El Abismo tiene centenares de capas y en cada una de ellas viven centenares de demonios. Los más poderosos de entre ellos son los tanar'ri. Son el tipo de demonio predominante de los ejércitos del Abismo.

Los uridezu, los armanite y los goristro, aparte su violencia destructiva, tienen poco en común. Son seres absolutamente depravados, avariciosos y caprichosos. En otras palabras: son los seres más adecuados para vivir en el Abismo.

Los demonios hablan abisal, celestial y dracónico.

COMBATE

Los demonios son combatientes feroces. Ni dan cuartel ni lo piden (a no ser que sea un truco de alguna diversión perversa). A menudo "juegan" con oponentes más débiles y los torturan antes de devorarlos. Cuando luchan contra enemigos fuertes hacen sus mejores ataques y luego, antes de correr riesgos innecesarios, huyen.

***Convocar tanar'ri* (St):** los tanar'ri pueden convocar a otros de su especie a través del conjuro *convocar monstruo*, aunque sólo

tienen una posibilidad limitada de convocarlos con éxito. Tira un d% y si falla no se convoca ningún tanar'ri. Las criaturas convocadas permanecerán durante 1 horas y luego volverán al abismo. Un tanar'ri que ha sido convocado no puede a su vez convocar a más.

Muchos tanar'ri son reacios a realizar esta convocación porque entonces estarán en deuda con aquellos que han convocado. Sólo recurrirán a la convocación si sus propias vidas están en peligro.

Cualidades tanar'ri

Inmunidades (Ex): los tanar'ri son inmunes a veneno y electricidad.

Resistencias (Ex): tienen una resistencia de 20 en ácido, frío y fuego.

Telepatía (Sb): los tanar'ri se pueden comunicar de forma telepática con cualquier criatura que hable un lenguaje en un radio de 100'.

URIDEZU

Estas criaturas infernales se cuentan entre las más comunes de su raza que se pueden encontrar fuera del Abismo. Muchas veces se les manda al plano Material con mensajes para tanar'ri más poderosos. Algunos se han quedado atrapados en el plano Material durante siglos confraternizando con las ratas locales y haciendo la vida imposible a los pueblos cercanos. Son criaturas cobardes que se deleitan en complacer a sus señores y harán cualquier cosa para satisfacerlos.

Los Uridezu se parecen a hombres rata sin pelo que andan de pie y que, de forma constante, están olfateando el aire con su hocico. Tienen una cola flexible y zarpas afiladas. Son conscientes de que muchas criaturas los consideran seres abominables y por eso, mientras están en otros planos, buscan refugio bajo tierra donde pueden tener algo de intimidad y escarban en la basura para obtener comida. También usan a las ratas locales como exploradores y espías.

Combate

A los uridezu les gusta atacar por sorpresa usando a las ratas como escolta y para debilitar a los oponentes. Luego cubren la zona con un manto de oscuridad e intentan desarmar a sus oponentes con la cola y paralizarlos con su mordisco. A las víctimas paralizadas de esta manera se las arrastra para que sirvan de alimento al uridezu y a sus ratas.

Mordisco paralizante (Ex): todos los que reciban el mordisco de un uridezu deben superar una salvación de Fortaleza (CD 14) o quedar paralizados durante 2d6 minutos.

Cola látigo (Ex): los uridezu pueden usar su cola como si fuera un látigo. Generalmente la usan para trepar o para desarmar oponentes. Aunque fallen en el intento de desarme o de trepar no pueden perderla.

Aptitudes sortílegas (Ex): a voluntad: *oscuridad, profanar, detectar el bien*; 1/día: *azote sacrílego*. Estas aptitudes se usan como un hechicero de 14.º nivel (CD salvación = 12 + nivel del conjuro).

Empatía con las ratas (Ex): tanto las ratas normales como las terribles reconocen a los uridezu como sus señores. Los uridezu reciben un bonificador racial de +4 en las pruebas de influenciar la actitud de los animales que les permite comunicarse con ellas con comandos simples como "amigo", "enemigo", "huye" y "ataca".

***Convocar tanar'ri* (St):** una vez al día el uridezu puede intentar convocar a otro uridezu con un 40% de posibilidades de éxito.

ARMANITE

Los armanite son la caballería pesada de los demonios. Son conocidos por cargar contra sus enemigos con gran furia y con una inmensa sed de sangre. Surgen del Abismo para destruir todo lo que es bueno o legal. Su aspecto es muy parecido a un centauro muerto viviente con cuernos de toro. Es una de las caballerías más terroríficas de los campos de batalla. Van protegidos con armadura completa y las espinas y púas de su forma natural surgen por diferentes agujeros de la armadura.

Combate

Los armanite saben perfectamente cuál es su sitio en el campo de batalla y lo asumen con regocijo. Sus cargas están diseñadas para conseguir la máxima destrucción y el mayor caos posible. Una vez en combate cuerpo a cuerpo, cogen sus manguales pesados y los hacen girar a gran velocidad a la vez que golpean con sus pezuñas.

Carga (Ex): cuando los armanite cargan con sus lanzas hacen el doble de daño (como los lanceros montados).

Ilustración de W. Reynolds

Para la selección de dotes se presupone que tienen la dote de Combatir desde una montura (sólo para cubrir prerrequisitos, no tiene efecto en el juego).

Convocar tanar'ri **(St):** una vez al día el armanite puede intentar convocar a 1d10 gibados o a otro armanite con un 30% de posibilidades de conseguirlo.

GORISTRO

Los gigantescos goristro se usan como máquinas destructivas de asedio y como mascotas de los demonios más poderosos. Son criaturas estúpidas que sólo existen para destruir tanto como puedan. Son criaturas muy efectivas en la tarea de arrasar todo lo que se les cruza por delante.

Un goristro se parece a un cruce retorcido de bisonte y humano con un cuerpo musculoso, hombros anchos y una cabeza con cuernos. Su brazos son extremadamente largos de manera que puede andar apoyándose en sus nudillos como hacen los gorilas.

Combate

Los goristro son incapaces de luchar con sutileza y astucia; en cuanto a tácticas de combate sólo disponen de los instintos animales. En la batalla, primero suelen cargar contra sus enemigos y luego los golpean con sus puños hasta que se termina la lucha. Si en un momento dado se encuentran sobrepasados por un gran número de enemigos, usan su poder de apisonar. A diferencia de otros demonios, no pueden convocar tanar'ris.

Apisonar (Ex): el goristro puede golpear con fuerza contra el suelo con sus pies para producir una onda de choque que desequilibre a sus enemigos. El choque dura un 1 asalto durante el cual los enemigos en un radio de 60' no pueden moverse ni atacar. Los lanzadores de conjuros dentro del alcance deberán superar una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro) o perderán los conjuros que intentaban realizar. Todas las criaturas que están dentro del radio de alcance del efecto deben superar una salvación de Reflejos, o se caen. Muchas estructuras, cuevas y cavernas se hunden bajo esta onda de choque. Todos los que se vean atrapados cerca o bajo una estructura de este tipo que se derrumbe reciben 8d6 puntos de daño (salvación Reflejos CD 15, mitad). El goristro puede apisonar de esta manera tres veces al día.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: puede causar *miedo* como si un hechicero de 10.º nivel hubiera lanzado el conjuro del mismo nombre (salvación CD = 11 + nivel del conjuro). Un goristro usa de forma constante *ver lo invisible* (como el conjuro del mismo nombre lanzado por un hechicero de 10.º nivel).

Lanzamiento de rocas (Ex): los goristro están entrenados para lanzar rocas de 60 a 80 lb. Estos proyectiles tienen un incremento de distancia de 140'.



Ilustración de W. Reynolds

DIABLO

Los diablos de Baator buscan poner los Planos bajo el control del mal. Han diseñado un plan para derrocar al bien y establecer una estructura tiránica con ellos en la cúspide. La mayoría de los diablos que habitan Baator son baatezu. Debido a que todos proceden de este plano tan organizado, a veces es difícil diferenciarlos entre los diferentes tipos de baatezu. Tienden a vestirse igual y a hablar igual, pues han sido educados bajo el mismo modelo de crueldad. Los baatezu que se describen a continuación hablan infernal, celestial y dracónico.

COMBATE

Los diablos preparan bien sus batallas y usan tácticas de pequeños grupos allí donde pueden rodear o flanquear a sus enemigos. A veces debilitan a los enemigos con ataques a distancia y, con la ayuda de sus aptitudes sortílegas, dividen a los grupos grandes antes de entrar en combate y fragmentar más aún al ejército contrario.

Convocar baatezu **(St):** la mayoría de los baatezu pueden convocar a sus coetáneos como si usaran el conjuro *convocar monstruo* pero sólo tienen unas posibilidades limitadas de éxito. Tira un d% y si se falla el intento ningún baatezu responde a la llamada. Las criaturas convocadas volverán automáticamente a su lugar de origen pasada una hora y no pueden usar sus propias habilidades de convocación. En la rígida sociedad de castas de los baatezu, el convocador está obligado a pagar de alguna manera a los baatezu que ha convocado. Muchos diablos son reacios a quedar en deuda por culpa de las peticiones de ayuda.

Cualidades de los baatezu

Inmunidades (Ex): los baatezu son inmunes al fuego y el veneno.

Resistencias (Ex): frío 20, ácido 20.

Ver en la oscuridad (Sb): los diablos pueden ver perfectamente en todo tipo de oscuridad (incluso en la oscuridad creada por conjuros).

Telepatía (Sb): los baatezu se comunican telepáticamente con cualquier criatura que hable un idioma situada en un radio de 100'

	Espinagón (Baatezu) Ajeno pequeño (legal maligno)	Narzugón (Baatezu) Ajeno Mediano (legal maligno)
Dados de golpe:	3d8 (13 dg)	10d8+10 (55 Dg)
Iniciativa:	+1 (Des)	+2 (Des)
Velocidad:	Volar 120' (regular)	20'
CA:	16 (+1 tamaño, +1 Des, +4 natural)	25 (+2 Des, +4 natural, +8 armadura completa con pinchos, escudo pequeño +1)
Ataques:	garras +4 c/c; o 2 pinchos +5 a distancia	lanza pesada +14/+9 c/c; o pico pesado +14/+9 c/c
Daño:	garras 1d4 y 1d4 de fuego; pinchos 1d4+1 y 1d4 de fuego	lanza pesada 1d8+4 ;1d6+4 pico pesado y 1d4 fuego.
Frente/alcance:	5×5'/5'	5×5'/5'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas, convocar baatezu,	mirada aciaga, aptitudes sortílegas, convocar baatezu
Cualid. especiales:	RC 18, regeneración de púas, cualidades baatezu	reducción de daño 20/+2, RC 23, cualidades baatezu
Salvaciones:	Fort +3, Ref +4, Vol +4	Fort +8, Ref +9, Vol +8
Características:	Fue 10, Des 13, Con 11, Int 8, Sab 13, Car 13	Fue 18, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 19
Habilidades:	Avistar +7, Diplomacia +7, Esconderse +8, Escuchar +7	Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Buscar +14, Intimidar +17, Montar +15, Saber (los planos) +13, Supervivencia +14
Dotes:	Disparo a bocajarro	Ataque al galope, Crítico mejorado (pica pesada), Combate desde una montura
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre/cualquiera
Organización:	solitario o bandada (2-5)	Solitario (con montura) o pareja (con monturas)
Valor de desafío:	4	9
Tesoro:	ninguno	estándar
Alineamiento:	Siempre legal maligno	siempre legal maligno
Avance:	4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)	por clase de personaje

ESPINAGÓN

Entre los diablos más pequeños están los espinagones. Forman grandes grupos para torturar cruelmente a sus víctimas, y de forma individual sirven como mensajeros y espías de sus señores oscuros. Muchos baatezu los desprecian porque son débiles en el combate, pero en realidad son los ojos y los oídos de Baator de manera que los diablos más inteligentes los tratan con un mínimo de respeto.

Los espinagones se parecen a gárgolas llenas de púas de la cabeza a los pies. Tienen zarpas afiladas como cuchillas y sus ojos brillan con una iridiscencia rojiza. Tienen una risa nerviosa y chillona que molesta incluso a los otros diablos.

Combate

Muy raramente los espinagones entran en combate cuerpo a cuerpo con sus enemigos. Prefieren volar en círculos alrededor de ellos y disparar sus espinas desde cierta distancia. Si la situación de combate parece especialmente terrible, intentarán convocar refuerzos o lanzarán un *espantar* o una *nube apestosa* para cubrir su retirada.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *cambio de aspecto, flamear, espantar, nube apestosa*. Estas aptitudes se lanzan como un hechicero de 8.º nivel (CD salvación = 11 + nivel del conjuro):

Regeneración de púas (Sb): un espinagón puede disparar las púas de su cuerpo cada asalto. Estas púas se regeneran en un asalto de manera que el espinagón tiene munición ilimitada. Las púas tienen un incremento de alcance de 30'.

Convocar baatezu **(St):** una vez al día el espinagón puede intentar convocar a otros 1d3 espinagones con un 35% de posibilidades de éxito.

NARZUGÓN

Son la caballería de elite de los baatezu. Montan pesadillas y otros tipos de corceles fantásticos, y viajan por entre los planos llevando mensajes de los grandes diablos. A veces, cuando alguien escapa de Baator, los mandan para que lo atrapen y lo lleven de nuevo a los infiernos. Otras veces, cuando los diablos deben realizar algún trabajo sucio en el plano Material, mandan a los narzugones para que inspeccionen el terreno durante la noche.

Rara vez se ve a los narzugones sin sus características armaduras de calidad cubiertas de púas. Bajo sus viseras se esconden unas facciones humanas de color pálido con ojos que reflejan un melancolía incomparable (aunque esta mirada corta el aliento y provoca los peores miedos).

La mayor parte de ellos montan pesadillas cuando están en misiones de los baatezu, pero otros montan grandes canes trasgueros, jabalís terribles, infernales o incluso dragones.

Combate

Los narzugones usan sus monturas para obtener ventaja en el combate, empleando su maniobrabilidad, cargas y ataques al galope. Aún así, son lo suficientemente cautelosos como para retirarse si su montura está en peligro de muerte. Primero empiezan el combate haciendo que la montura use sus aptitudes

especiales y luego realizan sus ataques de cuerpo a cuerpo. Si el narzugón no puede prever el desarrollo de la batalla, abrirá el visor de su yelmo y hará ataques de mirada.

Mirada aciaga (Su): todos los que han visto a un narzugón sin la máscara ven reflejados en sus ojos sus peores miedos. Cuando mantiene la mirada empiezan a surgir imágenes alucinatorias que ofuscan por completo la realidad. La mirada aciaga funciona como un *asesino fantasmal* lanzado por un hechicero de 10.º nivel (CD salvación 18) en un radio de 30'.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *fatalidad, flamear, inmovilizar persona, profanar, sugestión*; 1 vez/día: *azote sacrílego* o *ira del orden*. Estas aptitudes se lanzan como un hechicero de 10.º nivel (CD salvación = 14 + nivel del conjuro)

El narzugón se puede *teleportar sin error* juntamente con su montura como el conjuro lanzado por un hechicero de 12.º nivel.

***Convocar baatezu* (St):** una vez al día un narzugón puede intentar convocar 1d3 erinias u otro narzugón con un 30% de posibilidades de éxito.

EFÍMERO

Los efímeros son habitantes del plano de la Sombra, que a menudo se pueden encontrar en otros planos como guardianes, corceles o cazadores. Están compuestos de materia sombría, lo que les convierte en enemigos espantosos.

BESTIA DEL CREPÚSCULO

Las bestias del crepúsculo extraen su sustancia de las sombras más profundas de cañones, bosques u complejos subterráneos. Desprecian por igual la luz brillante y la oscuridad total, ya que las dos las matan de hambre.

Se parecen a lagartos de dos cabezas de tamaño humano compuestos de sombras oscuras. Se mueven sobre cuatro apéndices que parecen menguar hasta desaparecer. Tanto sus dos cabezas gemelas como su cola llena de púas tienen siluetas perfectamente definidas. Guardan con celo sus terrenos de caza (como por ejemplo una cripta levemente iluminada) y atacan a los intrusos que llevan linternas y que hacen huir a las sombras de las que se alimentan.

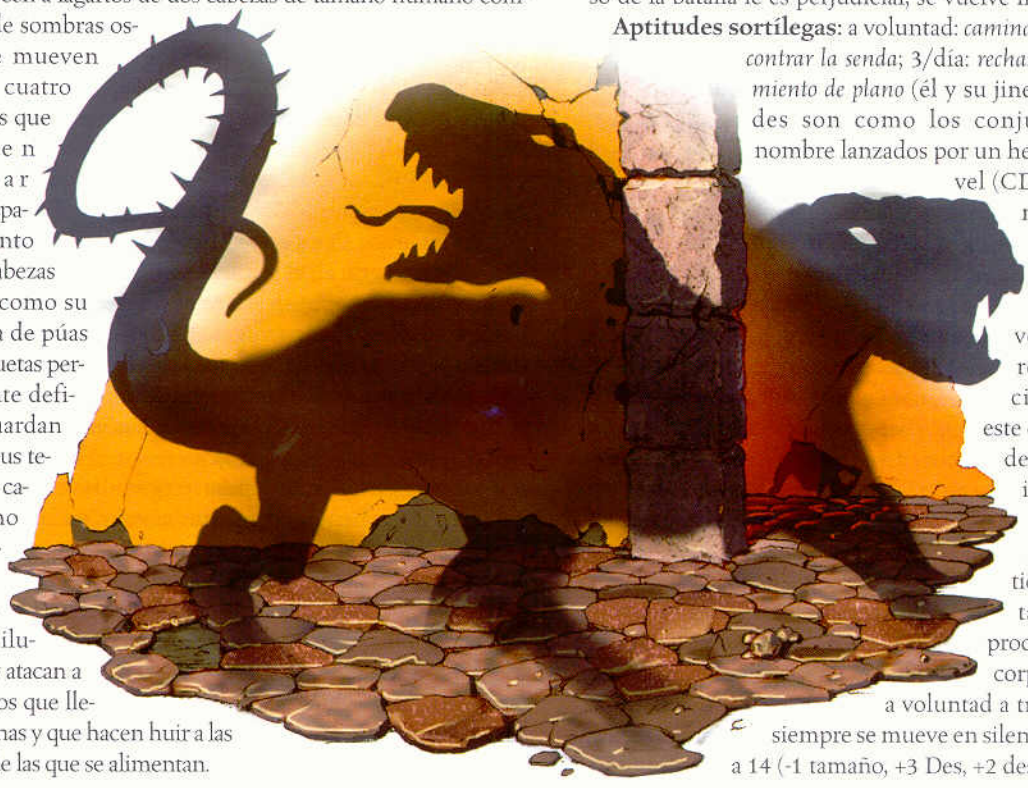


Ilustración de M. Cavotta

Combate

Las bestias del crepúsculo tienen como prioridad defender sus áreas de sombras (en especial si los intrusos llevan luces). Se esconden en las sombras más oscuras que pueden encontrar y atacan por sorpresa al mayor número posible de enemigos.

Debido a que está hecha de materia sombría, una bestia del crepúsculo puede extender su cuello o su cola más allá de lo que parecería posible garantizándole así un mayor alcance en sus ataques. Los oponentes desprevenidos pueden caer bajo las fauces de una de estas bestias mientras intentan estudiarla desde lo que consideran una distancia segura.

Habilidades: su naturaleza oscura y sombría le proporciona un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse.

ECALIPSO

Los ecalipsos son criaturas equinas que galopan por el plano de la Sombra en grandes manadas. Quienes son lo suficientemente poderosos como para domesticarlos los usan como corceles.

Sólo a gran distancia se puede confundir a un ecalipso con un caballo normal. La mayor diferencia son las seis patas, aunque si se examinan con detalle surgen otras diferencias. Su piel es lisa, gris y parece que esté hecha de sombras insustanciales. Bajo la piel insustancial se ven las costillas, los huesos y el cráneo. Tanto sus pezuñas como su crin llegan a un punto donde se desvanecen y se confunden con el plano. Sus ojos son orbes que no reflejan ninguna luz. Los ecalipsos ni rechinan ni relinchan, aunque emiten gruñidos cavernosos y resoplidos. Se comunican telepáticamente con otros de su especie y con sus jinetes, aunque nunca lo hacen contra extraños.

Combate

Un ecalipso lucha dando coces con sus pezuñas. Si el transcurso de la batalla le es perjudicial, se vuelve incorpóreo y huye.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *caminar por la sombra, encontrar la senda*; 3/día: *rechazo*; 1/día: *desplazamiento de plano* (él y su jinetes). Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 15.º nivel (CD salvación = 12 + nivel de conjuro).

Desmaterializarse (Sb): el ecalipso puede volverse incorpóreo como una acción estándar. En este estado sólo le pueden dañar criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o mejores, o la magia y tiene un 50% de evitar el daño si éste procede de una fuente corpórea. Puede pasar a voluntad a través de objetos y siempre se mueve en silencio. Su CA cambia a 14 (-1 tamaño, +3 Des, +2 desvío). Sus pezuñas

	Bestia del crepúsculo Ajeno Mediano	Ecalipso Ajeno Grande	Higuera sombría Planta Enorme
Dados de golpe:	8d8+8 (44 dg)	10d8+40 (85 dg)	15d8+75 (142 dg)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+3 (Des)	–1 (Des)
Velocidad:	30'	40', volar 90' (buena)	0'
CA:	15 (+2 Des, +3 natural)	22 (-1 tamaño, +3 Des, +10 natural)	18 (–2 tamaño, –1 Des, +11 natural)
Ataques:	2 mordiscos +10, cola con púas +8	2 pezuñas +15 c/c	4 zarcillos +18 c/c
Daño:	mordisco 1d8+2, cola con púas 1d4+1	pezuña 1d8+5	zarcillo 1d8+9
Frente/alcance:	5'×5'/10'	5'×10'/5'	10'×10'/15'
Ataques especiales:	—	aptitudes sortílegas	agarrón mejorado, tirón, daño a la fuerza
Cualid. especiales:	—	desmaterializarse, fundirse con las sombras	desplazamiento de plano, camuflaje, planta, mitad del daño perforante
Salvaciones:	Fort +7, Ref +8, Vol +8	Fort +11, Ref +10, Vol +7	Fort +14, Ref +4, Vol +4
Características:	Fue 14, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 15, Car 13	Fue 20, Des 16, Con 18, Int 6, Sab 10, Car 15	Fue 29, Des 8, Con 21, Int 4, Sab 9, Car 12
Habilidades:	Avistar +13, Esconderse +17, Intuir la dirección +9, Listen +9, Moverse en silencio +13, Trepar +11	Averiguar intenciones +8, Avistar +13, Esconderse +7, Intuir la dirección +13, Listen +13	—
Dotes:	Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate	Soltura con un arma (pezuña), Soltura con una escuela de magia (Ilusión), Correr	—
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre/cualquiera	bosque
Organización:	Solitario o manada (2-5)	solitario o rebaño (4-24)	solitario
Valor de desafío:	3	9	10
Tesoro:	1/10 monedas; 50% bienes; 50% objetos	ninguno	1/10 monedas; 50% bienes; 50% objetos
Alineamiento:	generalmente neutral	generalmente neutral	generalmente maligno
Avance:	9-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)	11-20 DG (Grande); 21-30 DG (Enorme)	16-30 DG (Enorme); 31-45 DG (Gargantuesco)

hacen ataques de toque incorpóreos que ignoran la armadura natural, armadura y escudos. Atacan con un bonificador de +13 y hacen 1d8 puntos de daño.

Fundirse con las sombras (Sb): bajo cualquier condición que sea diferente de la luz del día el ecalipso puede desaparecer en las sombras obteniendo una ocultación de 9/10. La iluminación artificial o incluso el conjuro *llama continua* no anulan esta habilidad. En cambio el conjuro *luz del día* sí que lo hace.

Los ecalipsos como monturas

Los ecalipsos abominan las sillas de montar pero aceptarán a un jinete que pueda domar su naturaleza salvaje. Para intentar la doma, el jinete debe primero subirse a su grupa, sea por medios físicos o mágicos. Una vez está montado, debe superar una prueba de Montar (CD 30, –5 por no llevar silla de montar) para mantenerse encima de ella. Si se falla la prueba se provoca un ataque de oportunidad por parte de la criatura haciendo 1d6 puntos de daño y el jinete va a parar al suelo. Dependiendo de las circunstancias, el ecalipso puede huir o atacar.

Si el jinete domina a la criatura, ésta se comunicará con él de forma telepática y le servirá de la misma manera que lo haría un caballo normal. Desaparece el penalizador de –5 a montar por no llevar silla (únicamente para el jinete que lo domó) y la aptitud de volverse incorpóreo afecta también al jinete. El ecalipso puede luchar mientras lleva un jinete pero éste no podrá hacerlo sin antes superar una prueba de Montar (consulta 'Montar', pag 72 del *Manual del Jugador*). Algunos jinetes simplemente dominan de forma mágica a los ecalipsos y los montan con silla. En estos casos la criatura no comparte sus aptitudes mágicas con el jinete. Siempre que pueda, el ecalipso se resiste al control mágico.

HIGUERA SOMBRÍA

Las higueras sombrías son árboles oscuros situados en el corazón de bosques peligrosos. Se mezclan con otros árboles y estrangulan a los intrusos con nudos sombríos que descienden de lo alto de las copas.

Aunque siempre permanece en la sombra, una higuera sombría es tan grande como cualquier otro árbol. El complejo de raíces y troncos puede cubrir cientos de pies cuadrados y sus ramas forman un techo impenetrable a unos 20' del suelo del bosque. Escondidos entre las ramas hay zarcillos de color oscuro que se agarran alrededor de las víctimas desprevenidas y las elevan del suelo constriñéndolas hasta la muerte. Una vez el árbol ha estrangulado a la víctima, los zarcillos dejan caer el cuerpo entre las raíces al descubierto para cuando se pudra sirva de alimento (fertilizante).

Las higueras sombrías pueden hablar silvano, aunque pocas veces lo hacen.

Combate

La higuera sombría es lo suficientemente cautelosa como para saber cuándo debe golpear para disfrutar de sorpresa. Es una

planta ligada al suelo y no puede huir si la batalla se vuelve contra ella, aunque se puede retirar al plano de la Sombra y luchar desde él. Luchará hasta la muerte, a no ser que pueda hacer un prisionero e intercambiarlo por una tregua.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad, la higuera debe golpear con éxito a una criatura de tamaño Grande o menor con el ataque de un zarcillo. Por cada prueba con éxito de presa posterior a la primera, hace el daño normal de los zarcillos. Si sorprende a múltiples enemigos, la higuera intentará atrapar hasta a cuatro víctimas, a pesar de tener que reducir su bonificador de ataque en pruebas sucesivas de presa (su bonificador más alto para pruebas de presa es +28).



Ilustración de M. Caviotta

Tirón (Ex): un asalto después de que la higuera sombría atrape a su contrincante, puede elevarlo unos 20' por el aire mientras esté atrapado. El oponente que escape de la presa sufre 2d6 puntos de daño de la caída.

Daño de fuerza (Sb): un asalto después que las ramas hayan elevado a la víctima, cada uno de los zarcillos le causa 1d4 puntos de daño temporales de Fuerza por asalto en que se mantenga la presa (además del daño normal). Se necesita superar una salvación de Fortaleza (CD 22) por asalto para evitar el daño.

Desplazamiento de plano (Sb): como acción gratuita, la higuera sombría puede desplazarse a sí misma y a sus oponentes (radio de 20') al plano de la Sombra durante 5 asaltos (como el conjuro del mismo nombre). Tanto la higuera como las criaturas vuelven al plano Material al final de los 5 asaltos, a no ser que la higuera sea destruida, en cuyo caso los supervivientes deberán buscarse otro camino de vuelta a casa. Las higueras sombrías nativas del plano de la Sombra pueden trasladarse de igual forma al plano Material.

Camuflaje (Ex): debido a que la higuera sombría se parece a cualquier otro árbol normal se necesita superar una prueba de Avistar (CD 25) para darse cuenta de cuándo se produce el ataque. Cualquiera que tenga Supervivencia o Saber (plantas o hierbas) puede usar su habilidad en vez de Avistar para detectar la higuera.

Planta: es inmune a los efectos enajenadores, venenos, dormir, parálisis, aturdimiento y polimorfización. No se ve afectada por golpes críticos.

Mitad de daño perforante (Ex): las armas perforantes sólo le hacen la mitad de daño, con un mínimo de 1 punto de daño.

ENERGÓN

Los energones son coalescencias débilmente luminosas habitadas por inteligencias alienígenas, nativas de los planos de Energía, que vagan por muchos lugares satisfaciendo su curiosidad o preparando algún plan desconocido.

Los xag-ya son nativos del plano de Energía positiva mientras que los xeg-yi provienen del plano de Energía negativa. Los dos tipos de energones son globos translúcidos de unos 2' de diámetro que flotan en el aire con una iridiscencia cálida (xag-ya) o fría (xeg-yi) a su alrededor. De la parte inferior de la esfera emergen de seis a doce tentáculos. La única otra característica destacable son un par de manchas en la parte superior de la esfera que se supone son ojos.

Son seres incorpóreos que ignoran puertas, paredes o mobiliario, y que se deslizan en silencio de un lugar a otro siguiendo caminos desconocidos. A veces se paran a observar a las demás criaturas y tienen predisposición por lugares donde hay nacimientos o muertes. Casi nunca empiezan una lucha y el mero contacto con ellos ya es peligroso. Muchos los consideran una amenaza e intentan evitarlas.

Algunos clérigos o nigromantes poderosos los capturan para que sirvan como guardianes de un lugar, ayuden en un ritual o fortalezcan a sus seguidores muertos vivientes. Cuando se les libera, expresan su gratitud curando a sus rescatadores o luchando junto a ellos.

Tanto los xag-ya como los xeg-yi no hablan (ni siquiera entre ellos). Se desconoce su alimentación y sus hábitos reproductivos.

COMBATE

Los energones se mueven mucho mientras están en combate y usan su incorporeidad para engañar a sus enemigos. A menudo

	Xag-ya Ajeno Mediano (incorporal)	Xeg-yi Ajeno Mediano (incorporal)
Dados de golpe:	5d8+5 (27 dg)	5d5+5 (27 dg)
Iniciativa:	+3	+3
Velocidad:	volar 20' (buena)	volar 20' (buena)
CA:	17 (+3 Des, +4 desvío)	17 (+3 Des, +4 desvío)
Ataques:	4 toques incorporales +8 c/c; o rayo de energía positiva +8 ataque de toque a distancia	4 toques incorporales +8 c/c; o rayo de energía positiva +8 ataque de toque a distancia
Daño:	toque incorporal de energía positiva 1d6; rayo de energía positiva 1d8	toque incorporal de energía negativa 1d6; rayo de energía negativa 1d8
Frente/alcance:	5'×5'/5'	5'×5'/5'
Cualid. especiales:	incorporal, azote de energía positiva, expulsar muertos vivientes, estallido	incorporal, azote de energía negativa, reprender muertos vivientes, estallido
Salvaciones:	Fort +5, Ref +7, Vol +4	Fort +5, Ref +7, Vol +4
Características:	Fue -, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18	Fue -, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18
Habilidades:	Averiguar intenciones +8, Avistar +8, Buscar +5, Esconderse +10	Averiguar intenciones +8, Avistar +8, Buscar +5, Esconderse +10
Dotes:	Expulsión incrementada, Reflejos de combate	Expulsión incrementada, Reflejos de combate
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario o agrupamiento (2-8)	solitario o agrupamiento (2-8)
Valor de desafío:	4	5
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	6-9 DG (Mediano); 10-15 DG (Grande)	6-9 DG (Mediano); 10-15 DG (Grande)

disparan sus rayos de energía y luego se esconden dentro de un objeto sólido para evitar el contraataque. En combate cuerpo a cuerpo intentan situarse en las posiciones más ventajosas de manera que sus enemigos puedan maniobrar poco, e intentan usar sus Reflejos de combate para hacer ataques de oportunidad extra. Un energón sólo puede luchar con cuatro tentáculos a la vez.

Incorporal: a los energones tan sólo les pueden dañar otras criaturas incorpóreas, armas +1 o mejores, o magia. Cualquier daño que provenga de una fuente corpórea sólo tiene un 50% de posibilidades de afectarle. Pasan a través de los objetos sólidos y sus ataques pasan a través de las armaduras. Se mueven en silencio.

Rayo de energía (Ex): el rayo de un energón tiene un alcance de 30'.

Estallido (Sb): si se reducen los puntos de vida de un energón a 0, su cuerpo instantáneamente se destruye y estalla en una explosión de energía positiva o negativa causando 1d8+9 puntos de daño a todo el que esté en un radio de 20' (Fortaleza CD 16, mitad). Si se encuentran un xag-ya y un xeg-yi, empiezan a dar vueltas uno alrededor de otro tan rápido como pueden hasta que se tocan y explotan los dos causando 2d8+18 puntos de daño en un radio de 30' (Fortaleza CD 16, mitad).



Ilustración de W. Reynolds

Xag-ya

Son criaturas de energía positiva que pueden curar a sus aliados o hacer daño extra a los muertos vivientes.

Azote de energía positiva (Sb): los xag-ya pueden hacer un ataque de toque a distancia o tocar con un ataque incorpóreo para llenar al objetivo de energía positiva. Los enemigos muertos vivientes (aunque sean incorporales) reciben 2d8+5 puntos de daño extra. También pueden canalizar esta energía hacia criaturas vivas y curarles hasta 2d8+5 puntos de daño. Pueden controlar su energía positiva para evitar sanar a sus enemigos (hacen únicamente el daño base): este poder pueden usarlo hasta cinco veces al día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): los xag-ya pueden crear una

extensión de 60' de energía positiva a su alrededor que haga retirarse a los muertos vivientes. Expulsan muertos vivientes como un clérigo de 5.º nivel cinco veces por día. No pueden destruir muertos vivientes.

Xeg-yi

Los xeg-yi son seres de energía negativa que pueden hacer daño extra a las criaturas vivas.

Azote de energía negativa (Sb): los xeg-yi pueden hacer un ataque de toque a distancia o tocar con un ataque incorpóreo para llenar al objetivo de energía negativa. Este ataque hace 2d8+5 puntos de daño extra y cura el mismo número de puntos de daño en muertos vivientes. Pueden controlar su energía positiva para evitar sanar a sus enemigos muertos vivientes (hacen únicamente el daño base): este poder pueden usarlo hasta cinco veces al día.

Reprender muertos vivientes (Sb): los xeg-yi pueden crear un extensión de 60' de energía negativa a su alrededor que haga encogerse de miedo a los muertos vivientes. Reprenden muertos vivientes como un clérigo de 5.º nivel cinco veces por día. No pueden comandar muertos vivientes.

GENIO

Como a muchas de las criaturas de los planos Elementales, a los Genios les gusta interactuar con el plano Material. Algunos genios viven en una opulencia aburrida, pero muchos otros se lanzan en busca de nuevas experiencias y peligros.

En su forma natural son muy parecidos a los humanos, pero hay rasgos que traicionan su naturaleza. Los dao, por ejemplo, son robustos y musculosos mientras que los marid tienen un color azulado. Todos los genios son maestros de la ilusión, de manera que su apariencia pocas veces tiene valor real.

Su comportamiento también copia aspectos de su plano de origen. Los dao son ávidos comerciantes de gemas y oro, mientras que los marid cambian de humor de forma caprichosa, de la misma manera que después de la tormenta viene la calma. Todos los genios comparten un temperamento inquisitivo y, de hecho, muchos dejan sus hogares en los inmensos palacios de los planos Elementales para mezclarse en los conflictos y las organizaciones del plano Material.

COMBATE

Con la gran cantidad de aptitudes sortílegas que dominan, tienen muchas maneras de actuar en combate, el cual tienden a considerar como un puzzle, en el que intentan diferentes técnicas y prueban puntos débiles.

Desplazamiento de plano **(St):** un genio puede entrar en cualquiera de los planos Elementales, el plano Astral o el plano Material. Esta aptitud transporta al genio y hasta a seis criaturas que tengan sus manos enlazadas y estén en contacto con una del genio. Por lo demás, funciona igual que el conjuro del mismo nombre.

Telepatía (Sb): un genio se puede comunicar con cualquier criatura que tenga un lenguaje en un radio de 100'.

DAO

Son genios del plano Elemental de la tierra, a menudo inmersos en operaciones de compra-venta de gemas en el plano Material, que intercambian por poder y otras riquezas. Ven a las criaturas inferiores como recursos a los que se puede explotar y luego tirar.

Se parecen a humanos musculosos con ropas de seda de mucho vuelo. Los dao son los genios que más se engalanan con gemas. Sus formas naturales son demasiado altas para ser humanas pero, al igual que el resto de genios, usan el conjuro *alterar el propio aspecto* para parecerse a humanos normales o, si es necesario, a enanos.

En el plano de la tierra los dao viven en un inmenso complejo subterráneo llamado la Gran caverna sombría donde fuerzan a los esclavos elementales a que extraigan las gemas de las minas. La Gran caverna sombría es del tamaño de un continente y está azotada por frecuentes terremotos que los dao consideran entretenidos. Las rivalidades entre todos los aspirantes a ser Gran Khan de los dao son intensas e imperecederas.

Por todas partes hay bandas de dao que se organizan a lo largo del inmenso laberinto, que es su hogar, con algún atamán como gobernante. Estos líderes gobiernan con mano férrea y usan a los esclavos para trabajar en las minas.

Los dao hablan térraro, acuano y común.

Combate

En una lucha los dao arreglan el campo de batalla a su medida. Usan *muros de piedra*, *pasamiento* y *transmutar roca en barro* para dividir a sus enemigos, sellarlos o crear rutas de escape, y evitar que se muevan de forma efectiva. Después ponen a prueba su fuerza física entrando en el cuerpo a cuerpo y golpeando con los dos puños.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *alterar el yo*, *desorientar*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *forma gaseosa*, *imagen persistente*, *invisibilidad*, *muro de piedra*, *pasamiento*; 3/día: *remover tierra*, *transmutar roca en barro*; 1/día: pueden garantizar hasta tres *deseos limitados* (sólo a los que no son genios). Estas aptitudes las lanzan como un hechicero de 19.º nivel (CD salvación = 12 + nivel de conjuro).

Maestría de la tierra (Ex): los dao ganan un bonificador de +1 al ataque y al daño si tanto ellos como los oponentes tocan el suelo. Si el oponente es alado o acuático, los dao sufren un penalizador de –4 al ataque y al daño (estos modificadores no se incluyen en los bloques de estadísticas)

Empujón (Ex): los dao pueden embestir sin provocar ataques de oportunidad. Los modificadores al combate que se obtienen de la Maestría de la tierra también se aplican a las tiradas enfrentadas de Fuerza.

MARID

Los marid son genios muy independientes. Son tan difíciles de controlar como el propio océano en el que viven. Tanto si están en sus palacios del plano Elemental del agua como en los mares del plano Material, adoran cazar por deporte en las profundidades del mar y recoger perlas y tesoros del fondo oceánico. En el plano Material también tienen otro pasatiempo: volcar barcos y ahogar marineros.

Los marid se parecen a humanoides de piel azulada de unos 16' de altura. Cuando se dignan llevar ropa, se visten con elementos que no impiden nadar. Algunos se visten con tejidos de algas marinas, guarnecidos con bordados de corales y perlas.

	Dao	Marid
	Ajeno Grande (aire, maligno)	**Ajeno Grande (agua, caótico)**
Dados de golpe:	8d8+16 (52 dg)	11d8+22 (71 dg)
Iniciativa:	+0	+3 (Des)
Velocidad:	20'	20', nadar 60'
CA:	17 (–1 tamaño, +8 natural)	19 (–1 tamaño, +3 Des, +7 natural)
Ataques:	golpetazo +13/+8 c/c	golpetazo +16/+11 c/c
Daño:	golpetazo 1d8+9	golpetazo 1d8+9
Frente/alcance:	5'×5'/10'	5'×5'/10'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas, maestría de la tierra, empujón	aptitudes sortílegas, maestría del agua, empapar, vorágine
Cualidades especiales:	desplazamiento de plano, telepatía	RC 27, desplazamiento de plano, telepatía
Salvaciones:	Fort +8, Ref +6, Vol +8	Fort +9, Ref +10, Vol +9
Características:	Fue 22, Des 11, Con 14, Int 11, Sab 15, Car 15	Fue 23, Des 16, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 15
Habilidades:	Arte (cualquiera) +11, Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Conocimiento de conjuros +9 Tasación +11	Arte (dos cualesquiera) +17, Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Conocimiento de conjuros +17, Escapismo +12, Escuchar +16, Intimidar +16, Moverse sigilosamente +17
Dotes:	Ataque poderoso, Hendedura, Romper arma	Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, compañía (2-4) o partida (6-15)	solitario, compañía (2-4) o partida (6-15)
Valor de desafío:	7	9
Tesoro:	monedas estándar; doble bienes; objetos estándar	doble estándar
Alineamiento:	siempre neutral maligno	siempre caótico neutral
Avance:	9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)	12-15 DG (Grande); 16-33 DG (Enorme)



Ilustración de M. Cervotta

Como grupo, los marid tienen una sociedad muy desorganizada en comparación con el resto de lo genios. En el plano Elemental del agua hay un imperio disperso gobernado por un padishah, pero muchos marid no reconocen su autoridad. En cualquier momento dado hay una gran cantidad de herederos compitiendo por el Trono de coral y son muchos los que no están dispuestos a esperar que el reinado del padishah finalice de forma natural.

Combate

Todo marid sabe que está más seguro en el agua, de manera que sólo en muy contadas ocasiones abandonan este elemento. En cambio, entre las olas los marid son el terror. Sus tácticas a menudo conllevan volcar los barcos enemigos y luego ahogar a los marinos en un vórtice de agua.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *crear agua, detectar el bien, detectar el mal, detectar magia, invisibilidad, polimorfarse, purificar comida y bebida* (sólo agua), *ver lo invisible*; 5/día: *bruma sólida, controlar las aguas, forma gaseosa, respiración acuática*; 1/año: *deseo limitado* (sólo a los que no son genios).

Maestría del agua (Ex): los marid ganan un bonificador de +1 en todos los tiros de ataque y las tiradas de daño, si tanto el marid como su oponente están en contacto con el agua. Si uno u otro están en tierra firme, entonces sufren un penalizador de –4 al ataque y al daño (estos modificadores no están reflejados en el bloque de estadísticas).

Un marid puede ser un problema serio para los barcos que se crucen en su camino. Muy fácilmente puede volcar barcos de menos de 55', y detener barcos de hasta 110' de longitud. Los marid pueden disipar fuego mágico con sólo tocarlo (como un *disipar magia* lanzado por un hechicero de 11.° nivel).

Vórtice (Sb): el marid puede transformarse en un remolino una vez cada 10 minutos, a condición de que haya agua suficiente en el entorno, y se puede mantener así durante 5 asaltos. En forma de vórtice, el marid se puede mover por el agua o por el fondo marino a su velocidad de nado. El vórtice tiene 5' en su base, 30' de anchura en su parte superior y se eleva de 10 a 40'. El marid pue-

de determinar la altura del vórtice dentro de su alcance. Las criaturas Medianas o más pequeñas pueden sufrir daño cuando se vean atrapadas por el vórtice y pueden ser tragadas por él. Una criatura atrapada por el agua debe superar una salvación de Reflejos (CD19) cuando entra en contacto con ella o recibirá 2d6 de puntos de daño. También debe superar una segunda salvación de Reflejos o será atrapada por las fuertes corriente, sufriendo el daño cada asalto. Una criatura que pueda nadar puede hacer un tiro de salvación de Reflejos por asalto para liberarse y escapar así del vórtice. La criatura, aun recibiendo daño, igualmente podrá salir si supera el tiro. El marid puede expulsar a cualquiera de las criaturas que haya en el vórtice cuando lo desee, depositándola allí donde se creó.

Si el vórtice toca el fondo marino crea un remolino de agua turbia y despojos marinos. La nube de despojos está centrada en el marid y tiene un diámetro de la mitad de la altura del vórtice. La nube oscurece la visión y la visión en la oscuridad más allá de 5'. Las criaturas más allá de 5' tienen una ocultación media, mientras que los que están más lejos la tienen total (consulta 'Ocultación' en la página 133 del *Manual del Jugador*). Todos los que queden atrapados en la nube deberán superar una prueba de Concentración (CD 19) para poder lanzar un conjuro.

GITHYANKI

Ajeno Mediano (maligno)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +1 (Des)
Velocidad: 30'
CA: 16 (+1 Des, +5 coraza)
Ataques: espadón de gran calidad +3 cuerpo a cuerpo; o arco largo compuesto +2 a distancia
Daño: espadón 2d6; o arco largo compuesto 1d8
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: psiónica
Cualidades especiales: psiónica, RC variable (consulta el texto)
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +1
Características: Fue 10, Des 12, Con 13, Int 11, Sab 8, Car 10
Habilidades: Arte (fabricación de armaduras) +2, Arte (fabricación de armas) +2, Buscar +4
Dotes: Soltura con arma (espadón)

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: compañía (2-4 guerreros o guerreros psíquicos de 3.er nivel), escuadra (11-20 guerreros o guerreros psíquicos de 3.er nivel, más 2 sargentos de 7.º nivel, 1 capitán de 9.º nivel y un dragón rojo joven), o regimiento (3-100 guerreros o guerreros psíquicos de 3.er nivel, más 1 sargento de 7.º nivel por cada 10 soldados, 5 tenientes de 7.º nivel, 3 capitanes de 9.º nivel, 1 líder supremo de 16.º nivel y 1 dragón adulto por cada 30 miembros)
Valor de desafío: 1
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre maligno (cualquiera)
Avance: por clase de personaje

Los Githyanki son un antiguo linaje de seres similares a los humanos que residen en el plano Astral y que de forma constante están llenando sus armerías y preparando su siguiente escaramuza, asalto, o guerra.

Son seres demacrados que miden unos 6 1/4' y pesan unas 170 lb. Tienen una piel rugosa y amarilla y un pelo negro que suelen peinar en una o más trenzas. Sus ojos tienen un brillo oscuro, y sus orejas son puntiagudas y con formas dentadas en su parte trasera. Disfrutan fabricando ropa y armaduras recargadas de estilos barrocos. Es una raza que reverencia las armas y no es raro que muestren más interés por su armamento que por un compañero.

Los githyanki hablan su propia lengua secreta, aunque también dominan el común y dracónico. Al igual que los enanos, son maestros artesanos aunque se concentran exclusivamente en objetos bélicos. Esos objetos son distintivos y los no githyanki que los adquieran corren el riesgo de recibir un castigo inmediato si se encuentran con un githyanki.

La mayoría de los que se encuentren fuera de sus hogares son guerreros, aunque también hay algunos magos (llamados "brujos") y githyanki multiclases (llamados gish).

COMBATE

Los githyanki son guerreros experimentados, familiarizados con el uso táctico de la emboscada, la cobertura y los ataques psiónicos de francotirador a gran distancia. Sin embargo, prefieren entablar combate cara a cara para poder utilizar sus devastadoras armas de cuerpo a cuerpo. Las armas githyanki normalmente son espadones, espadas bastardas, y otras armas con cuchillas especialmente grandes de fabricación githyanki. Todas las armas son de gran calidad y están decoradas y bautizadas con nombres únicos.

Los magos githyanki dirigen sus poderes con gran precisión para apoyar a sus camaradas inmersos en el combate cuerpo a cuerpo.

Psiónicos **(St):** a voluntad, *clarividencia/clariaudiencia, mano de mago, puerta dimensional* y *telequinesis*. Al avanzar a 8.º nivel, un githyanki puede usar *desplazamiento de plano* una vez al día. Estas aptitudes se lanzan como un mago de 16.º nivel.

Resistencia a conjuros (Ex): un githyanki tiene resistencia a conjuros 5, +1 por nivel de personaje.

Espadas plateadas

Los combatientes githyanki de 7.º nivel o superior llevan estas impresionantes armas, de fabricación exclusivamente githyanki. Una *espada plateada* es un *espadón* +3 que se parece mucho a un arma githyanki normal; sin embargo, cuando se desenvaina en combate, la cuchilla se transforma en una columna de líquido plateado, alterando el equilibrio del arma, asalto tras asalto, a medida que la forma de la cuchilla fluye y resplandece. En manos de alguien sin la dote Competencia en arma exótica apropiada, el arma es pesada y difícil de manejar (penalización de –4 a las tiradas de ataque) y posee sólo su bonificador de mejora. Sin embargo, en manos de un usuario competente, en el plano Astral es capaz de atacar el cordón de plata que conecta a muchos viajeros astrales con sus formas físicas. El cordón, que normalmente es insustancial, pasa a tratarse como un objeto tangible con la CA de su

propietario, dureza 10, y 20 puntos de golpe (ver 'Ataques a objetos' en la página 135 del *Manual del Jugador*). Un cordón de plata cuelga de forma visible 5' por detrás del viajero antes de fundirse con el medio astral.

Cuando se daña el cordón, el viajero astral debe superar inmediatamente una salvación de Fortaleza (CD 13) o volverá a su cuerpo, lo que de todas maneras puede ser una buena idea si el viajero no quiere combatir con el githyanki en su plano natal. Si se corta el cordón plateado, se destruye tanto la forma astral como el cuerpo que hay en el plano Material.

Aunque existen espadas plateadas con un bonificador de mejora de +5 y características vorpalinas, son artefactos menores relativamente escasos que sólo tienen los héroes de la raza. Si una espada plateada cae en manos de cualquier otra criatura, los githyanki intentarán recuperarla. Si pueden se la robarán, si es necesario la matarán, y en el peor de los casos y si no les queda otra opción, intentarán negociar con ella o aliarse con sus enemigos.

Nivel de lanzador: 11.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un githyanki; *Precio de mercado:* 98.350 po; *Coste de creación:* 49.000 po + 3.920 PX.

SOCIEDAD GITHYANKI

En el pasado, los azotamentes esclavizaron razas enteras, y entre ellas estaban los antepasados de los githyanki. Siglos de cautividad hicieron crecer su odio, alimentaron su voluntad y, finalmente, despertaron sus poderes psíquicos. Con su armamento mental y un poderoso líder al que seguir (el legendario Gith), los esclavos iniciaron una lucha a través de los planos que, al final, hizo caer al imperio ilícido y trajo la libertad a las razas supervivientes. Sin embargo, estas razas pronto se dividieron entre los racialmente distintos githyanki y sus enemigos mortales los githzerai (ver la entrada githzerai, a continuación); unos intentan constantemente llevar a la extinción a otros. Esta animosidad hace siglos que dura, convirtiendo a los githyanki en las criaturas malvadas y militarizadas que son hoy en día. Sin embargo, el odio de ambos pueblos por los azotamentes no conoce límites y, ante la posibilidad de matar ilítidos, cesarán en sus hostilidades. Los githyanki viven dentro de enormes fortalezas que vagan a la deriva por el plano Astral. Desde allí llevan a cabo su comercio, fabrican bienes, cultivan comida, y viven su vida. Las viviendas familiares no existen ya que la mayoría de githyanki prefieren su propio domicilio; sin embargo los githyanki suelen ser encontrados en grupos, poniendo a prueba sus habilidades de lucha. Una fortaleza contiene no combatientes (niños en su mayoría) en un 20% de la proporción de población luchadora. En todos los roles y clases se pueden encontrar de forma indistinta tanto varones como mujeres.

Los githyanki no tienen deidad; en su lugar rinden culto a una reina liche. Es una gobernante celosa y paranoica que devora la esencia de cualquier githyanki que suba por encima del 16.º nivel de personaje. Además de eliminar potenciales rivales, la reina liche mejora su poder con este robo de esencia vital.

Pacto con los dragones rojos: los githyanki tienen un pacto racial con los dragones rojos, que a veces les sirven de montura. Individualmente, cada githyanki gana un bonificador racial de +4 en las pruebas de Diplomacia cuando trate con un dragón rojo. En grandes grupos, pueden hacer alianzas temporales con dragones rojos a elección del DM (ver 'Organización', más arriba).

PERSONAJES GITHYANKI

La clase predilecta de los githyanki es la de guerrero. Nunca son clérigos, a menos que renuncien a la temida reina liche (una elección peligrosa, y potencialmente letal).

Ilustración de W. Reynolds

GITHZERAI

Ajeno Mediano
Dados de golpe: 1d8 (4 pg)
Iniciativa: +3 (Des)
Velocidad: 30'
CA: 17 (+3 Des, +4 armadura inercial)
Ataques: daga +1 cuerpo a cuerpo; arco compuesto +4 a distancia
Daño: daga 1d4; arco compuesto 1d8
Frente/alcance: 5'×5'/5'
Cualidades especiales: psiónica, RC variable (ver texto)
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +3
Características: Fue 10, Des 16, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 11
Habilidades: Concentración +4, Búsqueda +2
Dotes: Soltura con un arma (daga)

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: compañía (3-12 alumnos de 3.er nivel), secta (12-34 alumnos de 3.er nivel, más 2 profesores de 7.º nivel y 1 mentor de 9.º nivel), u orden (30-100 alumnos de 3.er nivel, más 1 profesor de 7.º nivel cada 10 alumnos, 5 mentores de 9.º nivel, 2 maestros de 13.er nivel, y 1 sensei de 16.º nivel)
Valor de desafío: 1
Tesoro: estándar
Alineamiento: cualquiera neutral
Avance: por clase de personaje

Los githzerai son seres de corazón duro que viven en el Limbo bajo la seguridad y la protección de sus monasterios ocultos.

Son más altos y delgados que los humanos. Tienen rasgos angulosos, caras largas y ojos grises o amarillos. Son duros y serios tanto en sus ropajes como en su personalidad.

Como regla general los githzerai son seres callados y reservados en sus opiniones. Son criaturas que confían en pocos que no sean de su propia raza. Hablan su propio lenguaje (bastante similar a la lengua de los githyanki. De hecho, ambas razas podrían entenderse si eligieran hablar en lugar de luchar) y también hablan común.

Muchos githzerai son monjes; sin embargo, dentro de los monasterios también hay hechiceros, pícaros y githzerai multiclase (llamados zerth).

COMBATE

Los githzerai no temen ser sorprendidos sin armas, ya que sus cuerpos son sus mejores armas. Los monjes githzerai son luchadores mortales (incluso sin armas ni armadura) y aprenden a llevar la "lucha justa" a sus enemigos: los githyanki y los azotamentes. En un combate cuerpo a cuerpo, los hechiceros githzerai suelen usar sus poderes para mejorar a monjes, guerreros psíquicos y pícaros.

***Psiónica* (St):** a voluntad: *atontar, caída de pluma, estallar*. Al avanzar a 11.º nivel de personaje, un githzerai puede usar *desplazamiento de plano* una vez al día. Estas aptitudes se lanzan como un hechicero de 16.º nivel.

***Armadura inercial* (St):** los githzerai pueden usar su fuerza psíquica para bloquear los golpes del enemigo. Este poder les otorga un bonificador de armadura de +4 mientras están conscientes.

Resistencia a conjuros (Ex): un githzerai tiene resistencia a conjuros 5, + 1 por nivel de personaje.

SOCIEDAD GITHZERAI

Los precursores githzerai se unieron bajo el mando del rebelde Gith (ver los githyanki más arriba) y derrocaron el imperio interplanario de los azotamentes. Una vez libres, los antiguos esclavos se separaron ideológicamente y con el tiempo racialmente, convirtiéndose en los githzerai y sus enemigos los githyanki. La historia del aprisionamiento de los githzerai fue la base de su forma de vida monacal, en la cual todos los githzerai aprenden desde niños cómo erradicar opresores poderosos y enemigos de su linaje (cualquiera que no sea un githzerai).

Los githzerai viven en fortalezas similares a monasterios autosuficientes, ocultos en las profundidades de los remolinos del Limbo. Mientras el desorden y el caos reina en el exterior, la estabilidad se mantiene en el interior. Cada monasterio está bajo el control de un sensei, un monje de al menos 16.º nivel y se sigue un estricto horario de cánticos, comidas y entrenamiento en artes marciales. Los deberes de cada monje dependen de la filosofía de cada sensei. Un monasterio contiene un número de no combatientes (principalmente niños) igual al 15% de la población luchadora. En todos los roles y clases se pueden encontrar de forma indistinta tanto varones como mujeres.

Rrakkma: los githzerai a veces organizan (con especial devoción) unos grupos de cacería de azotamentes, llamados rrakkma. Un rrakkma consiste en un grupo de 4-5 githzerai de 8.º nivel y 1-2 de 11.º nivel. Principalmente está compuesto por monjes, aunque también contienen al menos un hechicero y posiblemente un pícaro. Un rrakkma no vuelve a su monasterio natal hasta que hayan matado tantos ilícidos como miembros tenga.

PERSONAJES GITHZERAI

La clase predilecta de los githzerai es la de monje (estos personajes son de alineamiento legal neutral).

INEVITABLE

Los inevitables son constructos que surgen del plano legal de Mechanus. Su única ambición es imponer las leyes naturales del universo.

Cada tipo de inevitable está diseñado para encontrar y castigar un tipo concreto de transgresión o cazar a una persona o grupo que haya violado un principio fundamental como: "Se debe castigar al culpable", "Los compromisos se deben mantener", "Con el tiempo todo el mundo muere".

Cuando se crea un inevitable, recibe su primera misión. Entonces busca a los agresores y aplica el castigo adecuado. Generalmente la sentencia es de muerte, aunque algunos inevitables en vez de aplicar ese castigo insisten en compensar a la parte dañada y usan una *marca de justicia* y un *geas* para asegurarse que se hace justicia. Desde su primer paso, el inevitable está centrado en su objetivo. Continuará con sus esfuerzos sin importar que haya pocas pistas o que sea una tarea inalcanzable. Por ejemplo, no saben cruzar un océano de otra manera que no sea

entrando en el agua y andando por el lecho marino, aunque tarden meses en emerger por la otra orilla.

Los inevitables sólo prestan atención al objetivo de perseguir a su presa, pero tienen órdenes de no dañar a los inocentes. Aunque puede que sea sencillo atrapar a su víctima, a veces se producen conflictos en su programación. Incluso los inevitables más efectivos tienen que volver de forma periódica a Mechanus para reprogramarse.

Los inevitables se sacrificarán gustosamente si eso supone completar la misión, pero no son suicidas. Con tal de evitar una derrota pueden aceptar un empate y buscar otro camino que les permita cumplir con sus objetivos con mayores probabilidades de éxito. Son enemigos decididos, pero pacientes. Se pueden aliar con otros si esto les puede ayudar a cumplir sus objetivos, pero los aliados no acostumbran a durarles mucho. Se ve a simple vista que si para conseguir sus objetivos el inevitable debe sacrificar a un aliado lo hará sin pensárselo dos veces.

Cuando el inevitable cumple con su tarea, se queda quieto contemplando el paisaje y la vida que le rodea. Cuando detecte una nueva trasgresión del tipo para el que está programado, se activará de nuevo y tendrá una nueva misión. Los inevitables tienden a sobresalir cuando están rodeados de gente y están en modo de observación, pero parece como si estuvieran inconscientes. Todos los que reconozcan a la criatura de 12' de altura como un inevitable pueden acercarse a él y denunciar alguna transgresión de la ley. Si el inevitable actúa o no, será una decisión que tomará basándose en la peculiar idiosincrasia de su programación, pero lo cierto es que no hay garantía alguna.

Sus formas físicas varían, pero en líneas generales parecen criaturas mecánicas de color dorado y plateado, con engranajes y pistones allí donde las criaturas vivas tienen carne y sangre. Sus ojos brillan con una luminiscencia dorada. Los inevitables hablan abisal, celestial, infernal y la lengua nativa de su primer objetivo.

Nótese que muchos inevitables tienen una puntuación de Inteligencia y pueden pensar, aprender y recordar.

COMBATE

A no ser que ello ponga en peligro su propia existencia, los inevitables se centrarán en su objetivo (el transgresor que se les ha asignado) e ignorarán a los demás luchadores. Aún así, el constructo podrá atacar a cualquiera que vaya a impedirle cumplir con su objetivo, pero no actuará más allá del punto en que podría perder la pista de su presa. Los inevitables se toman la autodefensa como algo muy serio y a cualquiera que les ataque con una fuerza que puedan considerar como potencialmente peligrosa le responderán a su vez con una contundencia similar.

	Zelekhut **Constructo Grande** **(legal)**	**Kolyarut** **Constructo Mediano** **(legal)**	**Marut** **Constructo Grande** **(legal)**
Dados de golpe:	8d10 (44 dg)	13d10 (71 dg)	15d10 (82 dg)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)	+1 (Des)
Velocidad:	50', volar 60' (regular)	30'	40'
CA:	27 (–1 tamaño, +10 natural, +8 bardas)	26 (+10 natural, +6 cota de bandas) +8 coraza)	28 (–1 tamaño, +11 natural,
Ataques:	2 cadenas armadas +10 c/c	toque vampírico +11/+6 c/c; o rayo de *enervación* +10 ataque de toque a distancia	2 golpetazos +17 c/c
Daño:	cadenas armadas 2d4+5 y 1d6 de electricidad	toque vampírico 5d6;	golpetazo 2d6+7 y 3d6 sónico o 3d6 de electricidad
Frente/Alcance:	5'×10'/10'	5'×5'/5'	5'×5'/10'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas	aptitudes sortílegas, toque vampírico, rayo de *enervación*	aptitudes sortílegas, puños del trueno y el relámpago
Cualid. especiales:	reducción del daño 30/+3, RC 20, curación rápida 5	reducción del daño 30/+3, RC 22, curación rápida 5	reducción del daño 40/+4, RC 25, curación rápida 10
Salvaciones:	Fort +2, Ref +2, Vol +5	Fort +4, Ref +5, Vol +7	Fort +5, Ref +6, Vol +8
Características:	Fue 21, Des 11, Con —, Int 8, Sab 17, Car 15	Fue 14, Des 13, Con —, Int 10, Sab 17, Car 16	Fue 25, Des 13, Con —, Int 12, Sab 17, Car 18
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	—	—	—
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/ cualquiera	terrestre o subterráneo/ cualquiera	terrestre o subterráneo/ cualquiêra
Organización:	Solitario	Solitario	Solitario
Valor de desafío:	9	12	15
Tesoro:		ninguno	ninguno ninguno
Alineamiento:	siempre legal neutral	siempre legal neutral	siempre legal neutral
Avance:	9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)	14-22 DG (Mediano); 23-39 DG (Grande)	16-28 DG (Grande); 29-45 DG (Enorme)

Constructo: inmune a efectos enajenadores, al veneno, la enfermedad y demás efectos similares. No le afectan los golpes críticos, el daño atenuado, el daño de características, la consunción de energía, ni la muerte producida por daño masivo.

Curación rápida (Ex): un inevitable se cura un cierto número de puntos de daño por asalto mientras al menos tenga un punto de vida. Sin embargo el daño procedente de armas benditas o caóticas sólo se curará de forma normal.

ZELEKHUT

Los zelekhut tienen como objetivo buscar a los que evitan la justicia, y en especial a aquellos que escapan del castigo. Para perseguir a los fugitivos usan una mezcla de habilidades naturales y mágicas. Cuando los encuentran, proceden a ejecutar la sentencia que se ha dictaminado para su caso.

Los zelekhut son constructos en forma de centauro, con adornadas armaduras doradas sobre una piel de alabastro. De sus antebrazos surgen unas cadenas llenas de púas. A una orden del zelekhut emergen dos alas metálicas de su espalda.



Ilustración de W. Reynolds

Combate

Una vez el zelekhut ha entrado en contacto con el fugitivo, usa su maniobrabilidad y sus aptitudes sortílegas para tapar las vías de escape más evidentes. Entonces, procede a inmovilizar a cualquier defensor mientras protege a los espectadores inocentes. Finalmente, atrapa el objetivo y procede a inmovilizarlo y desarmarlo con sus cadenas. Si la sentencia es de muerte, el zelekhut procede a ejecutarla con poca ceremonia.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *ancla dimensional, clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, inmovilizar persona, localizar criatura, miedo, visión verdadera*; 3/día: *inmovilizar monstruo, marca de la justicia*; 1/semana: *geas menor*. Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 8.º nivel (CD salvación = 12 + nivel de conjuro).

KOLYARUT

Los kolyarut representan la fuerza máxima de la cláusula de un contrato. Aseguran el castigo adecuado para los que rompen un contrato, un juramento o su palabra. En un principio se les envía para hacer pagar grandes traiciones, pero un vez en el plano Material cazarán a cualquiera: desde mercaderes sin escrúpulos hasta traidores de un ejército.

Todo el que reniegue de un trato puede sufrir la ira de un kolyarut, aunque la criatura que lo hace crea que dicho trato no tiene importancia o lo cerrara sin meditarlo bien. No hay excusa posible.

Antes de empezar una misión, el kolyarut estudia el contrato tan a fondo como sea posible. No están interesados en aquellos que rompen un pacto de forma accidental o en contra de su voluntad, sino en aquellos que rompen de forma voluntaria los principios para los que se ha creado el constructo. Si el ejemplar escrito del contrao se ha roto, generalmente el kolyarut llevará una copia encima. Los kolyarut son los inevitables que tienen un aspecto más parecido al de los humanos. Tienen el aspecto de humanoides mecánicos vestidos con ropajes anchos de color rojo y armaduras doradas finamente decoradas. Son los inevitables que más hablan y tienen detalles sociales sutiles como el hecho de saludar a su objetivo antes de entrar en materia.

Si necesitan actuar de forma clandestina usan el conjuro de *alterar el propio aspecto*.

Combate

De la misma manera que el resto de inevitables, los kolyarut son lo suficientemente pacientes como para estudiar su objetivo antes de golpear. Antes de entrar en combate conocerán bien las habilidades y las defensas de su objetivo. Cuando luchan, intentan terminar el combate cuanto antes posible minimizando al máximo el derramamiento de sangre y la mutilación. Sin embargo, no se preocuparán mucho por los inocentes que puedan retrasar o poner en peligro la misión.

La táctica preferida de los kolyarut es usar *invisibilidad* o *alterar el propio aspecto* para realizar un golpe furtivo y luego eliminar a la presa con un toque vampírico antes de que pueda actuar. No tienen ningún remordimiento en usar el toque vampírico sobre eventuales aliados para incrementar su propio poder, si les permite completar su misión

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *alterar el propio aspecto, discernir mentiras, inmovilizar persona, invisibilidad, localizar criatura, miedo, sugestión*; 1/día: *inmovilizar monstruo, marca de la justicia*; 1/semana: *geas/empeño*. Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 11.º nivel (CD salvación = 13 + nivel de conjuro).

Toque vampírico (Sb): es un ataque de toque cuerpo a cuerpo. El kolyarut puede drenar la fuerza vital de su enemigo tal y como lo hace el conjuro *toque vampírico* lanzado por un hechicero de 10.º nivel.

Rayo de enervación (Sb): el kolyarut puede disparar un rayo negro de enervación a un objetivo dentro de un radio de 200'. Funciona de la misma forma que el conjuro *enervación* lanzado por un hechicero de 10.º nivel.

MARUT

Los marut representan la inevitabilidad de la muerte, y se enfrentan a aquellos que intentan evitarla.

Todo el que use métodos no naturales para extender su vida (como por ejemplo un liche) puede ser objetivo de un marut. Todos los que tomen medidas extraordinarias para engañar a la muerte (como por ejemplo sacrificando a muchos para que uno mismo se salve de una plaga) pueden ser candidatos a recibir su visita. Los que usan la magia para revertir la muerte (por ejemplo con el uso de *revivir a los muertos*) no serán objetivos de los marut, a no ser que lo hagan de manera repetitiva o a escala masiva.

Los marut se parecen a una estatua de ónice vestida con una armadura dorada. Desprecian las armas o cualquier otro equipamiento. Siempre se dirigen hacia su objetivo de forma implacable, sin parar ni un momento a descansar.

Combate

Una vez han encontrado a su objetivo, los marut le dan la muerte que ha intentado evitar. Todos los que desafían la muerte a través de la nigromancia, en vez de la muerte pueden recibir una *marca de justicia* o un *geas/empeño* para obligarles a guardarle respeto a la muerte. Generalmente usan un *muro de fuerza* para bloquear las salidas; después disparan un *relámpago zigzagueante* mientras se acercan a luchar cuerpo a cuerpo. Una vez a corta distancia, golpean con sus grandes y pesados puños, y usan un *círculo de muerte* si se ven acosados por muchos defensores. En todo momento bombardean a los lanzadores de conjuros con una *disipación mayor* tras otra y usan *puerta dimensional* y *localizar criatura* para seguir a los enemigos que huyen.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *círculo de fatalidad, disipación mayor, dominar persona, miedo, localizar criatura, puerta dimensional, visión verdadera*; 1/día: *círculo de muerte, relámpago zigzageante, marca de la justicia, muro de fuerza*; 1/semana: *desplazamiento de plano, geas/empeño, terremoto*. Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 14.º nivel (CD salvación = 14 + nivel del conjuro)

Puños del trueno y el relámpago (Sb): cada vez que el marut golpea con el puño izquierdo hace un ruido sordo como de un trueno. Sus golpes hacen 3d6 puntos de daño extra de daño sónico y aturden al objetivo durante 2d6 asaltos (salvación de Fortaleza CD 17, niega el aturdimiento). Los golpes con el puño derecho sueltan una descarga electrizante que hacen 3d6 puntos de daño extra por electricidad y el fogonazo del relámpago ciega al objetivo durante 2d6 asaltos (salvación de Fortaleza CD 17, niega la ceguera).

MERCANO

Ajeno Grande (legal)
Dados de golpe: 7d8+21 (52 dg)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 30'
CA: 15 (–1 tamaño, +2 Des, +4 natural)
Ataques: alfanjón de calidad +9/+4 c/c
Daño: alfanjón 2d4+3
Frente/Alcance: 5'×5'/10'
Cualidades especiales: RC 25, aptitudes sortílegas, telepatía
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +8
Características: Fue 15, Des 15, Con 16, Int 20, Sab 17, Car 15
Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +9, Diplomacia +16, Engañar +12, Germanía +15, intimidar +9, Reunir información +12, Saber (arcana) +15, Saber (los planos) +15, Tasación +19
Dotes: Desarme mejorado, Pericia

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: compañía (1-4 mercanos y 3-18 guardaespaldas guerreros de 5.º nivel)
Valor de desafío: 5
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: siempre legal neutral
Avance: por clase de personaje

Los mercanos son comerciantes extraplanarios que venden armas, magia y tesoros entre los planos.

Su posición frente a los conflictos que hay en los planos es de neutralidad absoluta y prefieren centrarse en los negocios. Aún así, la neutralidad de los mercanos contiene un gran abanico de posibilidades y a menudo contratan a aventureros para que lleven a cabo sus propios planes.

Los mercanos siempre destacan en los bazares más concurridos. Son criaturas de unos 12' de altura, de piel azulada, vestidas con ropajes voluminosos, que se mueven con lentitud y languidez. Su manos son alargadas y finas, con una articulación extra en cada dedo.

Los mercanos hablan abisal, celestial, dracónico, infernal y, al menos, otros dos idiomas.

COMBATE

Los mercanos dejan la lucha para sus sirvientes y guardaespaldas. Es una raza que tiene sus puntos fuertes en una mesa de negociaciones, no en un campo de batalla. Cuando se les presiona, intentan desarmar a sus adversarios o usan la *invisibilidad* o una *puerta dimensional* para escapar. Generalmente tienen un *cofre secreto de Leomund* lleno de tesoros y de magia a punto para ser usado. En caso de necesidad, el mercano no dudará en llamar al cofre y coger alguna varita poderosa con la que defenderse, o simplemente mucho oro con el que poder sobornar a un enemigo peligroso.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *invisibilidad, puerta dimensional*; 1/día: *cofre secreto de Leomund, desplazamiento de plano*. Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 14.º nivel.

Telepatía (Sb): los mercanos se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Habilidades: debido a que crecen en una cultura mercantil, reciben un bonificador racial de +4 a las pruebas de Tasación.

SOCIEDAD MERCANA

Son de naturaleza nómada y constantemente están viajando, comprando y vendiendo mercancías. Les gusta la opulencia y muy a menudo alquilan villas o palacios cuando deben establecerse por una temporada. Debido a que se les conoce como ricos mercaderes, deben tener cerca en todo momento una escuadra de guardaespaldas y tienden a ser muy cautelosos cuando tratan con extranjeros.

Los mercanos tienen una conducta paciente y muy educada que emplean en sus negocios. Nunca pierden los estribos y el que insulta a un mercano pronto se dará cuenta de que hay otros que sentirán ofendidos por esa falta de respeto. Se desconoce su estructura familiar y sus hábitos de apareamiento, ya que los niños o los jóvenes jamás han sido vistos por criaturas que no son de su raza.

Los guardaespaldas típicos de un mercano son una escuadra de guerreros de 5.º nivel, aunque pueden tener guardaespaldas específicos para trabajos concretos y que se ajusten a una situación concreta. Por ejemplo, si una compañía de mercanos está haciendo negocios en el Abismo, lo más probable es que tenga un grupo de guardaespaldas de tiflin o demonios. Por supuesto que algunas misiones inusualmente peligrosas pueden requerir ayuda extra y es posible que éste sea el motivo para contratar a un grupo de aventureros.

El dios patrón de los mercanos es Boccob.

PERSONAJES MERCANOS

La clase predilecta de los mercanos es el mago. Generalmente, en cualquier compañía mercana, el mercano más anciano es un mago. Los mercanos clérigos siguen a Boccob.



Ilustración de D. Richie

PARAELEMENTAL

Son la síntesis de dos fuerzas elementales sintetizadas en la forma de una criatura elemental. Debido a que están compuestos de dos fuerzas primordiales de la naturaleza, son criaturas impredecibles y muy peligrosas.

COMBATE

Los paraelementales tienen una gran variedad de tácticas y habilidades. Todos ellos obtienen los beneficios de su naturaleza elemental.

Elemental: inmune a venenos, sueño, parálisis y aturdimiento. No le afectan los golpes críticos.

PARAELEMENTAL DE HIELO

Estos monolitos de hielo buscan envolver los planos en una cortina de frío. Moran en el plano Elemental del aire y en el plano Elemental del agua, pero ninguno de los dos sitios es lo suficientemente frío para su gusto.

Un paraelemental de hielo se parece a una estatua de hielo muy poco tallada cubierta de la cabeza a los pies de agujas de hielo.

Los paraelementales de hielo hablan acuano y aurano. Su voces tienen un tono muy sereno que contrasta con su apariencia terrorífica.

TAMAÑOS DE LOS PARAELEMENTALES DE HIELO

Paraelemental	Altura	Peso	CD del toque gélido	Radio
Pequeño	4'	32 lb.	11	5'
Mediano	8'	260 lb.	12	10'
Grande	16'	2.100 lb.	14	15'
Enorme	32'	17.000 lb.	18	20'
Mayor	36'	20.000 lb.	20	25'
Anciano	40'	22.000 lb.	22	30'

Combate

Los paraelementales son combatientes pacientes y muchas veces se esperan a que los enemigos vayan a por ellos. Los más grandes se

	Paraelemental de hielo, Pequeño Elemental Pequeño (aire, frío)	Paraelemental de hielo, Mediano Elemental Mediano (aire, frío)	Paraelemental de hielo, Grande Elemental Grande (aire, frío)
Dados de golpe:	2d8 (9 dg)	4d8+8 (26 dg)	8d8+24 (60 dg)
Iniciativa:	+1 (Des)	+3 (Des)	+5 (Des)
Velocidad:	30'	30'	30'
CA:	16 (+1 tamaño, +1 Des, +4 natural)	17 (+3 Des, +4 natural)	19 (–1 tamaño, +5 Des, +5 natural)
Ataques:	punta de hielo +3 c/c	punta de hielo +6 c/c	punta de hielo +10/+5 c/c
Daño:	punta de hielo 1d4 y 1d4 frío	punta de hielo 1d6+1 y 1d6 frío	punta de hielo 2d6+2 y 2d6 frío
Frente/Alcance:	5'×5'/5'	5'×5'/5'	5'×5'/10'
Ataques especiales:	helar metal	helar metal	helar metal
Cualid. especiales:	elemental, subtipo de frío	elemental, subtipo de frío	elemental, reducción del daño 10/+1, subtipo de frío
Salvaciones:	Fort +0, Ref +4, Vol +0	Fort +3, Ref +7, Vol +1	Fort +5, Ref +11, Vol +2
Características:	Fue 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +5, Escuchar +5	Avistar +7, Escuchar +7	Avistar +12, Escuchar +12
Dotes:	Reflejos de combate, Sutileza con un arma (punta de hielo)	Reflejos de combate, Sutileza con un arma (punta de hielo)	Esquiva, Reflejos de combate, Sutileza con un arma (punta de hielo)

	Paraelemental de hielo, Enorme Elemental Enorme (aire, frío)	Paraelemental de hielo, Mayor Elemental Enorme (aire, frío)	Paraelemental de hielo, Anciano Elemental Enorme (aire, frío)
Dados de golpe:	16d8+64 (136 dg)	21d8+84 (178 dg)	24d8+96 (204 dg)
Iniciativa:	+7 (Des)	+8 (Des)	+9 (Des)
Velocidad:	30'	30'	30'
CA:	20 (–2 tamaño, +7 Des, +5 natural)	25 (–2 tamaño, +8 Des, +9 natural)	26 (–2 tamaño, +9 Des, +9 natural)
Ataques:	punta de hielo +17/+12/+7 c/c	punta de hielo +19/+14/+9 c/c	punta de hielo +23/+18/+13/+8 c/c
Daño:	punta de hielo 2d8+4 and 2d8 frío	punta de hielo 2d8+5 and 2d8 frío	punta de hielo 2d8+5 and 2d8 frío
Frente/Alcance:	10'×5'/15'	10'×5'/15'	10'×5'/15'
Ataques especiales:	helar metal	helar metal	helar metal
Cualid. especiales:	elemental, reducción del daño 10/+2, subtipo de frío	elemental, reducción del daño 10/+2, subtipo de frío	elemental, reducción del daño 15/+3, subtipo de frío
Salvaciones:	Fort +9, Ref +17, Vol +5	Fort +11, Ref +20, Vol +7	Fort +12, Ref +23, Vol +8
Características:	Fue 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 20, Des 27, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 22, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +18, Escuchar +18	Avistar +23, Escuchar +23	Avistar +26, Escuchar +26
Dotes:	Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con un arma (punta de hielo)	Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con un arma (punta de hielo)	Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con un arma (punta de hielo)

	Paraelemental de magma, Pequeño Elemental Pequeño (tierra, fuego)	Paraelemental de magma, Mediano Elemental Mediano (tierra, fuego)	Paraelemental de magma, Grande Elemental Grande (tierra, fuego)
Dados de golpe:	2d8+2 (11 dg)	4d8+12 (30 dg)	8d8+32 (68 dg)
Iniciativa:	–1 (Des)	– (Des)	–1 (Des)
Velocidad:	30'	30'	30'
CA:	16 (+1 tamaño, –1 Des, +6 natural)	17 (–1 tamaño, +8 natural)	17 (–1 tamaño, -1 Des, +9 natural)
Ataques:	golpetazo +5 c/c	golpetazo +8 c/c	golpetazo +12/+7 c/c
Daño:	golpetazo 1d6+4	golpetazo 1d8+7	golpetazo 2d8+10
Frente/Alcance:	5'×5'/5'	5'×5'/5'	5'×5'/10'
Ataques especiales:	quemadura	quemadura	quemadura
Cualid. especiales:	elemental, subtipo de fuego	elemental, subtipo de fuego	elemental, reducción del daño 10/+1, subtipo de fuego
Salvaciones:	Fort +4, Ref –1, Vol +0	Fort +7, Ref +0, Vol +1	Fort +10, Ref +1, Vol +2
Características:	Fue 17, Des 8, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +5, Escuchar +5	Avistar +7, Escuchar +7	Avistar +12, Escuchar +12
Dotes:	Ataque poderoso	Ataque poderoso	Ataque poderoso, Hendedura

hacen pasar por desprevenidos reduciendo sus acciones para atraer a los oponentes al alcance de sus ataques de oportunidad (todos los paraelementales de hielo tienen la dote Reflejos de combate).

En cualquier caso los paraelementales de hielo se moverán hasta maximizar el número de oponentes dentro del radio de su ataque de helar metal y luego se moverán para evitar el contraataque del enemigo (que, en esos momentos, lo más seguro es que esté sufriendo daño de las armas y armaduras heladas).

Helar metal (Sb): el poder de helar el metal funciona como el conjuro del mismo nombre de druida con la excepción que afecta a todo el mundo dentro de su radio. De la misma manera que el conjuro, pasan 3 asaltos hasta que finalmente se llega al punto de congelación. Una vez se ha congelado, pasará un asalto hasta que el parelemental de hielo realice una acción estándar para finalizar los efectos. El metal empezará a volver a su temperatura de inicio 2 asaltos más tarde (al igual que con el conjuro).

Subtipo de frío (Ex): inmunidad al frío, doble daño por fuego, a no ser que se supere una salvación.

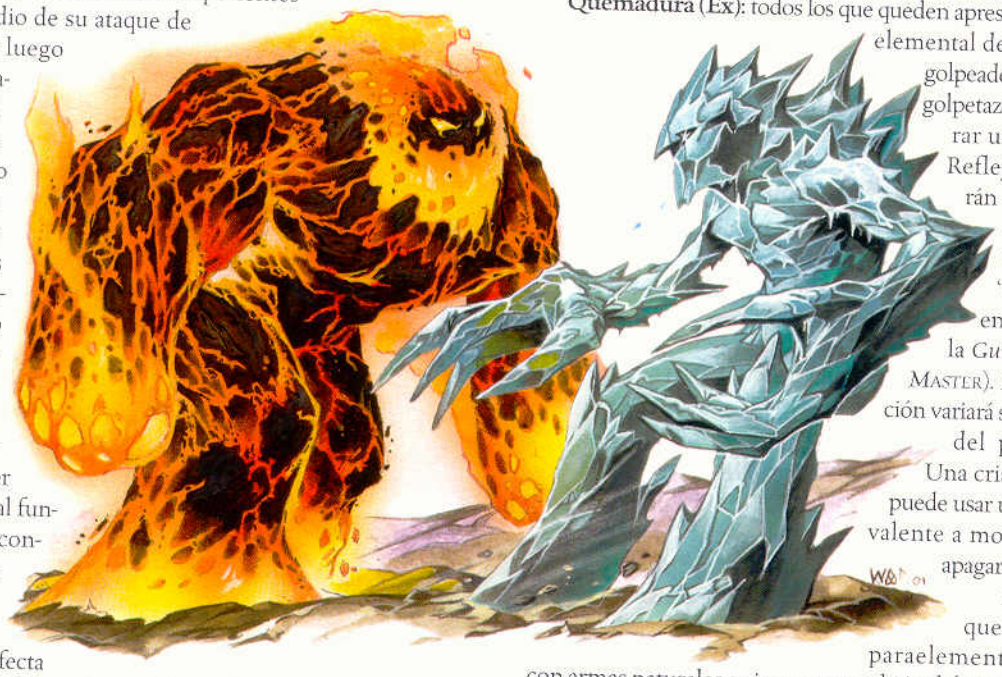


Ilustración de W. Reynolds

PARAELEMENTAL DE MAGMA

Los paraelementales de magma nacen en volcanes extraplanarios y pueden actuar de forma muy violenta sin avisar.

Un paraelemental de magma es una figura humanoide gigantesca compuesta de lava. Es del color de la roca en el pecho, los brazos y las piernas allí donde la lava se ha enfriado. Las manos y los pies son de un color rojo intenso (son de lava caliente). En la cabeza tiene dos ascuas candentes que deben ser los ojos, y su boca está llena de llamas.

Los paraelementales de magma viven en el plano Elemental de la tierra y en el plano Elemental del fuego. De acuerdo con su naturaleza, hablan ignaro y térraro con una voz profundamente cavernosa.

TAMAÑOS DE LOS PARAELEMENTALES DE MAGMA

Paraelemental	Altura	Peso	CD Salvación de quemadura
Pequeño	4'	80 lb.	10
Mediano	8'	750 lb.	11
Grande	16'	6.000 lb.	13
Enorme	32'	48.000 lb.	17
Mayor	36'	54.000 lb.	19
Anciano	40'	60.000 lb.	21

Combate

A los paraelementales de magma les encanta realizar cargas en los combates cuerpo a cuerpo. Si les surge una oportunidad, atraparán a los enemigos de un tamaño menor que el suyo.

Quemadura (Ex): todos los que queden apresados por un paraelemental de magma, o sean golpeados por uno de sus golpetazos deberán superar una salvación de Reflejos, o comenzarán a arder. El fuego durará 1d4 asaltos (consulta 'Prender fuego' en la página 86 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). La CD de salvación variará según el tamaño del paraelemental. Una criatura en llamas puede usar una acción equivalente a movimiento para apagar las llamas. Las criaturas que golpeen a un paraelemental de magma con armas naturales o sin armas también deberán superar la salvación de Reflejos para evitar quemarse.

Subtipo de fuego (Ex): inmunidad al fuego, doble daño por frío a no ser que supere una salvación.

PARAELEMENTAL DE CIENO

Los paraelementales de cieno se arrastran por los planos Elementales de la tierra y del agua.

Un paraelemental de cieno generalmente tiene el torso, la cabeza y los brazos de color marrón. Todo su cuerpo surge a partir de un charco de fango. El paraelemental se mueve a medida que el charco de fango se traslada por el paisaje. Allí donde debería tener los ojos y la boca, tiene unas cavidades oscuras.

Los paraelementales de cieno hablan térraro y acuano en tonos borboteantes.

TAMAÑOS DE LOS PARAELEMENTALES DE CIENO

Paraelemental	Altura	Peso	CD Salvación de ácido
Pequeño	4'	34 lb.	11
Mediano	8'	280 lb.	13
Grande	16'	2.250 lb.	16
Enorme	32'	18.000 lb.	22
Mayor	36'	21.000 lb.	25
Anciano	40'	24.000 lb.	28

Combate

Los paraelementales de cieno se deleitan en el combate contra enemigos humanoides porque su ácido puede derretir las armas.

Ácido (Ex): el fango del paraelemental de cieno es muy ácido y puede disolver rápidamente la materia orgánica y el metal. Cualquier golpe en combate cuerpo a cuerpo causa daño por ácido. El ácido de los paraelementales hace 40 puntos de daño por asalto al metal y a los objetos de madera. La armadura y la ro-

	Paraelemental de magma, Grande, Elemental Enorme (tierra, fuego)	Paraelemental de magma, Mayor, Elemental Enorme (tierra, fuego)	Paraelemental de Magma, Anciano, Elemental Enorme (tierra, fuego)
Dados de golpe:	1648+80 (152 dg)	21d8+105 (199 dg)	2448+120 (228 dg)
Iniciativa:	–1 (Des)	–1 (Des)	–1 (Des)
Velocidad:	30'	30'	30'
CA:	17 (–2 tamaño, –1 Des, +10 natural)	19 (–2 tamaño, –1 Des, +12 natural)	21 (–2 tamaño, –1 Des, +14 natural)
Ataques:	golpetazo +19/+14/+9 c/c	golpetazo +23/+18/+13 c/c	golpetazo +27/+22/+17/+12 c/c
Daño:	golpetazo 2d10+13	golpetazo 2d10+15	golpetazo 2d10+16
Frente/Alcance:	10'× 5'/15'	10'× 5'/1S'	10'× 5'/15'
Ataques especiales:	quemadura	quemadura	quemadura
Cualid. especiales:	elemental, reducción del daño 10/+2, subtipo de fuego	elemental, reducción del daño 10/+2, subtipo de fuego	elemental, reducción del daño 15/+3, subtipo de fuego
Salvaciones:	Fort +15, Ref +4, Vol +5	Fort +17, Ref +6, Vol +7	Fort +19, Ref +7, Vol +8
Características:	Fue 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 31, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 33, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +14, Escuchar +14	Avistar +23, Escuchar +23	Avistar +26, Escuchar +26
Dotes:	Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura	Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura	Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura

	Paraelemental de cieno, Pequeño Elemental Pequeño (tierra, agua)	Paraelemental de cieno, Mediano Elemental Mediano (tierra, agua)	Paraelemental de cieno, Grande Elemental Grande (tierra, agua)
Dados de golpe:	2d8+2 (11 dg)	4d8+12 (30 dg)	8d8+32 (68 dg)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)	+2 (Des)
Velocidad:	20', nadar 50'	20', nadar 50'	20', nadar 50'
CA:	17 (+1 tamaño, +6 natural)	18 (+1 Des, +8 natural)	20 (–1 tamaño, +2 Des, +9 natural;
Ataques:	golpetazo +4 c/c	golpetazo +6 c/c	golpetazo +10/+5 c/c
Daño:	golpetazo 1d6+3 y 1d4 ácido	golpetazo 1d8+4 y 1d6 ácido	golpetazo 2d8+7 y 1d6 ácido
Frente/Alcance:	5'× 5'/5'	5'× 5'/5'	5'× 5'/10'
Ataques especiales:	ácido	ácido	ácido
Cualid. especiales:	elemental	elemental	elemental, reducción del daño 10/+1
Salvaciones:	Fort +4, Ref +0, Vol +0	Fort +7, Ref +2, Vol +1	Fort +10, Ref +4, Vol +2
Características:	Fue 14, Des 10, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab It, Car 11,	Fue 20, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +5, Escuchar +5	Avistar +7, Escuchar +7	Avistar +12, Escuchar +12
Dotes:	Ataque poderoso	Ataque poderoso	Ataque poderoso, Romper arma

	Paraelemental de cieno, Enorme Elemental Enorme (tierra, agua)	Paraelemental de cieno, Mayor Elemental Enorme (tierra, agua)	Paraelemental de cieno, Anciano Elemental Enorme (tierra, agua)
Dados de golpe:	16d8+80 (152 dg)	21d8+105 (199 dg)	24d8+120 (228 dg)
Iniciativa:	+4 (Des)	+5 (Des)	+6 (Des)
Velocidad:	20', nadar 50'	20', nadar 5O'	20', nadar 50'
CA:	21 (–2 tamaño, +4 Des, +9 natural)	22 (–2 tamaño, +5 Des, +9 natural)	23 (–2 tamaño, +6 Des, +9 natural)
Ataques:	golpetazo +17/+12/+7 c/c	golpetazo +21/+16/+11 c/c	golpetazo +25/+20/+15/+10 c/c
Daño:	golpetazo 2d10+10 y 1d6 ácido	golpetazo 2d10+12 y 2d6 ácido	golpetazo 2d10+13 y 2d6 ácido
Frente/Alcance:	10'×5'/15'	10'×5'/15'	10'×5'/15'
Ataques especiales:	ácido	ácido	ácido
Cualid. especiales:	elemental, reducción del daño 10/+2, inmunidad al fuego	elemental, reducción del daño 10/+2, inmunidad al fuego	elemental, reducción del daño 15/+3, inmunidad al fuego
Salvaciones:	Fort +15, Ref +9, Vol +5	Fort +17, Ref +12, Vol +7	Fort +19, Ref +13, Vol +8
Características:	Fue 24, Des 18, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 26, Des 20, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 28, Des 22, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +18, Escuchar +18,	Avistar +23, Escuchar +23	Avistar +26, Escuchar +26
Dotes:	Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma	Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Gran hendedura, Hendedura, Romper arma	Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Gran hendedura, Hendedura, Romper arma

	Paraelemental de humo, Pequeño Elemental Pequeño (aire, fuego)	Paraelemental de humo, Mediano Elemental Mediano (aire, fuego)	Paraelemental de humo, Grande Elemental Grande (aire, fuego)
Dados de golpe:	2d8 (9 dg)	4d8+8 (26 dg)	8d8+24 (60 dg)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+11 (+7 Des, +4 iniciativa mejorada)
Velocidad:	volar 90' (buena)	volar 90' (buena)	volar 90' (buena)
CA:	17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural)	18 (+5 Des, +3 natural)	20 (–1 tamaño, +7 Des, +4 natural)
Ataques:	garras +5 c/c	garras +8 c/c	garras +12/+7 c/c
Daño:	garras 1d3	garras 1d4+1	garras 1d6+3
Frente/Alcance:	5'× 5'/5'	5'× 5'/5'	5'× 5'/10'
Ataques especiales:	garras de humo	garras de humo	garras de humo
Cualid. especiales:	elemental	elemental	elemental, reducción del daño 10/+1
Salvaciones:	Fort +0, Ref +6, Vol +0	Fort +3, Ref +8, Vol +1	Fort +5, Ref +13, Vol +2
Características:	Fue 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 12, Des 21, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 14, Des 25, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +5, Escuchar +5	Avistar +7, Escuchar +7	Avistar +12,Escuchar +12
Dotes:	Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (garra)	Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (garra)	Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (garra)

	Paraelemental de humo, Enorme Elemental Enorme (aire, fuego)	Paraelemental de humo, Mayor Elemental Enorme (aire, fuego)	Paraelemental de humo, Anciano Elemental Enorme (aire, fuego)
Dados de golpe:	16d8+64 (136 dg)	21d8+84 (179 dg)	24d8+96 (204 dg)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+14 (+10 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+15 (+11 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad:	volar 90' (buena)	volar 90' (buena)	volar 90' (buena)
CA:	21 (–2 tamaño, +9 Des, +4 natural)	26 (–2 tamaño, +10 Des, +8 natural)	27 (–2 tamaño, +11 Des, +8 natural)
Ataques:	garras +17/+12/+7 c/c	garras +23/+18/+13 c/c	garras +27/+22/+17/+12 c/c
Daño:	garras 2d4+6	garras 2d4+7	garras 2d4+9
Frente/Alcance:	10'× 5'/15'	10'× 5'/15'	10'× 5'/15'
Ataques especiales:	garras de humo	garras de humo	garras de humo
Cualid. especiales:	elemental, reducción del daño 10/+2	elemental, reducción del daño 10/+2	elemental, reducción del daño 15/+3
Salvaciones:	Fort +9, Ref +19, Vol +5	Fort +11, Ref +22, Vol +7	Fort +12, Ref +25, Vol +8
Características:	Fue 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 20, Des 31, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 22, Des 33, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +18, Escuchar +18	Avistar +23, Escuchar +23	Avistar +26, Escuchar +26
Dotes:	Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (garra)	Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (garra)	Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (garra)

pa se disuelven y dejan de ser útiles de forma inmediata, a no ser que se supere una salvación de Reflejos (la CD varía con el tamaño del paraelemental). Un arma de metal o de madera que le golpee también se disolverá inmediatamente, a no ser que se supere una salvación de Reflejos.

Si el paraelemental atrapa a un oponente, éste también deberá superar una salvación de Reflejos con un penalizador de –4, o su armadura se disolverá.

PARAELEMENTAL DE HUMO

Los paraelementales de humo moran en el plano Elemental del aire y en el del fuego. Son criaturas que de forma constante buscan unificar los dos elementos.

Tienen el aspecto de un pilar de humo negro. Sus ojos son dos ascuas incandescentes. Tienen dos inmensos brazos terminados en garras con forma de hoz.

Los paraelementales de humo hablan ígnaro y aurano con una voz sibilante y crepitante.

TAMAÑOS DE LOS PARAELEMENTALES DE HUMO

Paraelemental	Altura	Peso	CD Salvación garra de humo
Pequeño	4'	1 lb.	11
Mediano	8'	2 lb.	13
Grande	16'	4 lb.	17
Enorme	32'	8 lb.	22
Mayor	36'	10 lb.	26
Anciano	40'	12 lb.	29

Combate

Los paraelementales de humo usan su velocidad para obtener ventaja en combate revoloteando en círculos alrededor de sus enemigos.

Garras de humo (Ex): un paraelemental de humo puede envolver a los oponentes simplemente moviéndose por encima de ellos. El paraelemental puede envolver por completo a una criatura de un tamaño menor que él sin provocar un ataque de oportunidad. El objetivo deberá superar un tiro de salvación de

Fortaleza, o inhalará una parte del cuerpo del paraelemental que, una vez en el interior del cuerpo, se solidificará en forma de garras afiladas que empezarán a desgarrar los órganos internos. Estas garras hacen el doble de daño que las garras normales del paraelemental. La criatura afectada puede intentar hacer un tiro de salvación cada asalto para toser la amenaza semivaporosa. La CD varía con el tamaño del paraelemental.



Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: pequeño 1; mediano 3; grande 5; mayor 9; anciano 11
Tesoro: ninguno
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: pequeño 3 DG (Pequeño); mediano 5-7 DG (Mediano); grande 9-15 DG (Grande); enorme 17-20 DG (Enorme); mayor 22-23 DG (Enorme); anciano 25+ DG (Enorme)

YUGOLOTH

Los yugoloth son, posiblemente, los seres más avariciosos de los planos Exteriores. Son quienes reinan sobre los ajenos de Gehenna

Muchas veces hacen de mercenarios para demonios, diablos y otros poderes planarios. Son guardaespaldas y soldados eficaces, ya que les encanta atacar a otros. No tienen problema alguno en traicionar a sus señores si alguien les ofrece más. Dado que se deleitan con la miseria de los demás, son buenos torturadores.

A los yugoloth les guía un ultroloth de inmenso poder, conocido como el general de Gehenna, que gobierna con puño de hierro. No existe ninguna organización o agrupación que esté en contra del general, y los yugoloth que están fuera de su ámbito directo de influencia se sienten un poco culpables de actuar de forma independiente. El general gobierna desde la Ciudad reptante, una inmensa metrópoli que se sostiene gracias a cientos de piernas injertadas en su base y que hacen que la ciudad se mueva lentamente por los paisajes volcánicos de Gehenna.

Cualquiera que sea su forma, los yugoloth tienden a oler a azufre. En su forma nativa van dejando un rastro de ceniza allí por donde pasan, a no ser que de forma consciente decidan no hacerlo.

Los yugoloth hablan abisal, dracónico e infernal.

COMBATE

En general los yugoloth son luchadores precisos. Eligen a un oponente del grupo, le atacan hasta que cae, y luego buscan otro enemigo. Luchan de forma desesperada usando sus mejores ataques y sus aptitudes sortílegas de la mejor manera posible, aún cuando no estén seguros de a qué se enfrentan.

Convocar yugoloth **(St):** los yugoloth pueden convocar a otros de su especie como si lanzaran un conjuro de *convocar monstruo*, aunque tienen unas posibilidades de éxito limitadas. Tira un d% y si falla no aparece ninguno. Las criaturas convocadas están durante una hora y luego se van. Un yugoloth convocado de esta manera no puede a su vez convocar a más yugoloth.

Convocar a un yugoloth tiene un serio peligro. Hay un 25% de posibilidades que el yugoloth convocado se vuelva contra su convocador y le ataque de inmediato (y lo más seguro es que espere una recompensa del que amenazaba al primer yugoloth).

Cualidades de los yugoloth

Inmunidades (Ex): son inmunes a veneno y ácido.

Resistencias (Ex): tienen una resistencia de 20 al frío, el fuego y la electricidad.

Telepatía (Sb): se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma dentro de un radio de 100'.

CANOLOTH

Son los exploradores y los batidores de los ejércitos yugoloth. También son guardianes y guardaespaldas de sus señores oscuros. Sus sentidos agudos les permiten avistar adversarios escondidos a los que atrapan con sus lenguas llenas de púas.

Un canoloth se parece a un bulldog acorazado, del tamaño de un humano, con dos grupos de mandíbulas (unas horizontales y otras verticales). No tienen ojos y se basan completamente en su sentido del oído y del olfato para detectar intrusos. Su característica más prominente es su lengua llena de púas de varias pulgadas de anchura, con la que pueden golpear a un oponente situado a 20' de distancia.

Combate

La estrategia de combate del canoloth es simple: usa su olfato y su oído para rastrear a un oponente, lo atrapa con su lengua y se lo lleva a la boca hasta que deja de ser un enemigo y se convierte en comida.

Ilustración de W. Reynolds

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *causar miedo, detectar el bien, detectar magia, profanar.* Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 5.º nivel (CD = 11 + nivel del conjuro).

Vista ciega (Ex): los canoloth pueden detectar todos los enemigos en un radio de 40' como si los hubieran visto. Más allá de esta distancia trata a los objetivos como si tuvieran ocultación completa (consulta 'Ocultación' en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*

Sin embargo, son criaturas susceptibles a los ataques basados en el sonido y el olfato: ruidos estridentes o conjuros sónicos (como por ejemplo *sonido fantasma* y *silencio*) y olores muy fuertes (como por ejemplo *nube apestosa, nube aniquiladora* o el aire muy perfumado) les afectan de forma normal. Si se consigue negarles el oído o el olfato, se reduce su capacidad de combate hasta el Luchar a ciegas normal (como la dote). Si se neutralizan los dos sentidos, entonces están efectivamente cegados.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el canoloth debe golpear con éxito con su ataque de lengua. Puede atraer hasta su boca a una presa de tamaño Mediano o más pequeña en el mismo asalto y hacer el ataque de mordisco. El canoloth puede inmovilizar a la víctima con un ataque certero aun cuando la víctima no esté paralizada (lee más abajo).

Parálisis (Ex): todos los que reciban un ataque de la lengua del canoloth deberán superar una salvación de fortaleza (CD 12) o quedar paralizados durante 1d6+2 minutos.

Convocar yugoloth (Ex): una vez al día un canoloth puede intentar convocar a un mezzoloth o 1d3 canoloth con 40% de posibilidades de éxito.

Inmunidades (Ex): los canoloth son inmunes a los ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones y a todos aquellos ataques que se basen en la visión.

MEZZOLOTH

Los mezzoloth son los soldados de a pie más comunes de los ejércitos yugoloth. Aparte del combate, saben muy pocas cosas más, pero sus aptitudes en el mismo son temibles. Cuando no luchan, buscan nuevas maneras de golpear a sus enemigos y practican sus habilidades marciales.

Los mezzoloth se parecen a insectos de tamaño humano, con un caparazón pesado de quitina y cuatro extremidades acabadas en afiladas zarpas. Sus ojos compuestos brillan con un fulgor rojizo cuando están enfadados (la mayoría de las veces). Cuando forman para la batalla llevan tridentes y escudos.

Combate

Cuando atacan de forma directa a un oponente, primero intentan debilitarlo con una *nube aniquiladora*, luego se acercan y atacan con sus tridentes. Si el enemigo usa magia de mejora, como por ejemplo *fuerza de toro* o *piel pétrea*, algunos mezzoloth intentarán un *disipar magia* de área antes de empezar el cuerpo a cuerpo. Si la batalla les va mal, entonces usarán *oscuridad* y *teleportar sin error* para huir.

En combates entre grandes ejércitos sus tácticas son iguales. Las escuadras de mezzoloth con tridentes son la columna vertebral de las fuerzas yugoloth. Se teleportan a la batalla, lanzan una *nube aniquiladora* al enemigo y finalmente cargan en masa con sus tridentes.



Aptitudes sortílegas: a voluntad: *causar miedo, flamear, oscuridad, profanar, ver lo invisible.* 2/día: *disipar magia, nube aniquiladora.* Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 8.º nivel (CD salvación = 12 + nivel de conjuro).

Dos veces al día el mezzoloth puede usar un *teleportar sin error* (él mismo más 50 lb. sólo de objetos) como si lo hubiera lanzado un hechicero de 12.º nivel.

Convocar yugoloth (Ex): una vez al día un mezzoloth puede intentar convocar otro mezzoloth con 40% de posibilidades de éxito.

NYCALOTH

Los nycaloth son la caballería de elite de los ejércitos yugoloth. Caen por sorpresa sobre los flancos de los ejércitos enemigos y hacen pedazos a sus tropas. Están orgullosos de su habilidad para golpear sin ser vistos y desaparecer de nuevo antes de que el enemigo pueda lanzar una represalia.

Los nycaloth se parecen a grandes gárgolas con poderosas alas de murciélago y una piel gruesa de color gris. Sus cuatro extremidades tienen zarpas que cortan como cuchillas. Su cabeza es vagamente canina con pequeñas orejas palmeadas y cuernos. Algunos nycaloth van a la batalla con grandes hachas de tamaño Enorme (adecuadas a su tamaño).

Combate

La táctica favorita de un nycaloth consiste en usar *invisibilidad* para acercarse volando a un enemigo que esté en la superficie y entonces lanzarse en picado sobre él con las garras extendidas. Si el oponente sobrevive al ataque, el nycaloth intentará agarrarlo y despegar, hasta que pueda dejarlo caer desde gran altura.

Ilustración de W. Reynolds

	Canoloth Ajeno Mediano (maligno)	Mezzoloth Ajeno Mediano (maligno)
Dados de golpe:	5d8 (22 dg)	8d8+8 (44 dg)
Iniciativa:	+4 (iniciativa mejorada)	+4 (iniciativa mejorada)
Velocidad:	50'	40'
CA:	20 (+10 natural)	18 (+8 natural)
Ataques:	lengua +8 c/c, mordisco +6 c/c	2 garras +11 c/c (o tridente +12/+7 c/c), o tridente +12 a distancia
Daño:	lengua 1d4+3, mordisco 2d6+1	garra1d4+3; tridente 1d8+3
Frente/Alcance:	5'×5'/5' (lengua 20')	5'×5'/5'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas, vista ciega, agarrón mejorado, parálisis, convocar yugoloth	aptitudes sortílegas, convocar yugoloth
Cualidades especiales:	reducción del daño 10/+1, RC 18, inmunidades, cualidades yugoloth, olfato	reducción del daño 10/+1, RC 22, cualidades yugoloth
Salvaciones:	Fort +4, Ref +4, Vol +7	Fort +7, Ref +6, Vol +6
Características:	Fue 17, Des 10, Con 11, Int 5, Sab 17, Car 12	Fue 16, Des 11, Con 13, Int 7, Sab 10, Car 14
Habilidades:	Avistar +11, Esconderse +5, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +7	Avistar +11, Esconderse +9, Escuchar +11, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +9
Dotes:	Ataque múltiple, Iniciativa mejorada	Crítico mejorado (tridente), iniciativa mejorada, Soltura con un arma (tridente)
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	Solitario o manada (3-7)	solitario, escuadra (4-8), o pelotón (10-18 más 1 ultroloth)
Valor de desafío:	6	7
Tesoro:	ninguno	estándar
Alineamiento:	siempre neutral maligno	siempre neutral maligno
Avance:	6-10 DG (Mediano); 11-15 DG (Grande)	9-18 DG (Mediano); 19-24 DG (Grande)

	Nycaloth Ajeno Grande (maligno)	Ultroloth Ajeno Mediano (maligno)
Dados de golpe:	11d8+33 (82 dg)	13d8+13 (71 dg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+3 (Des)
Velocidad:	40', volar 90' (buena)	30'
CA:	17 (–1 tamaño, +2 Des, +6 natural)	21 (+3 Des, +8 natural)
Ataques:	2 garras +15 c/c; o gran hacha Enorme +15/+10 c/c	espada larga +14/+9/+4 c/c; o rayo de *enervación* +17 a distancia
Daño:	garra 1d6+5; gran hacha Enorme 2d8+7	espada larga 1d8+1; rayo de *enervación* como el conjuro
Frente/Alcance:	5'×5'/10'	5'×5'/5'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas, agarrón mejorado, desgarramiento 1d6+5,hiriente, convocar yugoloth	aptitudes sortílegas, mirada hipnótica, convocar yugoloth
Cualidades especiales:	reducción del daño 20/+2, RC 24, cualidades yugoloth	reducción del daño 30/+3, RS 25,cualidades yugoloth
Salvaciones:	Fort +10, Ref +9, Vol +7	Fort +9, Ref +11, Vol +10
Características:	Fue 20, Des 14, Con 17, Int 13, Sab 1o, Car 16	Fue 13, Des 16, Con 13, Int 16, Sab 15, Car 19
Habilidades:	Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Concentración +11, Esconderse +12, Saber (los planos) +8, Escuchar +14, Moverse en silencio +16	Averiguar intenciones +18, Avistar +18, Buscar +19, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +19, Escudriñar +19, Engañar +20, Moverse en silencio +19
Dotes:	Ataque en vuelo, Esquiva, Movilidad	Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (rayo), Soltura con una escuela de magia (Encantamiento)
Terreno/clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario o escuadra (4-8)	solitario o pareja
Valor de desafío:	13	16
Tesoro:	mitad monedas; mitad bienes; doble objetos	doble estándar
Alineamiento:	siempre neutral maligno	siempre neutral maligno
Avance:	12-24 (Grande); 25-33 (Enorme)	14-30 DG (Mediano); 31-39 DG (Grande)

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *imagen múltiple, invisibilidad, miedo, oscuridad profunda, profanar, ver lo invisible.* Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 11.º nivel (CD salvación = 13 + nivel de conjuro)

El nycaloth puede lanzar a voluntad un *teleportar sin error* (a sí mismo, y puede llevar hasta 50 lb. de objetos) como si fuera un hechicero de 12.º nivel.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad el nycaloth debe tocar con sus dos ataques de garra. Si inmoviliza a la presa, puede desgarrar. Sólo puede usar esta habilidad si está volando. Si hace presa a una criatura que no vuela, puede ascender con la criatura atrapada entre sus garras. Cuando carga con criaturas que pesan más de 230 lb. su velocidad de vuelo baja a 60' y sufre un penalizador de –3 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. No puede cargar más de 496 lb.

Desgarramiento (Ex): un ataque de garra de un nycaloth sigue sangrando en asaltos posteriores. Cada asalto posterior al ataque, la herida sigue sangrando provocando la pérdida de puntos de daño. Si se producen ataques múltiples de garras, se acumulará la pérdida de puntos de golpe (dos heridas provocan 2 puntos de daño por asalto). Se puede parar la hemorragia si se supera una prueba de Sanar (CD 15) o se aplica algún conjuro de *curar* o conjuros de *sanar* (*sanar, círculo de curativo* o conjuros parecidos).

Convocar yugoloth (Ex): una vez al día un nycaloth puede intentar convocar a otro nycaloth o a 1d3 mezzoloth con 30% de posibilidades de éxito.

ULTROLOTH

Son los oficiales de los ejércitos yugoloth, lideran las tropas y desbaratan los planes del enemigo. En el entorno tan competitivo de Gehenna, a menudo están metidos en otros asuntos y buscan continuamente incrementar su poder.

Los ultroloth tienen una reputación de crueles. A menudo retardan la muerte de los enemigos que capturan, y se entretienen torturándolos. Muchos de ellos guardan los dedos mutilados de sus enemigos y se hacen collares con ellos. Pocas veces se quedan en una lucha, y dejan que sean sus subordinados los que hagan el trabajo.

El ultroloth es un ser humanoide que se viste con ropajes y que tiene una cabeza prolongada sin rasgos especiales con dos grandes ojos llenos de colores. Su piel es de un gris oscuro moteado.

Combate

Los ultroloth prefieren trabajar desde atrás dejando que los mezzoloth y los nycaloth den la cara. Usan sus aptitudes sortílegas para debilitar al enemigo. Por ejemplo, un capitán ultroloth pondrá *muros de fuego* para ayudar a sus tropas de primera línea. Si la batalla llega a un punto de equilibrio usará el conjuro *símbolo* para desorganizar al enemigo. Si un ultroloth se encuentra en medio de un combate cuerpo a cuerpo peligroso, se retirará, ya que si se llega este punto es que la batalla se ha perdido. Nunca llegan a luchar en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo. Generalmente se hacen invisibles o usan *alterar el propio aspecto* para acercarse a los enemigos y realizar su ataque de mirada. Una vez el enemigo está en trance es presa fácil de sus otras habilidades.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *alterar el propio aspecto, escudriñamiento, forma gaseosa, invisibilidad, miedo, muro de fuego, ojos fisgones, oscuridad profunda, profanar, sugestión, ver lo invisible;* 3/día: *geas/empeño, ligadura, sugestión de masas;* 1/día: *símbolo.* Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un hechicero de 13.º nivel (CD salvación = 14 nivel del conjuro; las aptitudes de encantamiento tienen una CD de 16 + nivel del conjuro)

El ultroloth puede lanzar a voluntad un *teleportar sin error* (a sí mismo, y puede llevar hasta 50 lb. de objetos) como si fuera un hechicero de 13.º nivel.

Mirada hipnótica (Sb): tiene el mismo efecto que *pauta hipnótica* lanzado por un hechicero de 13.º nivel sin límite de DG, alcance de 30', Vol CD 30, niega.

Convocar yugoloth (Ex): una vez al día un nycaloth puede intentar convocar a 1d4 nycaloth, 1d6 mezzoloth o a otro ultroloth con un 35% de posibilidades de éxito.

PLANTILLAS

Algunas criaturas no tienen tipo propio, sino que se les ha añadido una plantilla (también llamada "rasgo genérico"). Las siguientes reglas explican cómo se construye una criatura con una plantilla.

SEMIELEMENTAL

Son mucho más raros que los semilecestiales o los semiinfernales. Son el resultado de la unión entre elementales y mortales, o creados por la infusión mágica de poder elemental sobre una criatura mortal en el momento de su nacimiento (generalmente a través

Ilustración de W. Reynolds

de rituales extraños y de mal gusto). Luego, estas criaturas se devuelven a los mortales y nunca recuerdan nada de su creador.

Un semielemental siempre tiene algún aspecto relativo a su naturaleza elemental que se muestra, tanto en su aspecto físico como en su carácter.

Los semielementales de aire tienen el pelo con matices brillantes y una voz velada. Algunos les describen como seres caprichosos, dado que les es muy difícil concentrarse en una misma tarea durante mucho tiempo.

Los semielementales de tierra tienen una piel con un brillo de roca lustrosa. Son un poco lentos en actuar pero sumamente tercos cuando se comprometen.

Los semielementales de fuego tienen los ojos, la piel y el pelo con un leve tinte rojizo. Son temperamentales y obtienen conclusiones con mucha rapidez.

Los semielementales de agua tienen un leve matiz azul en todo su cuerpo (tanto en el pelo como en la piel). Son cuidadosos y generosos, pero cuando se enfadan son terribles.

Cómo crear un semielemental

La de semielemental es una plantilla que se aplica a cualquier criatura corpórea con una puntuación de inteligencia de al menos 4 (nos referiremos a esta criatura como la "criatura base"). Dado que la criatura semielemental está compuesta de carne, no se la puede tratar como un elemental, y en vez de eso pasará a ser del tipo "ajeno". La nueva criatura usa todas las características y las aptitudes especiales de la criatura base, a excepción de lo que se indica a continuación.

CA: la armadura natural se mejora en +1 o en un +3 para el semielemental de tierra.

Ataques especiales: el semielemental tiene todos los ataques especiales de la criatura base. Los que tengan una puntuación de Inteligencia o de Sabiduría de 8 o más tendrán las aptitudes sortílegas que se indican en la tabla de más abajo, usando su nivel de personaje como nivel de lanzador. Cada aptitud se puede usar una vez al día.

Cualidades especiales: el semielemental tiene todas las cualidades especiales de la criatura base. Los semielementales son inmunes a la enfermedad y a los efectos de sus propios elementos (para el aire usa el frío). Obtienen un bonificador racial de +4 a las salvaciones de Fortaleza contra veneno.

Salvaciones: la misma que la criatura base.

Características: cambian tal y como se indica a continuación:
Agua: Fue +2, Des +0, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2.
Aire: Fue +0, Des +2, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2.
Fuego: Fue +0, Des +4, Con +0, Int +2, Sab +0, Car +2.
Tierra: Fue +4, Des -2, Con +4, Int +0, Sab +0, Car +0.

Habilidades: un semielemental tiene 8 puntos de habilidades, más su bonificador de inteligencia por cada Dado de Golpe. Trata las habilidades de la criatura base como habilidades clásicas y las otras como habilidades transcláseas. Si la criatura tiene una clase, gana los puntos de habilidad de acuerdo con su clase de forma normal. Cualquier bonificador racial que se aplique a la criatura base también se aplica al semielemental.

Dotes: los semielementales tienen una dote por cada cuatro niveles, o el total de dotes de la criatura base, lo que sea mayor.

Terreno/clima: el mismo de la criatura base o el del elemental.

Semielemental de aire

Nivel de aptitud		Nivel de aptitud	
1-2	*niebla de oscurecimiento*	11-12	*relámpago zigzagueante*
3-4	*muro de viento*	13-14	*controlar el clima*
5-6	*forma gaseosa*	15-16	*torbellino*
7-8	*caminar por el aire*	17-18	*enjambre elemental**
9-10	*controlar los vientos*	19+	*desplazamiento de plano*

*Se lanza como un conjuro de aire.

Semielemental de tierra

Nivel de aptitud		Nivel de aptitud	
1-2	*piedra mágica*	11-12	*piel pétrea*
3-4	*ablandar tierra y piedra*	13-14	*terremoto*
5-6	*transformar piedra*	15-16	*cuerpo férreo*
7-8	*piedras puntiagudas*	17-18	*enjambre elemental**
9-10	*muro de piedra*	19+	*desplazamiento de plano*

*Se lanza como un conjuro de tierra.

Semielemental de fuego

Nivel de aptitud		Nivel de aptitud	
1-2	*manos ardientes*	11-12	*semillas de fuego*
3-4	*flamear*	13-14	*tormenta de fuego*
5-6	*esfera flamígera*	15-16	*nube incendiaria*
7-8	*muro de fuego*	17-18	*enjambre elemental**
9-10	*escudo de fuego*	19+	*desplazamiento de plano*

*Se lanza como un conjuro de fuego.

Semielemental de agua

Nivel de aptitud		Nivel de aptitud	
1-2	*niebla de oscurecimiento*	11-12	*cono de frío*
3-4	*nube brumosa*	13-14	*bruma ácida*
5-6	*respiración acuática*	15-16	*horrible marchitamiento*
7-8	*controlar las aguas*	17-18	*enjambre elemental**
9-10	*tormenta de hielo*	19+	*desplazamiento de plano*

*Se lanza como un conjuro de agua.

Organización: la misma que la criatura base.
Valor de desafío: el mismo que la criatura base +2.
Alineamiento: el mismo que la criatura base.
Tesoro: el mismo que la criatura base.
Avance: el mismo que la criatura base.

Personajes semielementales

Los humanoides semielementales pueden a menudo tener clases de personaje. Los semielementales de aire tienden a ser bardos o pícaros, los de tierra suelen ser guerreros, los de aire suelen ser magos o hechiceros, y los semielementales de agua tienden a ser clérigos y druidas. Los semielementales clérigos sirven a dioses acordes con sus elementos.

Semielemental de ejemplo

Minotauro semielemental de tierra
Ajeno Grande (tierra)
Dados de golpe: 6d8+12 (39 dg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30'
CA: 16 (–1 tamaño, –1 Des, +8 natural)
Ataques: gran hacha enorme +11/+6 c/c; cornada +6 c/c
Daño: gran hacha enorme 2d8+9; cornada 1d8+3
Frente/Alcance: 5'×5'/10'
Ataques especiales: carga 4d6+9, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: olfato, astucia natural, inmune a enfer-

medades y a efectos basados en la tierra, bonificador racial de +4 en las salvaciones de Fortaleza contra venenos.
Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 23, Des 8, Con 19, Int 7, Sab 10, Car 8
Habilidades: Intimidar +8, Saltar +8, Escuchar +12, Buscar +11, Avistar +12
Dotes: Ataque poderoso, Gran fortaleza

Terreno/clima: subterraneo/cualquiera
Organización: solitario o banda (2-4)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: generalmente caótico maligno
Avance: por clase de personaje

Combate

Carga (Ex): un minotauro semielemental generalmente empieza la batalla con una carga contra el oponente, que le permite utilizar los cuernos. Además de las ventajas y los peligros de la carga, esto le permite hacer además un ataque de cornada que hace 4d6+9 puntos de daño.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *piedra mágica, ablandar tierra y piedra, transformar piedra*. Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un clérigo de 6.º nivel.

Astucia natural (Ex): a pesar de que el minotauro semielemental de tierra no es especialmente inteligente, tiene una astucia y una lógica innatas. Esto hace que sea inmune a los conjuros de *laberinto*. Su astucia hace que no se pierda y le permite rastrear a sus enemigos. Además, nunca se le puede coger desprevenido.

Habilidades (Ex): los minotauros semielementales de tierra tienen un bonificador racial de +4 en las pruebas en Avistar, Buscar y Escuchar.

CRIATURAS SOMBRÍAS

Definimos como criaturas sombrías a las que viven en el plano de la Sombra (*N.d.T: la mole sombría nada tiene que ver con el plano de la Sombra y es la excepción al uso de la palabra sombrío/a. No es un ser al que se le haya aplicado plantilla alguna y sería posible aplicarle la plantilla de criatura sombría. En este caso su nombre sería: mole sombría o mole sombría de la sombra*). Aunque principalmente viven en dicho plano, a veces cruzan las fronteras entre planos allí donde las dimensiones tienen puntos débiles. Como partes que son del plano de la Sombra, tienen el aspecto de versiones distorsionadas de las criaturas del plano Material. Las criaturas sombrías se parecen de forma superficial a las criaturas del plano Material: son criaturas más oscuras, más elusivas y más espeluznantes que sus contrapartidas del plano Material. Sus colores son básicamente grises y tonalidades de negro. Pocas veces tienen colores blancos o amarillos. No se las debe confundir con las sombras (criaturas muertas vivientes que también moran en el plano de la Sombra). Hay otras criaturas del plano de la Sombra que, aunque tienen conexiones más fuertes o más débiles con las energías del plano (como por ejemplo el mastín sombrío), no siguen esta plantilla.

Cómo crear una criatura sombría

La plantilla "sombría" se puede añadir a cualquier criatura corpórea (a la que nos referiremos como "criatura base"). El tipo de la criatura cambia a "bestia mágica". La nueva criatura usa todas sus características anteriores a excepción de los siguientes cambios.

Velocidad: la de la criatura base × 1 1/2

Cualidades especiales: la criatura sombría mantiene todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las siguientes:

- Resistencia al frío de 5 + 1 por cada DG hasta un máximo de 20.
- Visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Visión en la penumbra.
- *Fundirse con las sombras* (Sb): en cualquier condición que no sea la de luz de día, una criatura sombría puede desaparecer entre las sombras y obtener una ocultación de 9/10. La iluminación artificial, e incluso el conjuro de *llama continua*, no niegan este efecto. De todas maneras, el conjuro *luz del día* sí que anulará este efecto.

Las criaturas sombrías tienen una aptitud sobrenatural extra cada 4 DG a elegir entre las siguientes:

- Bonificador de suerte de +2 a todos los tiros de salvación.
- *Causar miedo* una vez al día.
- Reducción de daño 5/+1.
- Evasión.
- *Imagen múltiple* una vez al día.
- *Desplazamiento de plano* desde o hasta el plano de la Sombra una vez al día.
- Regenerar 2 pg por asalto (muere si sus pg llegan a 0)

Si la criatura base ya tiene una o varias de estas aptitudes especiales, usa el mejor valor.

Habilidades: las mismas que la criatura base, más Moverse sigilosamente +6.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: el mismo que la criatura base.
Organización: la misma que la criatura base.
Valor de desafío: el mismo que la criatura base +1.
Tesoro: el mismo que la criatura base.
Alineamiento: el mismo que la criatura base, aunque raramente es bueno.
Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura sombría

Tumulario sombrío
Bestia mágica Mediana
Dados de golpe: 4d12 (26 dg)
Iniciativa: +1 (Des)
Velocidad: 45'
CA: 15 (+1 Des, +4 natural)
Ataques: golpetazo +3 c/c
Daño: golpetazo 1d4+1 más consunción de energía
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: consunción de energía, crear engendro
Cualidades especiales: muerto viviente, resistencia al frío 9, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, fundirse con las sombras, desplazamiento de plano
Salvaciones: Fort +1, Ref +2, Vol +5
Características: Fue 12, Des 12, Con -, Int 11, Sab 13, Car 15
Habilidades: Avistar +8, Buscar +7, Esconderse +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +16, Trepar +5
Dotes: Lucha a ciegas

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, banda (2-5), o manada (6-11)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre legal maligno
Avance: 5-8 DG (Mediano)

Combate

Consunción de energía (Sb): las criaturas que reciban un golpe de un tumulrío sombrío ganan un nivel negativo (salvación de Fortaleza 14, niega).

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por un tumulario sombrío se transforma en tumulario en 1d4 asaltos. El engendro se encontrará bajo las órdenes del tumulario sombrío que lo creó y permanecerá esclavizado hasta ser destruido. No conservará ninguna de las aptitudes que tenía en vida.

Muerto viviente: inmune a efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento y la enfermedad. No se ve afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de características o muerte por daño masivo.

Fundirse con las sombras (Sb): en cualquier condición que no sea la de luz de día, el tumulario sombrío puede desaparecer entre las sombras y obtener una ocultación de 9/10. La iluminación artificial, e incluso el conjuro de *llama continua*, no niegan este efecto. De todas maneras, el conjuro *luz del día* sí que lo anulará.

Desplazamiento de plano (Sb): una vez al día, como una acción gratuita, el tumulario sombrío puede hacer un *desplazamiento de plano* sobre sí mismo desde o hasta el plano de la Sombra.

Habilidades: los tumularios sombríos reciben un bonificador racial de +8 en las pruebas de Moverse sigilosamente.

CRIATURAS ELEMENTALES

Los planos Elementales son el hogar de diferentes criaturas que están hechas por completo de materia elemental. Las plantillas que se presentan a continuación son ejemplos para cada uno de los planos Interiores, así como algunas alternativas.

Criaturas elementales de aire

Las criaturas elementales de aire viven en el plano Elemental del aire. Se parecen a nubes cambiantes con una forma parecida a las de sus contrapartidas del plano Material. Sus ojos y su boca son pedazos de nubes más oscuras.

Cómo crear una criatura elemental de aire

La plantilla "elemental de aire" se puede añadir a cualquier criatura corpórea de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia, bestia mágica, planta y sabandija. El tipo de la criatura cambia a "elemental (aire)". Se usan las estadísticas de la criatura base y sus aptitudes especiales con las siguientes modificaciones.

Dados de golpe: cambian a d8.

Velocidad: una criatura elemental de aire tiene una velocidad de vuelo de 100' a no ser que la criatura base tenga una velocidad de vuelo mayor. Tienen una maniobrabilidad perfecta.

Ataques especiales: una criatura elemental retiene todos los ataques especiales de la criatura base y gana lo siguiente:

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador de –1 en las tiradas de ataque y de daño contra criaturas elementales de aire.

Cualidades especiales: una criatura elemental conserva todas las aptitudes especiales de la criatura base y gana las siguientes:

- *Elemental:* inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.
- Visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Reducción del daño (consulta la tabla más abajo)

Dados de golpe	Reducción del daño
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

Si la criatura base ya tiene alguna o varias de estas aptitudes especiales, usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.

Características: cambian de la criatura base tal y como se indica: Des +6.

Habilidades: las mismas que la criatura base. Si la criatura elemental de aire tiene Inteligencia 4 o más hablará aurano.

Dotes: la misma que la criatura base con la dote añadida de Ataque en vuelo.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.
Organización: la misma que la criatura base.
Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.
de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.
8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.
Tesoro: el mismo que la criatura base.
Alineamiento: generalmente neutral.
Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura elemental de aire

Calamar elemental de aire
Elemental Mediano (aire)
Dados de golpe: 3d8 (13 dg)
Iniciativa: +6 (Des)
Velocidad: volar 100' (perfecta)
CA: 18 (+5 Des, +3 natural)
Ataques: 10 tentáculos +4 c/c, mordisco -1 c/c
Daño: tentáculos 0, mordisco 1d6+1
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, maestría del aire
Cualidades especiales: elemental, nube de tinta, propulsión, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +9, Vol +2
Características: Fue 14, Des 20, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Escuchar +7, Avistar +7
Dotes: Ataque en vuelo

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario o banco (6-11)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-11 DG (Grande)

Combate

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el calamar elemental de aire debe golpear con sus tentáculos. Si inmoviliza a la presa, automáticamente le causa el daño de mordisco cada asalto (mientras esté inmovilizada).

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador de –1 en las tiradas de ataque y de daño contra el calamar elemental de aire.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.

Nube de tinta: un calamar elemental de aire puede expulsar un chorro de tinta negra de 10' por 10' por 10' una vez por minuto, como una acción gratuita. La nube le proporciona una ocultación completa que el calamar usará para escapar de un combate que esté perdiendo. Las criaturas dentro del área de la nube se encuentran en oscuridad total.

Propulsión (Ex): un calamar elemental de aire puede propulsarse hacia atrás una vez por asalto, como una acción de movimiento doble a una velocidad de 240'.

Criaturas elementales de tierra

Las criaturas elementales de tierra viven en el plano Elemental de la tierra. Son criaturas grandes y pesadas con la misma forma superficial que sus homónimas del plano Material, pero están hechas de piedra, tierra y lodo. Sus ojos son cristales multifacéticos.

Cómo crear una criatura elemental de tierra

La plantilla "elemental de tierra" se puede aplicar sobre criaturas corpóreas de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia, bestia mágica, planta y sabandija. El tipo de la criatura cambia a "elemental (tierra)". Se usan las estadísticas de la criatura base y sus aptitudes especiales con las siguientes modificaciones.

Dados de golpe: cambian a d8.

Velocidad: pueden excavar a la velocidad de la criatura base o a 20' (la que sea menor), además de la velocidad normal de la criatura base.

CA: la armadura natural mejora en un +3.

Ataques especiales: una criatura elemental de tierra mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y, además, gana lo siguiente.

Maestría de la tierra (Ex): una criatura elemental de tierra gana un +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el suelo. Si el oponente está en el aire o en el agua, sufre un penalizador de -4 en todas las tiradas de ataque y de daño.

Excavar (Ex): un elemental de tierra puede deslizarse por la piedra, el fango y cualquier tipo de tierra (a excepción del metal) de manera similar a un pez en el agua (muy parecido al movimiento de los xorn).

Cualidades especiales: una criatura elemental de tierra mantiene todas las aptitudes especiales de la criatura base y, además, gana las siguientes:

- *Elemental:* inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.
- Visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Reducción del daño (consulta la siguiente tabla)

Dados de golpe	Reducción del daño
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

- *Sentido de la vibración (Ex):* la criatura elemental de tierra puede detectar de forma automática todo lo que está en contacto con el suelo en un radio de 60'.

Si la criatura base ya tiene alguna o varias de estas aptitudes especiales, usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.

Características: cambian de la criatura base tal y como se indica: Fue +2, Des –2.

Habilidades: las mismas que la criatura base. Si la criatura elemental de tierra tiene Inteligencia 4 o más, hablará térraro.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.

Organización: la misma que la criatura base.

Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.
de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.
8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.

Tesoro: el mismo que la criatura base.

Alineamiento: generalmente neutral.

Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura elemental de tierra

Rinoceronte elemental de tierra
Elemental Grande (tierra)
Dados de golpe: 8d8+40 (76 dg)
Iniciativa: –1 (Des)
Velocidad: 30', excavar 20'
CA: 18 (–1 tamaño, +10 natural, -1 Des)
Ataques: cornada +14 c/c
Daño: cornada 2d6+13
Frente/Alcance: 5'×10'/5'
Ataques especiales: maestría de la tierra
Cualidades especiales: reducción del daño 5/+1, elemental, sentido de la vibración, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +11, Ref +5, Vol +3
Características: Fue 28, Des 8, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 2
Habilidades: Escuchar +11

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario o rebaño (2-12)
Valor de desafío: 6
Tesoro: ninguno
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: 9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)

Combate

Maestría de la tierra (Ex): un rinoceronte elemental de tierra gana un +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el suelo. Si el oponente está en el aire o en el agua, sufre un penalizador de –4 en todas las tiradas de ataque y de daño.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.

Sentido de la vibración (Ex): el rinoceronte elemental de tierra puede detectar de forma automática todo lo que esté en contacto con el suelo en un radio de 60'.

Criaturas elementales de fuego

Las criaturas elementales de fuego viven en el plano Elemental del fuego. Tienen la misma forma que sus contrapartidas del plano Material pero están hechas de llamas. Su pelaje son llamas y las partes de escamas o que tienen protecciones naturales son cenizas y carbón negro. Sus ojos brillan con llamas azules.

Cómo crear criaturas elementales de fuego

La plantilla "elemental de fuego" se puede aplicar a criaturas corpóreas de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia, bestia mágica, planta y sabandija. El tipo de la criatura cambia a "elemental (fuego)". Se usan las estadísticas de la criatura base y sus aptitudes especiales con las siguientes modificaciones.

Dados de golpe: cambian a d8.

Ataques especiales: una criatura elemental de fuego mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y, además, gana lo siguiente.

Calor (Ex): además del daño normal de sus ataques, las criaturas elementales de fuego hacen daño adicional de fuego con sus armas naturales (zarpa, mordisco, golpetazo y cola). La cantidad de daño extra dependerá de los DG de la criatura en cuestión (consulta la tabla más abajo).

Quemadura (Ex): todos los que sufran un ataque producido por las armas naturales a una criatura elemental de fuego deberán superar una salvación de Reflejos o comenzarán a arder. Las llamas durarán durante 1d4 asaltos (consulta 'Prender fuego' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). La CD de salvación es 7+ DG totales de la criatura elemental.

Las criaturas a las que golpee o que lo golpeen con armas naturales o ataques desarmados, sufrirán daño por fuego como si hubieran sido golpeados por uno de los ataques de la criatura, y se incendiarán si no pasan la salvación de Reflejos.

Cualidades especiales: una criatura elemental de fuego mantiene todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las siguientes:

- *Elemental:* inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.
- Visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Reducción del daño (consulta la siguiente tabla)

Dados de golpe	Reducción del daño	Daño adicional de fuego
1-3	—	—
4-7	—	1d4
8-11	5/+1	1d6
12+	10/+1	2d6

- *Subtipo de fuego (Ex):* inmunidad al fuego, doble daño de frío a no ser que se supere una salvación.

Si la criatura base tiene una o más de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.

Características: las mismas que la criatura base.

Habilidades: las mismas que la criatura base. Si la criatura elemental de fuego tiene Inteligencia 4 o más, hablará ígnaro.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.

Organización: la misma que la criatura base.

Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.

de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.

8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.

Tesoro: el mismo que la criatura base.

Alineamiento: generalmente neutral.

Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura elemental de fuego

Simio elemental de fuego
Elemental Grande (Fuego)
Dados de golpe: 4d8+8 (26 dg)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 30', Trepar 30'
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural)
Ataques: 2 garras +7 c/c, mordisco +2 c/c
Daño: garra1d6+5 más 1d4 fuego, mordisco 1d6+2 más 1d4 fuego
Frente/Alcance: 5'×5'/10'
Ataques especiales: calor, quemadura
Cualidades especiales: elemental, subtipo de fuego, olfato, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +2
Características: Fue 21, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Trepar +18
Dotes: ninguno

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario o compañía (2-5)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: 5-8 DG (Grande)

Combate

Calor (Ex): además del daño normal de sus ataques, el simio elemental de fuego hace daño adicional por fuego con sus ataques de garra y mordisco

Quemadura (Ex): todos los que reciban un ataque de garra o mordisco deben superar una salvación de Reflejos (CD 11) o comenzarán a arder (consulta 'Prender fuego' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Las criaturas a las que golpee o que le golpeen con armas naturales o ataques desarmados recibirán daño por fuego como si hubieran sido golpeados por uno de los ataques de la criatura y se incendiarán si no pasan la salvación de Reflejos.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.

Subtipo de fuego (Ex): inmunidad al fuego, doble daño por frío, a no ser que se supere una salvación.

Criaturas elementales de agua

Las criaturas elementales de agua viven en el plano Elemental del agua. Tienen cuerpos viscosos y fluidos, con un aspecto muy similar al de sus homónimas del plano Material. Sus ojos son esferas encendidas de color verde y su boca es una concavidad revestida de coral.

Cómo crear criaturas elementales de agua

La plantilla "elemental de agua" se puede aplicar a criaturas corpóreas de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia, bestia mágica, planta y sabandija. El tipo de la criatura cambia a "elemental (agua)". Se usan las estadísticas de la criatura base y sus aptitudes especiales con las siguientes modificaciones.

Dados de golpe: cambian a d8.

Velocidad: además de la velocidad normal de la criatura base obtiene: nadar 90'.

Ataques especiales: una criatura elemental de agua mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y, además, gana lo siguiente.

Maestría del agua (Ex): una criatura elemental de agua gana un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño si tanto ella como su oponente están en contacto con agua. Si el oponente o la criatura elemental de agua están en tierra firme, sufre un penalizador de –4 en las tiradas de ataque y daño.

Empapar (Ex): el contacto con la criatura elemental de agua apaga antorchas, fogatas, linternas y cualquier otra llama que no tenga un origen mágico mientras sean de tamaño Grande o menor. La criatura puede disipar el fugo mágico. Su simple contacto actúa como un *disipar magia* lanzado por un hechicero del mismo nivel que el total de DG de la criatura. No obtiene ningún beneficio o desventaja contra criaturas del plano Elemental del fuego.

Cualidades especiales: una criatura elemental de agua mantiene todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las siguientes:

- *Elemental:* inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.
- Visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Reducción del daño (consulta la siguiente tabla)

Dados de Golpe	Reducción del daño
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

Si la criatura base tiene una o más de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.

Características: las mismas que la criatura base.

Habilidades: las mismas que la criatura base. Si la criatura elemental de agua tiene Inteligencia 4 o más, hablará acuano.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.

Organización: las mismas que la criatura base.

Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.

de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.

8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.

Tesoro: el mismo que la criatura base.

Alineamiento: generalmente neutral

Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura elemental

Tigre elemental de agua
Elemental Grande (agua)
Dados de golpe: 6d8+18 (45 dg)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 40', nadar 90'
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural)
Ataques: 2 garras +9 c/c, mordisco +4 c/c
Daño: garras 1d8+6, Mordisco 2d6+3
Frente/Alcance: 5'×10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d8+3, maestría del agua, empapar
Cualidades especiales: elemental, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 23, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +3, Esconderse +5, Escuchar +3, Equilibrio +6, Moverse sigilosamente +9,

---

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: 7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)

Combate

Abalanzarse (Ex): si un tigre elemental de agua se lanza encima de su enemigo en el primer asalto de combate, puede hacer un ataque completo, aún cuando haya hecho ya una acción de movimiento.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el tigre debe haber golpeado con éxito con su ataque de garra o mordisco. Si inmoviliza al enemigo, le puede desgarrar.

Desgarramiento (Ex): un tigre elemental de agua puede hacer dos ataques de desgarramiento (+9 c/c) con sus patas traseras haciendo 1d8+3 puntos de daño con cada una. Si el tigre salta sobre el oponente, también puede desgarrarle.

Maestría del agua (Ex): el tigre gana un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño si tanto él como su oponente están en contacto con agua. Si el oponente o el tigre están en tierra firme, sufre un penalizador de –4 en las tiradas de ataque y daño.

Empapar (Ex): el contacto del tigre elemental de agua apaga antorchas, fogatas, linternas y cualquier otra llama que no tenga un origen mágico, mientras sean de tamaño Grande o menor. Puede disipar fuegos mágicos como si fuera un hechicero de 6.º nivel. No tiene ningún beneficio o desventaja contra criaturas del plano Elemental del fuego.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.

Habilidades: el tigre elemental de agua recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. En áreas de hierba alta, sotobosque muy alto o áreas acuáticas recibe un bonificador de +8 a las pruebas de Esconderse.

Criaturas elementales de frío

Las criaturas elementales de frío viven en el plano Elemental del frío (si en tu campaña existe dicho plano) o en lugares parecidos dentro de los otros planos elementales (como por ejemplo en el plano Elemental del aire y en el de agua). Tienen una forma muy parecida a sus homónimas del plano Material, pero están constituidas completamente por hielo, escarcha y nieve. Sus ojos son pedazos de hielo que brillan con una leve luminiscencia roja y su boca está llena de agujas de hielo duras como el acero.

Cómo crear una criatura elemental de frío

La plantilla "elemental de frío" se puede aplicar a criaturas corpóreas de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia, bestia mágica, planta y sabandija. El tipo de la criatura cambia a "elemental (frío)". Se usan las estadísticas de la criatura base y sus aptitudes especiales con las siguientes modificaciones.

Dados de golpe: cambian a d8.

Clase de armadura: la armadura natural mejora en un +3.

Ataque especiales: mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y, además, gana los siguientes.

Enfriar (Ex): además del daño de sus ataques, las criaturas elementales de frío hacen daño adicional por frío con sus armas naturales (garra, mordisco, golpetazo o cola).

El total de daño que hace dependerá de sus dados de golpe (consulta la tabla de más abajo).

Cualidades especiales: una criatura elemental de frío conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y además gana las siguientes:

- *Elemental:* inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.
- Visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Reducción del daño (consulta la siguiente tabla)

Dados de golpe	Reducción del daño	Daño por frío
1-3	—	—
4-7	—	1d4
8-11	5/+1	1d6
12+	10/+1	1d8

- *Subtipo de hielo (Ex):* inmunidad al frío, doble daño por fuego, a no ser que se supere un tiro de salvación.
- *Caminar por el hielo (Ex):* esta aptitud funciona como *trepar cual arácnido* pero sólo se aplica sobre superficies heladas. Dentro del plano Elemental del frío, la criatura elemental se mueve de forma normal.

Si la criatura base tiene una o más de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.
Características: las mismas que la criatura base.

Habilidades: las mismas que la criatura base. Si la criatura elemental de frío tiene Inteligencia 4 o más, hablará acuano y aurano.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.
Organización: las mismas que la criatura base.
Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.
de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.
8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.
Tesoro: el mismo que la criatura base.
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura elemental de frío

Broza movediza elemental de hielo ("Broza de la tundra")
Elemental Grande (frío)
Dados de golpe: 8d8+24 (60 dg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20'
CA: 23 (–1 tamaño, +14 natural)
Ataques: 2 golpetazos +10 c/c
Daño: golpetazo 2d6+5 y 1d6 frío
Frente/Alcance: 5'×5'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 2d6+7 y 1d6 frío
Cualidades especiales: elemental, planta, inmunidad a la electricidad, resistencia al fuego 30, reducción del daño 5/+1, visión en la oscuridad 60', subtipo de frío, caminar por el hielo
Salvaciones: Fort +9, Ref +2, Vol +2
Características: Fue 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9
Habilidades: Esconderse +0, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +4

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 8
Tesoro: 1/10 monedas; 50% bienes, 50% objetos
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: 9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)

Combate

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad debe tocar a un oponente con los dos brazos (el tamaño de la criatura no puede ser mayor de Grande). Si hace presa, puede constreñir.

Constreñir (Ex): una broza de la tundra hace 2d6+7 puntos de daño además del daño por frío si supera una prueba de presa contra una criatura de tamaño Grande o menor. La broza puede moverse mientras constriñe, pero no puede realizar ataques ni acciones.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.

Inmune a la electricidad (Ex): la broza de la tundra no recibe daño alguno de la electricidad. En vez de ello, cualquier ataque de electricidad que se use contra ella (como por ejemplo *contacto electrizante* o *relámpago zigzageante*) le suma 1d4 de puntos temporales de Constitución. Estos puntos se pierden a un ritmo de 1 por hora.

Habilidades: la broza de la tundra tiene un bonificador racial de +4 a las pruebas Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. Recibe un bonificador racial de +12 a las pruebas de Esconderse cuando esté en zonas de nieve abundante o en áreas de hielo.

CRIATURAS ELEMENTALES DE MADERA

Las criaturas elementales de madera viven en el plano Elemental de la madera (si en tu campaña existe dicho plano) o en lugares con ambientes parecidos, como por ejemplo, el plano Material. Tienen una forma muy parecida a sus homónimas del plano Material pero están hechas de madera, ramas y hojas. Sus ojos son esferas brillantes de color ébano y sus manos terminan en astillas puntiagudas.

Cómo crear criaturas elementales de madera

La plantilla "elemental de madera" se puede aplicar a criaturas corpóreas de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia, bestia mágica, planta y sabandija. El tipo de la criatura cambia a "elemental (madera)". Si dicho plano no existe en tu campaña, se cambia a "planta". Se usan las estadísticas de la criatura base y sus aptitudes especiales con las siguientes modificaciones.

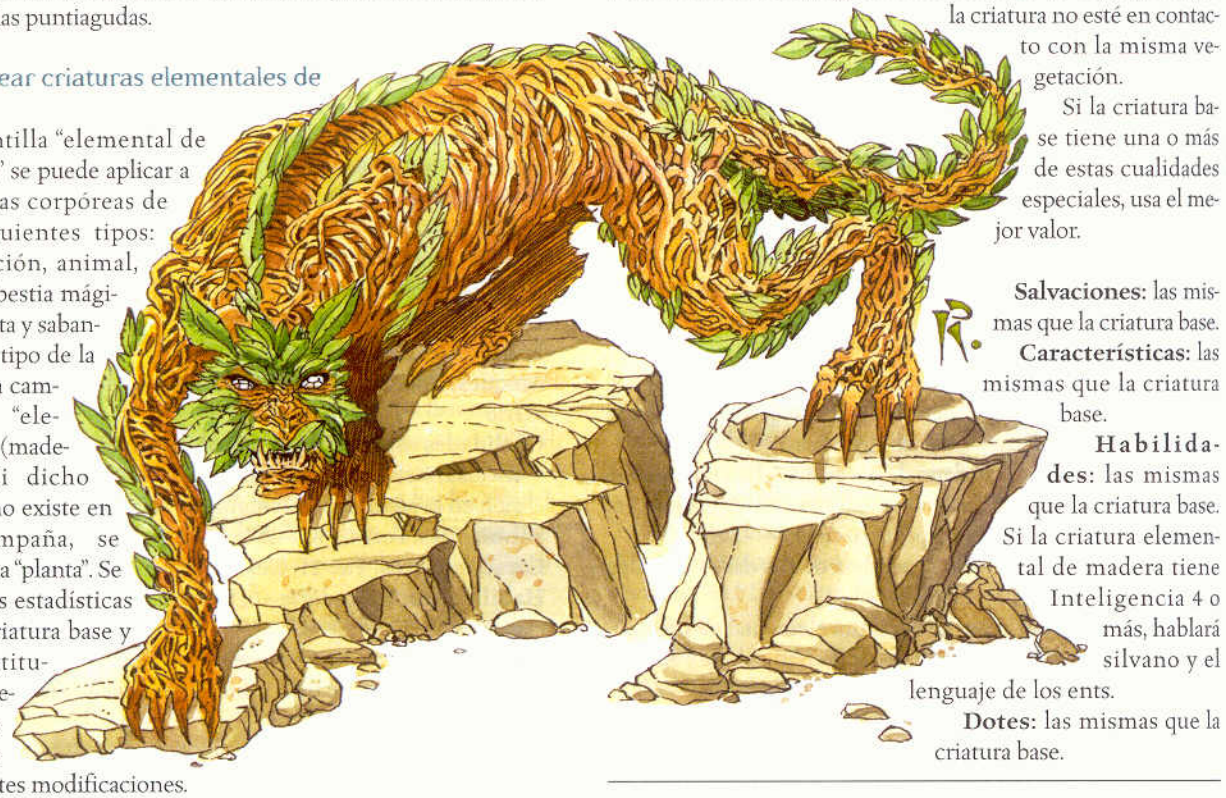


Ilustración de D. Roach

Dados de golpe: cambian a d8.

Clase de armadura: la armadura natural mejora en un +2.

Velocidad: la velocidad normal (en el suelo) es la mitad. Los otros tipos de movimiento (nadar, volar, trepar) no se ven afectados.

Ataque especiales: mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y, además, gana los siguientes.

Pinchos (Ex): una criatura elemental de madera puede lanzar hasta cuatro pinchos (astillas o pedazos de madera) por asalto como una acción estándar. Este ataque tiene un alcance de 120' sin incremento de alcance. El daño es 1d6 + bonificador de Fuerza. La criatura elemental de madera puede lanzar un total de pinchos igual a sus DG por día.

Cualidades especiales: una criatura elemental de madera mantiene todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las siguientes:

- *Elemental:* inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.
- Visión en la oscuridad de 60'.
- Reducción del daño (consulta la siguiente tabla).

Dados de Golpe	Reducción del daño
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

Planta: aunque es una criatura elemental, también es una planta. Además de los beneficios de un elemental, las criaturas elementales de la madera obtienen inmunidad contra polimorfizaciones y contra efectos enajenadores (hechizos, compulsión, fantasmagoría, pauta y efectos de moral).

Sentido de la madera: una criatura elemental de madera detecta automáticamente la localización exacta de todo lo que esté en contacto con la vegetación en un radio de 60', aún cuando la criatura no esté en contacto con la misma vegetación.

Si la criatura base tiene una o más de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.

Características: las mismas que la criatura base.

Habilidades: las mismas que la criatura base. Si la criatura elemental de madera tiene Inteligencia 4 o más, hablará silvano y el lenguaje de los ents.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.
Organización: la misma que la criatura base.
Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.
de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.
8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.
Tesoro: el mismo que la criatura base.
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura elemental de madera

Leopardo elemental de madera
Elemental Mediano (Madera)
Dados de golpe: 3d8+6 (19 dg)
Iniciativa: +4 (Des)
Velocidad: 20', trepar 20'
CA: 17 (+4 Des, +3 natural)
Ataques: mordisco +6 c/c, 2 garras +1 c/c; o 3 púas +6 a distancia
Daño: mordisco 1d6+3, garras 1d3+1; pua 1d6+1
Frente/Alcance: 5'×5'/5'

Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d3+1
Cualidades especiales: olfato, elemental, planta, sentido de la madera, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 16, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +6, Esconderse +9*, Escuchar +6, Equilibrio +12, Moverse sigilosamente +9, Trepar +11
Dotes: Sutileza con un arma (mordisco, garra)

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: generalmente neutral
Avance: 4-5 DG (Mediano)

Combate

Abalanzarse (Ex): si un leopardo elemental de madera salta sobre su enemigo durante el primer asalto, puede hacer un ataque completo aún cuando ya haya hecho una acción de movimiento.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad debe golpear con éxito a un oponente con su ataque de mordisco. Si hace presa, puede desgarrar.

Desgarramiento (Ex): el leopardo elemental de madera puede hacer dos ataques de desgarro (+6 c/c) con sus patas traseras haciendo 1d3+3 puntos de daño con cada una. Si el leopardo salta sobre el oponente, también puede desgarrarlo.

Elemental: inmune a veneno, dormir, parálisis y aturdimiento. No se ve afectado por heridas críticas.

Planta: es inmune a los efectos enajenadores, venenos, dormir, parálisis, aturdimiento y polimorfización. No se ve afectado por golpes críticos.

Sentido de la madera (Ex): el leopardo elemental de madera detecta automáticamente la localización exacta de todo lo que esté en contacto con la vegetación en un radio de 60', aún cuando no esté en contacto con la misma vegetación.

Habilidades: los leopardos elementales de madera reciben un bonificador racial de +4 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Reciben un bonificador de +8 en las pruebas de Equilibrio. *En áreas de hierba alta o sotobosque reciben un bonificador de +8 en las pruebas de Esconderse.

CRIATURAS AXIOMÁTICAS

Las criaturas axiomáticas viven en los planos legales (los dominios del orden). Aunque se parecen a criaturas del plano Material, son mucho más perfectas y sus características son más definidas y precisas. Su piel o su plumaje brillan, su aspecto es más nítido y mucho más "heroico". Muchas veces se les llama "criaturas perfectas" y algunos dicen que las versiones axiomáticas son las verdaderas y los primeros modelos. Todas las demás criaturas del mismo tipo sólo son imitaciones.

Cómo crear criaturas axiomáticas

La plantilla "axiomática" se puede aplicar sobre cualquier criatura corpórea legal o neutral que sea nativa del plano Material. Cuando la criatura base es una bestia o un animal, se convierte en una bestia mágica, pero por lo demás el tipo de criatura no cambia. La plantilla usa las estadísticas y las habilidades de la criatura base, además de las siguientes.

Ataques especiales: una criatura axiomática mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y gana los siguientes.

Castigar el caos: una vez al día la criatura puede hacer un ataque normal contra una criatura del caos, en el que hace daño extra igual a sus DG (máximo +20).

Cualidades especiales: una criatura axiomática mantiene todas las cualidades especiales de su criatura base y le añade las siguientes:

- Visión en la oscuridad 60'.
- Resistencia a fuego, electricidad, sonido y frío (consulta la siguiente tabla).

Dados de golpe	Resistencia a electricidad, frío, fuego, electricidad y sonido
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12+	20

- Resistencia a conjuros igual al doble de los DG de la criatura (máximo 25)
- *Mentes conectadas (Ex):* las criaturas axiomáticas de un mismo tipo con una separación de hasta 300' entre ellas están en comunicación mental constante. Si una de ellas divisa un peligro en concreto, todas lo saben. Si alguna de las criaturas del grupo no está desprevenida, ninguna lo está. No se puede flanquear a ninguna de las criaturas del grupo a no ser que se las flanquee a todas.

Si la criatura base tiene una o más de estas cualidades especiales, se usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.
Características: las mismas que la criatura base pero la Inteligencia al menos debe ser 3.
Habilidades: las mismas que la criatura base.
Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.
Organización: la misma que la criatura base.
Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.
de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.
8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.
Tesoro: el mismo que la criatura base.
Alineamiento: siempre legal (cualquiera)
Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura axiomática

Terrarón axiomático ("Terrarón perfecto")
Bestia mágica (Enorme)
Dados de golpe: 9d10+45 (94 dg)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 40', excavar 10'
CA: 22 (–2 tamaño, +2 Des, +12 natural)
Ataques: mordisco +12 c/c, 2 garras +7 c/c
Daño: mordisco 2d8+8, garras 2d6+4

Frente/Alcance: 10'×20'/10'
Ataques especiales: salto, castigar el caos
Cualidades especiales: RC 18, olfato, sentido de la vibración, mentes conectadas, visión en la oscuridad 60', resistencia 5 (frío, electricidad, fuego y sónica)
Salvaciones: Fort +11, Ref +8, Vol +4
Características: Fue 27, Des 15, Con 20, Int 3, Sab 13, Car 6
Habilidades: Escuchar +6, Saltar +12

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 9
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre legal neutral
Avance: 10-16 DG (Enorme), 17-27 DG (Gargantuesco)



Ilustración de M. Cavotta

Combate

Salto (Ex): un terrarón axiomático puede saltar durante el combate. Esta acción le permite hacer cuatro ataques de garra en vez de sólo dos, pero no podrá morder. El bonificador de ataque es de +12.

Castigar el caos (Sb): una vez al día un terrarón axiomático puede hacer un ataque normal con +9 puntos de daño adicionales contra un oponente caótico.

Sentido de la vibración (Ex): puede detectar de forma automática todo lo que esté en contacto con el suelo en un radio de 60'.

Mentes conectadas (Ex): los terrarones axiomáticos situados hasta a 300' entre sí están en comunicación mental constante. Si uno de ellos descubre un peligro en concreto, todos lo detectan. Si alguno del grupo no está desprevenido, ninguno lo está. No se les puede flanquear a no ser que se flanquee a todos los miembros del grupo.

CRIATURAS ANÁRQUICAS

Las criaturas anárquicas viven en los planos del caos, el reino del desorden. Aunque de forma vaga se pueden parecer a criaturas del plano Material, parecen versiones inconclusas de dichas criaturas. Sus características son más ásperas y asimétricas. Su pelaje está manchado y sus escamas, rotas. Parecen criaturas mucho más escabrosas y horribles. A estas criaturas se las conoce como "inacabadas" y algunos dicen que fueron las primeras pruebas que los creadores originales (seres ya olvidados) abandonaron en los planos del caos.

Cómo crear una criatura anárquica

La plantilla "anárquica" se puede aplicar a cualquier criatura caótica o neutral, nativa del plano Material. Las bestias y los animales con esta plantilla se convierten en bestias mágicas. El resto de criaturas mantienen inalterable su tipo de criatura. La plantilla usa las características y las cualidades especiales de la criatura base con las siguientes excepciones:

Ataques especiales: una criatura anárquica mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y, además, gana los siguientes.

Castigar la ley (Ex): una vez al día la criatura puede hacer un ataque normal contra una criatura legal en el que hace daño extra igual a sus dados de golpe (máximo +20).

Cualidades especiales: una criatura anárquica mantiene todas las cualidades especiales de su criatura base y le añade las siguientes:

- Visión en la oscuridad 60'.
- Resistencia de 5 a fuego, electricidad, daño sónico y frío.
- Inmunidad a petrificación y polimorfización.
- Curación rápida (consulta la tabla).
- Reducción del daño (consulta la tabla).

Dados de golpe	Reducción del daño	Curación rápida
1-3	—	—
4-7	—	—
8-11	—	3
12+	5/+1	5

Si la criatura base tiene una o más de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.
Características: las mismas que la criatura base, pero su puntuación de Inteligencia al menos debe ser de 3.
Habilidades: las mismas que la criatura base.
Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.
Organización: la misma que la criatura base.
Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.
de 3 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.
8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.
Tesoro: el mismo que la criatura base.

Alineamiento: siempre caótico (cualquiera).
Avance: el mismo que la criatura base.

Ejemplo de criatura anárquica

Atach anárquico
Aberración Enorme
Dados de golpe: 14d8+70 (133 dg)
Iniciativa: +1 (Des)
Velocidad: 50'
CA: 20 (–2 tamaño, +1 Des, +8 natural, +3 pieles)
Ataques: clava Enorme +12/+7 c/c, 2 clavas enormes +12 c/c, mordisco +14 c/c; o roca +5/+0 a distancia, 2 rocas +5 a distancia
Daño: clava Enorme 2d6+8, 2 clavas Enorme 2d6+4, mordisco 2d8+4 y veneno; o roca 2d6+8, 2 rocas 2d6
Frente/Alcance: 10'×10'/15'
Ataques especiales: veneno, castigar la ley
Cualidades especiales: reducción del daño 5/+1, curación rápida 5, visión en la oscuridad 60', inmune a polimorfización y petrificación; resistencia de 5 a ácido, frío, fuego, electricidad y daño sónico
Salvaciones: Fort +9, Ref +S, Vol +10
Características: Fue 27, Des 12, Con 21, Int 7, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Saltar +16, Trepar +16
Dotes: Ataque múltiple, Combate con múltiples armas, Multidextrismo,

---

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: Solitario, banda (2-4) o tribu (7-12)
Valor de desafío: 9
Tesoro: 1/2 monedas; doble de bienes; objetos estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 15-28 DG (Enorme)

Combate

Veneno (Ex): mordisco, salvación de Fortaleza (CD 22). Daño inicial 1d6 de Fuerza temporal, daño secundario 2d6 de Fuerza temporal.

Castigar la ley (Sb): una vez al día el atach anárquico puede realizar un ataque normal contra una criatura legal en el que sumará +14 puntos de daño adicional.

SUPLICANTES

Los suplicantes son las almas reconstituidas de los muertos que van a parar a los planos Exteriores. En estos planos morarán de forma eterna como recompensa (o castigo) por sus vidas pasadas como sirvientes y guerreros de las criaturas más poderosas, o como juguetes de los demonios más sádicos y, en algunos casos, como material básico para nuevas creaciones. Muchas veces sirven como extras, figurantes y ejemplo para los viajeros de otros planos.

El aspecto de un suplicante dependerá de la cosmología. Una versión idealizada del suplicante es la de un sirviente tranquilo, incansable y sin entendimiento, que existe bajo la beatitud de su dios, que es el encargado de cuidarlo. Otra visión es la del esclavo quemándose entre los fuegos del infierno por sus pecados reales e imaginarios, y torturado para, finalmente, convertirse en un instrumento del mal. La tercera visión es la del guerrero que lucha durante el día y que durante la noche bebe y disfruta de los placeres de la vida en grandes salones mientras se prepara para la siguiente batalla por el universo.

En general, los suplicantes se parecen a la forma que tuvieron en vida, aunque los poderes de los planos a los que van a parar (que son los que más se asemejan a su naturaleza) pueden transformarlos. Por ejemplo, en una cosmología donde todos los dioses son dragones, los suplicantes pueden tener forma de dragón. En la cosmología básica del D&D todos los suplicantes tienen forma humanoide (aunque puede haber excepciones).

Pero ¿quién va al cielo? Quien tú decidas. Cuáles son las criaturas que se convierten en suplicantes es algo que debes decidir tú. En la cosmología básica, esta condición se limita a las criaturas que tienen una puntuación de al menos 1 en Inteligencia. Los siguientes tipos de criaturas pueden convertirse en suplicantes: aberraciones, animales, bestias, bestias mágicas, dragones, fatas, gigantes, humanoides, y humanoides monstruosos, así como los cambiaformas, cienos, plantas y sabandijas que tengan la suficiente puntuación de Inteligencia (entran dentro de este grupo los ents y, en cambio, no así las enredaderas asesinas). Generalmente ni los muertos vivientes ni los constructos se convierten en suplicantes, aunque sí lo pueden ser las almas de sus cuerpos originales. Tanto los ajenos como los elementales unen sus almas con sus planos nativos y, por lo tanto, no se pueden convertir en suplicantes (estas almas también pueden ser devueltas a la vida).

Dependerá de tí quién se convierte en suplicante. En algunas cosmologías, todo el que muere tiene algún tipo de vida después de la muerte. En otras, sólo los elegidos por los dioses reciben este favor, mientras que el resto de almas se esparcen por los planos Exteriores. En otras, en cambio, las almas de las criaturas se convierten en criaturas celestiales, infernales, axiomáticas o anárquicas.

Hay otras cosmologías que usan parte de ésta: los espíritus se convierten en suplicantes mientras haya alguien en el plano Material que les recuerde. Cuando se les olvide, estos suplicantes se fundirán con el plano para renacer como seres planarios. En tu campaña puedes usar cualquiera de estas opciones.

En términos de juego, los suplicantes nunca serán figuras importantes. Aunque en algunos casos puede ser interesante que un personaje jugador se encuentre con un familiar muerto, es una plantilla para usarla básicamente en personajes no jugadores. Los personajes muertos pueden volver a la vida, pero en esos casos olvidan todo lo que experimentaron como suplicantes.

Cómo crear un suplicante

La plantilla "suplicante" se puede aplicar a cualquier criatura determinada por la naturaleza de tu campaña (a la que nos referiremos como "criatura base"). El tipo de criatura cambia a "ajeno". La nueva criatura usa las características y las cualidades especiales de la criatura base con las siguientes excepciones.

Dados de golpe: cambian a 2d8. Mantienen todos los bonificadores del total de DG originales de la criatura.

CA: sólo se aplican modificadores de tamaño, Destreza y armadura natural. No se aplican los bonificadores de armadura.

Ataques: el ataque base se reduce a +2 pero está sujeto a modificaciones por tamaño y Fuerza. Si el ataque base de la criatura base es menor que +2, usa el número más bajo.

Ataques especiales: los suplicantes pierden todas sus aptitudes sobrenaturales y sortílegas, pero conservan sus ataques normales y sus aptitudes excepcionales.

Cualidades especiales: los suplicantes pierden todas sus aptitudes sobrenaturales y sortílegas, pero conservan sus aptitudes excepcionales. Además, ganan las siguientes cualidades.

Inmunidad mental (Ex): todos los suplicantes son inmunes a los efectos enajenadores. Esto puede ser debido a su existencia sin mente consciente, a la devoción hacia su dios, o por estar rodeados por un plano de alineamiento similar.

Inmunidades (Ex): dependiendo de la naturaleza de su plano nativo, el suplicante gana dos de las siguientes inmunidades: ácido, electricidad, frío, fuego, petrificación, polimorfización y veneno. Estas inmunidades se aplican a todos los suplicantes afines a un mismo plano o dios. Consulta el Capítulo 7: los planos Exteriores, para más detalles.

Resistencias (Ex): dependiendo de la naturaleza de su planos nativos, los suplicantes ganan una resistencia de 20 contra dos de los siguientes elementos: ácido, electricidad, frío, fuego. Consulta el Capítulo 7: los planos Exteriores, para más detalles sobre qué resistencias tiene cada suplicante.

Reclusión planaria (Ex): los suplicantes no pueden abandonar los planos que habitan. Si se intenta forzarles a salir serán teleportados 100' millas en una dirección aleatoria.

Cualidades especiales adicionales: algunos planos en concreto pueden proporcionar beneficios adicionales a los suplicantes que viven en ellos. Algunas de estas cualidades especiales típicas pueden ser:

- Reducción del daño 5/plata y RC 5.
- *Círculo mágico contra el mal* continuo.
- Curación rápida 1.
- Reducción del daño 10/+1.
- Resistencia a conjuros 10.
- 2d8 DG adicionales.
- Desaparecen todas las inmunidades y las resistencias de la criatura base, a excepción de las inmunidades a efectos enajenadores. Añade resistencia 5 a ácido, electricidad, frío y fuego.

Salvaciones: las salvaciones base son +3.

Características: las misma que la criatura base. Algunas cosmologías o algunos dioses inseguros pueden limitar la puntuación máxima de las características de los suplicantes a 18. Las puntuaciones más altas se reducen hasta el máximo permitido.

Habilidades: los suplicantes no tienen habilidades. Las antiguas habilidades se pierden.

Dotes: no tienen dotes. Las dotes de la criatura base se pierden.



Ilustración de D. Roach

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (dentro de su plano nativo).
Organización: la misma que la criatura base.
Valor de desafío: 1.
Tesoro: ninguno.
Alineamiento: el mismo que el plano nativo
Avance: ninguno.

Suplicantes excepcionales

Algunos dioses pueden elegir a algunos suplicantes como sirvientes para realizar tareas específicas. A estos suplicantes se les permite recordar algo de sus anteriores vidas. Estos suplicantes excepcionales mantienen sus dotes y sus habilidades pero, por lo demás, están tan limitados como los otros suplicantes.

Suplicante de ejemplo

Éste es un suplicante de ejemplo de un plano caótico maligno. Un plano específico dentro de la cosmología base puede aportar cualidades especiales adicionales (como ocurre con el Abismo). Consulta el Capítulo 7 para más detalles.

Ogro suplicante
Ajeno Grande (caótico maligno)
Dados de golpe: 2d8+8 (17 dg)
Iniciativa: –1 (Des)
Velocidad: 30'
CA: 13 (–1 tamaño, –1 Des, +5 natural)
Ataques: golpetazo +6
Daño: golpetazo 1d4+7
Frente/Alcance: 5'×5'/10'
Cualidades especiales: inmunidad mental, resistencia 20 a ácido y fuego. Inmunidad a electricidad y veneno.
Salvaciones: Fort +5, Ref +2, Vol +3
Características: Fue 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (2-4), o partida (5-8)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: ninguno

Apéndice: planos y cosmologías alternativos

Ninguno de los siguientes planos forma parte de la Gran rueda pero puedes usarlos en una cosmología que tú mismo crees. Este capítulo también incluye algunas cosmologías alternativas que puedes adaptar para tus partidas.

REGIÓN DE LOS SUEÑOS

La Región de los sueños (o simplemente Sueño) es donde retozan los sueños, sin preocuparse del mundo de la vigilia. Los sueños, una vez soñados, desaparecen en la oscuridad pero sus ecos residen para siempre en Sueño. Hay restos de sueños particularmente malignos que están cargados de emociones, y que a veces viajan de un paisaje onírico a otro, dando lugar a pesadillas terribles.

A la Región de los sueños, tanto si les gusta como si no, llegan los soñadores cada vez que se van a dormir. Sus mentes vuelan hasta aquí. Los límites de Sueño se expanden y se contraen con los sueños temporales de cada soñador a medida que se duermen o se despiertan. Sueño seguiría existiendo aún cuando no hubiera soñadores.

Los paisajes oníricos (*NdT: un paisaje onírico es un entorno definido, creado por la mente del soñador, en el que se desarrolla el sueño*) creados por los soñadores duran poco tiempo, y raramente chocan con otros. Sin embargo hay seres que caminan entre los sueños y los manipulan a voluntad. Algunas veces, estos soñadores lúcidos llegan a atravesar el corazón mismo de Sueño, a donde los sueños normales nunca osan llegar.

RASGOS DE SUEÑO

La Región de los sueños tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva:** dentro de la mayoría de paisajes oníricos, la fuerza de la gravedad es la misma que en el plano Material pero cada uno puede atraer en una dirección diferente. En muchos de ellos parece como si hubiera la misma gravedad que en el plano Material, aunque es posible que otros sueños tengan otros rasgos de gravedad. Los personajes que tengan la habilidad Sueño lúcido pueden elegir cómo les afecta la gravedad de un paisaje onírico en concreto.
- **Tiempo fluctuante:** por cada 10 minutos en Sueño sólo pasa 1 minuto en el plano Material. Aún así, la naturaleza del plano hace que el tiempo que se pasa en él sea menos real. No importa lo que los visitantes experimenten, cuando se vaya, sólo les quedarán algunos recuerdos. En el interior del plano no se pueden lanzar conjuros ni aprenderlos, no se pierden ni se ganan objetos ni puntos de experiencia.
- **Tamaño infinito:** Sueño es infinito aunque los paisajes oníricos individuales son finitos. Puede incluso que un paisaje onírico sea inmensamente grande, pero esto dependerá de la naturaleza de cada sueño.
- **Altamente mórfico:** los paisajes oníricos nacen de materia onírica salvaje que hay en la mente del soñador cuando ésta se zambulle en Sueño. La materia onírica salvaje, dejada sin control en Sueño, es efímera y pronto desaparece, pero una vez se consolida, un paisaje onírico tiene un rasgo mórfico similar al del plano Material. Los visitantes entrenados en la habilidad Sueño lúcido son capaces de alterar un paisaje onírico a voluntad.
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente neutral.**
- **Magia normal:** se pueden lanzar los conjuros de forma normal pero los viajeros que salgan de Sueño descubren que los conjuros que han lanzado en realidad no han sido usados (siguen teniendo los espacios de conjuros preparados). De forma similar, cualquier efecto de un conjuro lanzado dentro de Sueño desaparece cuando se sale del plano. Es como si nunca se hubiera lanzado ese conjuro.

ENLACES DE SUEÑO

La Región de los sueños es limítrofe con el plano Material y con cualquier plano Transitivo o plano Interior que tú quieras. La mejor manera de llegar a Sueño es a través del Portal del sueño, que es el que toda criatura del multiverso cruza inconscientemente cuando duerme.

Cuando el sueño se apodera de la mente, la consciencia del durmiente entra en la Región de los sueños y el soñador accede a sus propios paisajes oníricos. El cuerpo se queda en el plano Material pero la mente vaga por los paisajes oníricos como una entidad discreta.

Cuando el durmiente se despierta, la mente vuelve al cuerpo y el paisaje onírico suele desvanecerse en forma de materia onírica sin estado definido. A veces, los sueños perduran y pasan al Corazón del sueño, pasando a formar parte de una realidad más permanente.

Los caminantes oníricos (visitantes frecuentes del plano) pueden entrar en el mismo a través del Portal del sueño como cualquier soñador, pueden hacerlo en forma física a través de unos pocos portales físicos que hay en Sueño, o pueden llegar hasta él con un conjuro de *viaje onírico*

HABITANTES DE SUEÑO

En Sueño se pueden encontrar todo tipo de criaturas, desde animales pequeños hasta pesadillas abominables. También hay soñadores de todo tipo, si bien los sueños de criaturas parecidas suelen están agrupados como archipiélagos en un mar de materia onírica en bruto.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en un paisaje onírico es como en el plano Material. Aún así, las reglas pueden cambiar de uno a otro. En uno, cada criatura podría volar de un lugar a otro, y en el siguiente la única manera de transportarse podría ser nadando.

El movimiento intencionado entre paisajes oníricos tan sólo lo llevan a cabo los caminantes oníricos, que han entrado en Sueño vía *viaje onírico* o con la ayuda de la habilidad Sueño lúcido.

Los viajeros pueden saltar de un paisaje onírico a otro, o pueden intentar llegar al Corazón del sueño. Aunque los paisajes oníricos no se solapan, los caminantes oníricos pueden encontrar lugares donde sus fronteras sean lo suficientemente finas como para que de un solo paso el viajero vaya de un paisaje onírico a otro.

El paso entre dos sueños no es una distorsión repentina, sino un cambio gradual. A medida que el viajero se aproxima a la frontera de un paisaje onírico, su entorno se vuelve más parecido al entorno del paisaje onírico al que se dirige, mientras que las características del paisaje onírico en el que está son menos definidas, hasta que haya pasado del todo. De la misma manera que un soñador, un viajero onírico puede salir por completo de Sueño con sólo despertarse.

Despertar: un soñador o un caminante onírico pueden intentar despertarse de un paisaje onírico amenazante como una acción equivalente a movimiento, si superan una prueba de Sabiduría (CD 10). Cuando el soñador que ha creado el paisaje onírico se despierta, éste estalla y cualquier visitante va a parar al paisaje onírico más cercano. Cuando es el viajero onírico el que se despierta, ni el paisaje onírico ni el soñador original se ven afectados.

CARACTERÍSTICAS DE LA REGIÓN DE LOS SUEÑOS

En una cosmología que contenga la Región de los sueños, puede que tus sueños se vuelvan contra ti. Por supuesto que muchos mortales viven sus vidas sin sufrir jamás daño alguno en la selva virgen de Sueño, pero algunos no tienen tanta suerte.

Cuando el soñador medio entra en Sueño, mantiene todas sus habilidades e incluso obtiene nuevos ejemplares de sus posesiones, compuestos de materia onírica. Asimismo, sus puntos de golpe, puntuaciones de características y cualquier otra cosa que tenga, serán exactamente iguales a como eran antes de irse a dormir. Por ejemplo, si una hechicera de 5.º nivel entra en Sueño con su *varita de relámpago*, podrá usar tanto sus conjuros como su varita mientras esté dentro. Cuando se despierte, verá que ni ha perdido los conjuros estudiados ni las cargas de la varita.

Si un soñador o caminante onírico muere en un sueño, se despertará de golpe con el corazón latiendo a toda velocidad, pero no sufrirá daño alguno. Un soñador o un viajero onírico que muera en el Corazón del sueño morirá realmente en el plano Material. Por desgracia, las almas de los que mueren aquí quedan atrapadas para siempre, de manera que los conjuros *revivir a los muertos* y *resurrección* no funcionarán.

Paisaje oníricos

Muchos paisajes oníricos son pequeños (no más de dos o tres habitaciones en un edificio gris, un pequeño claro en un bosque azotado por la tormenta, o una encrucijada de caminos rural rodeada de niebla). En cambio otros se extienden millas y millas, y contienen una inmensa cantidad de rarezas, arquitecturas y habitantes. De todas maneras, todos los paisajes oníricos comparten una característica: el soñador.

La mente inconsciente del soñador es la que crea el paisaje onírico en el que se puede mover. Generalmente éste no se da cuenta de que está soñando. El soñador altera aspectos grandes o pequeños de su paisaje onírico, aunque nunca de manera consciente, a no ser que esté entrenado en la habilidad de Sueño lúcido. Los paisajes oníricos suelen estallar cuando el soñador se despierta, aunque a veces algunos permanecen algún tiempo o sobreviven bajo ciertas circunstancias, o debido a la magia.

En algunos casos extremadamente raros, el paisaje onírico se rompe, enviando partes de sí mismo y a sus visitantes a otros paisajes oníricos o al plano Material. Los objetos prodedentes de sueños rotos generalmente no duran más de 1d% horas en el plano Material pero un 1% de ellos adquieren forma real y permanente. A continuación tienes los que podría ser un ejemplo de paisaje onírico permanente.

VIAJE ONÍRICO

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 8
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: tú más una criatura adicional tocada por cada nivel.
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Tú y las criaturas que toques viajáis por un arco de cristal de ensueño hasta el límite del pensamiento consciente, y llegáis a la Región de los sueños. Puedes llevar más de una criatura contigo (estás sujeto al límite por nivel), pero todas deberán tocarse cuando lances este conjuro.

Entras de forma física en el plano del Sueño sin dejar nada detrás.

En Sueño te mueves a través de un zoo de pensamientos, deseos y fantasmas creados por las mentes de los soñadores de todas partes. Por cada minuto que te muevas por Sueño (sólo es un asalto en el plano Material), puedes despertarte en el mundo real y ver que te has movido 5 millas.

De esta manera, un personaje puede usar este conjuro para viajar rápidamente de forma física, entrando allí donde sólo moran los sueños. En todo momento eres consciente de dónde vuelves al mundo real.

El *viaje onírico* también se puede usar para viajar de un plano a otro si este último contiene criaturas que sueñen, pero en este caso habrá que cruzar el Corazón del sueño, donde estarás a merced de realidades oníricas violentas. Pasar de un plano a otro requiere 1d4 horas en Sueño (que corresponden a 1d4×6 minutos en el factor de tiempo de la mayoría de los planos).

Cualquier criatura tocada por tí cuando lances el conjuro también hace la transición hasta las fronteras del pensamiento inconsciente. Esa criatura puede optar por seguirte, por entrar en otros paisajes oníricos, o por volver al mundo real (hay un 50% de posibilidades de que lo haga si se pierde en el plano o le abandonas). Las criaturas que no deseen acompañarte deberán superar una salvación de Voluntad. Si la consiguen, no van contigo.

Nota: a diferencia de las reglas de sueño normales, cuando uses este conjuro los conjuros que gastes, objetos que uses o consumibles que agotes, no volverán a la normalidad cuando termine el conjuro. De la misma manera, sí puedes ganar experiencia mientras estés bajo los efectos del conjuro (y por lo tanto, en el plano del Sueño).

La Región de los sueños



Anavaree: este paisaje onírico permanente es un lugar idílico con un sol dorado, hierba, árboles y pequeños lagos situados en el perímetro de un valle boscoso.

Hay pajarillos que van de árbol en árbol gorjeando canciones maravillosas. En el centro del claro hay una colina con un campo de juego. Alrededor de la colina hay un inmenso dragón de bronce durmiendo tranquilamente. En el patio de juegos está Ana, la soñadora.

Cuando Ana sonríe, brilla el sol. Cuando ríe, danza el arco iris. Por otra parte, cuando se pone seria aparecen las nubes, y cuando surge una lágrima, llueve. Lo peor de todo es que su ira hace que los relámpagos toquen el suelo. Ana no se da cuenta de que está en un paisaje onírico. No es muy consciente de su situación, aunque esto es normal entre los soñadores. El dragón (se llama "Gruñón"), está durmiendo, a no ser que Ana esté en peligro.

De hecho, el cuerpo físico de Ana está en estasis sobre el suelo rojo de un mundo muerto donde no se puede respirar. Es la única superviviente de un intento de colonización por parte de otro mundo cuyos miembros cayeron del cielo, aplastándose y explotando sobre las arenas rojas. En las profundidades de un inmenso cráter, ahora frío, está la cámara de estasis de Ana. Por algún milagro de la suerte o del destino, su cuerpo no sufrió da-

SUEÑO LÚCIDO (SAB; SÓLO ENTRENADA)

Usa esta habilidad cuando estés durmiendo para controlar de forma consciente los elementos de un sueño y moverte entre ellos.

Prueba: hacer una prueba de Sueño lúcido es una acción estándar que provoca un ataque de oportunidad.

Tarea	CD
Darte cuenta que estás soñando	5
Cambiar un aspecto de tu paisaje onírico personal	15
Cambiar un aspecto del paisaje onírico de otro	20
Cambiar tu apariencia personal	20
Pasar de un paisaje onírico a otro	15
Pasar de un paisaje onírico al Corazón del sueño	25
Llevar contigo a otra persona al Corazón del sueño	*
Abandonar el Corazón del sueño	20

*Primero debes realizar una presa con éxito sobre tu oponente. Después, en vez de arrastrarlo, puedes hacer una prueba de Sueño lúcido (CD 25) en tu siguiente acción y, si la superas, tanto tú como tu enemigo iréis a parar al Corazón del sueño.

Cambiar un aspecto: los aspectos de un paisaje onírico incluyen las características del entorno, como por ejemplo la luz, el terreno, la arquitectura de los edificios, la vegetación (o su ausencia) y otras características relativamente inocuas del mismo. No puedes usar Sueño lúcido para hacer que un relámpago impacte contra tu oponente o para abrir un agujero bajo tu enemigo.

Cambiar tu apariencia: puedes adoptar la forma externa de cualquier criatura de hasta un tamaño dos veces mayor al tuyo. No cambia ninguna de tus habilidades, sino sólo tu apariencia.

Reintento: puedes hacer una prueba de Sueño lúcido una vez por asalto.

ño alguno y sigue con vida, pero la mujer sufrió un trauma mental y ahora posee la mente de una niña (una niña sometida a un sueño artificial, que continua soñando). Ana no es consciente de su cuerpo real ni del destino de sus compañeros colonos. Durante años ha estado jugando sin preocupaciones en su paisaje onírico. El dragón es el único que sabe toda la verdad.

El Corazón del sueño

Los paisajes oníricos, en su infinidad numérica, sólo son la frontera de Sueño. Bordean el Corazón de sueño, un lugar donde los soñadores pueden morir.

El Corazón del sueño es un conjunto de paisajes oníricos que se deshacen, queman, crecen y se disuelven sin ritmo o razón algunos. Hay bolas de fuego, bolsas de aire, pedazos de tierra y oleadas de agua que luchan entre sí. En este caos hay sueños medio disueltos a la deriva, edificios, calles, criaturas extrañas y pequeñas islas. Algunos dan protección contra la tempestad que reina fuera, pero otros están bajo sus efectos mortales. Son paisajes oníricos que han ido a parar al Corazón del sueño por lo general después de que su creador despertara.

Despertarse mientras se está en el Corazón del sueño es mucho más difícil y se necesita superar una prueba de Sabiduría (CD 18). En el Corazón del sueño una llamarada de fuego o de electricidad, o una inundación súbita de agua pueden arrebatar la vida del caminante onírico en sólo unos instantes. De la misma manera, las criaturas nacidas de los sueños pueden salir del caos y comerse a los viajeros inexpertos. Cuando la muerte llega estando en el Corazón del sueño, también afecta al cuerpo físico.

La tempestad del Corazón del sueño: a no ser que se esté protegido, la exposición a la tempestad que hay en el Corazón del sueño provoca 25 puntos de daño por asalto: 5 puntos de daño sónico, de electricidad, de frío, de fuego y de ácido. Como en cualquier tormenta, la tempestad tiene un ojo. Si en el Corazón del sueño hay alguna mente consciente o algún dios, estará en el centro de este ojo, pero cada personaje que visite ese ojo volverá con una visión diferente de lo que vive en su interior. Algunos verán dioses, otros encontrarán a un ser querido muerto hace mucho tiempo, y otros adquirirán poder personal o un gran conocimiento. Ninguno podrá comprender bien el Corazón del sueño, del mismo modo que ningún soñador puede comprender por completo todos los sueños.

EL PLANO DE LOS ESPEJOS

El plano de los Espejos es un plano Transitivo alternativo (o más bien una colección de planos Transitivo) que existe en el espacio entre superficies reflectantes. La teoría de que un espejo refleja cosas en base a la luz que lo ilumina es errónea. Los espejos tienen su propia magia y permiten que los personajes puedan ver la realidad que existe al lado de la que conocemos. Con el conjuro adecuado, el viajero puede transformar esta ventana en una puerta y moverse por el espacio entre los espejos, un lugar de poderes y de peligros.

Una vez se ha pasado a través del espejo hasta el espacio que hay detrás, el viajero se encuentra en un pasillo muy largo que sigue a la izquierda y a la derecha. Tras él, el plano Material es visible de forma muy clara a través del espejo, aunque los que están en el plano Material sólo ven sus propios reflejos.

Moviéndose por los corredores, los viajeros pueden llegar a otras ventanas: los espejos de otros planos. Generalmente, suele haber 5d4 otros espejos conectados a un solo plano de los Espejos, y pueden conectar con cualquier otro sitio: planos Interiores, planos Exteriores, planos Materiales alternativos o incluso diferentes lugares dentro del mismo plano Material. El corredor de piedra y argamasa que conecta los espejos tiene forma serpenteante. Los viajeros encontrarán un nuevo espejo cada 2d6×20'.

El plano de los Espejos es un plano secreto, desconocido para la mayoría de habitantes del plano Material con el que es fronterizo. Los únicos habitantes del mismo son quienes buscan secretos o pasadizos a otras regiones del multiverso. Su existencia puede permitir el acceso a otras regiones, que de otra manera, y debido a que no están conectadas con el plano Astral, sería imposible alcanzar.

RASGOS DEL PLANO DE LOS ESPEJOS

El plano de los Espejos tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño finito.**
- **Estático.**
- **Sin rasgos elementales o de energía:** en este plano se pueden encontrar todas las formas de energías y de elementos.
- **Alineamiento levemente neutral:** aún así, es posible encontrar grupos de espejos que tengan un rasgo de alineamiento diferente.
- **Magia normal.**

ENLACES DEL PLANO DE LOS ESPEJOS

El plano de los Espejos es limítrofe con el plano Material y con los otros planos que tengan espejos que se conectan. Un plano puede tener varios planos de los Espejos conectados a él. Cada espejo se conecta con 5d4 otros espejos en una forma parecida a una constelación.

Los espejos de una constelación tienen algo en común. Puede que tengan el mismo fabricante, el mismo propietario, que estén hechos con materiales del mismo origen o que fueran creados en el mismo lugar. Esta afinidad con otros los conecta en una pequeña colección de entradas. Los espejos que se muevan de su plano siguen estando conectados a la constelación y, por lo tanto, ocupan el mismo lugar en pasillo del plano de los Espejos.

Los espejos que se usan para moverse por entre los planos no obtienen ninguna aptitud especial y se pueden romper como cualquier otro espejo. El sonido de un espejo roto resuena por el plano de los Espejos avisando a los viajeros de que al menos uno de los portales ha sido sellado. Si se rompen todos los espejos de una constelación, todo el que esté en el plano de los Espejos quedará atrapado indefinidamente.

El plano de los Espejos no conecta con el plano Etéreo, ni con el plano Astral, ni con el plano de la Sombra. Los conjuros que se basan en esos planos no funcionan en el plano de los Espejos.

HABITANTES DEL PLANO DE LOS ESPEJOS

El plano de los Espejos tiene pocos habitantes. Aún así, cuando un viajero pasa a través de un espejo la población del plano de

los Espejos en vez de incrementarse en un individuo lo hace en dos.

Cuando alguien entra en el plano se crea un reflejo de él en alguna parte del mismo. El reflejo es idéntico en todos su aspectos al personaje original, aunque tiene las siguientes diferencias:

- El reflejo tiene el alineamiento opuesto al del personaje. Por ejemplo un viajero legal bueno engendrará una versión caótica maligna (un viajero completamente neutral engendrará un reflejo completamente neutral).
- Si el original lleva un espejo como parte de su equipo, el espejo no se duplica. Todos los demás objetos que lleve el personaje se duplicarán y estarán en manos del reflejo.
- El reflejo sabe dónde está su original pero no al revés (a no ser que se encuentren, claro). El reflejo tiene los mismo recuerdos que el original en el momento de su creación, incluyendo el conocimiento de por qué espejo entró en el plano de los Espejos.
- El reflejo es un ajeno, de manera que no se le puede revivir o resucitar si muere.
- El reflejo tiene visión en la oscuridad 60' tanto si el original la tenía como no.
- El reflejo y el original se pueden identificar mutuamente sólo con verse.
- La mano buena del reflejo será la opuesta al original. Un viajero ambidiestro produce un reflejo ambidiestro.
- El reflejo no puede abandonar el plano de los Espejos a no ser que mate a su yo original.

No hay mucho que hacer en el plano de los Espejos, de manera que los reflejos empezarán a buscar a sus originales para acabar con ellos. Si lo consiguen, intentarán escapar por un espejo-portal y suplantarlos. Se puede rescatar al original y resucitarle, pero entonces deberá enfrentarse a todos los descalabros que su reflejo haya hecho mientras tanto. Si se le mata, el reflejo se rompe juntamente con todos sus objetos.

Si el original vuelve a pasar por un espejo-portal antes que el reflejo acabe con él, el reflejo desaparecerá. El reflejo tarda 2d20 asaltos en rastrear y encontrar a su original a través de los corredores del plano de los Espejos. Si se mata al reflejo entonces el original estará libre para siempre de reflejos en ese plano de los Espejos y nunca más deberá volver a enfrentarse a sí mismo en ese plano, aunque en una constelación diferente de espejos sí que deberá hacerlo.

El peligro de encontrarse con el lado oscuro (o de la luz) de uno mismo surge cuando el que viaja es un grupo de aventureros, que puede encontrarse con un grupo entero de reflejos. Cuando empieza la lucha es difícil identificar quiénes son los aliados y quienes los reflejos. Los personajes que persigan a un enemigo al plano de los Espejos deberán darse cuenta de que, oculto entre los corredores, hay un aliado de su enemigo con la cara de un amigo suyo.

LA SUPERVIVENCIA EN EL PLANO DE LOS ESPEJOS

Aparte del peligro de tener que luchar contra uno mismo, no hay otros peligros inmediatos dentro del plano de los Espejos. Los viajeros pueden respirar de forma normal y la comida y el agua se pueden traer de fuera si los viajeros tienen pensado hacer un viaje largo, ya que dentro del plano no hay recursos naturales que puedan proveer de sustento.

La visión en el plano de los Espejos es como en el interior de cualquier pasillo de un castillo. Los propios espejos proveen de luz, si es que en los planos que conectan hay algún tipo de luz.

CÓMO ENTRAR EN EL PLANO DE LOS ESPEJOS

Todos los que intenten atravesar espejos sin ayuda, sólo conseguirán hacerse un buen chichón en la frente y quedar en ridículo. Para acceder al plano de los Espejos se necesita un conjuro específico.

Pasar por los espejos

Transmutación
Nivel: Clr 5, Hch/Mag 7
Componentes: V,S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada y ver texto
Duración: especial
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí

Tú y una criatura tocada podéis pasar a través de un espejo o de cualquier superficie reflectante del tamaño adecuado hasta el plano de los Espejos. El espejo debe ser lo suficientemente grande como para que la criatura tocada pueda pasar por él como si fuera una ventana o cualquier otra abertura parecida. El conjuro dura hasta que el sujeto vuelve a pasar por un espejo (sea el mismo por el que entró u otro).

En el plano de los Espejos encontrarás otras ventanas que representan a un conjunto de espejos que están unidos por algún lazo común muy fuerte. Generalmente, el motivo es que todos fueron hechos por el mismo artesano, aunque puede que los espejos se unan debido a que están bajo el control de un ser con una voluntad muy fuerte, o que están enlazados debido a un suceso histórico especial.

Cuando estás en el plano de los Espejos puedes ver a través de los espejos sin que nadie te vea y espiar a los que están al otro lado. Puedes salir del espejo el tiempo justo para coger objetos a los que puedas llegar fácilmente, o incluso coger a personas y llevarlas hasta el plano de los Espejos. Un individuo al que hayas agarrado y hecho entrar en el plano de los Espejos se convierte en un nuevo usuario del conjuro. El conjuro sólo termina de forma individual cuando el individuo vuelve a pasar por un espejo, mientras que el resto de objetivos del mismo no se ven afectados.

Usar el conjuro no está exento de peligros. Cuando viajas al plano de los Espejos se crea un reflejo de ti mismo que te intentará matar y escapar por el espejo para suplantarte.

Foco: un espejo u otra superficie reflectante lo suficientemente grande como para que pases a través de ella.

EL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS

El mundo de los Espíritus es un reino creado bajo un foco de definición. Los colores son más vivos, los sonidos más claros y cualquier sensación procedente de lo que te rodea es mucho más aguda y definida. Algunos de sus habitantes dicen que el plano Material no es más que un reflejo pálido de la vibración del mundo de los Espíritus. Es una dimensión que representa la máxima expresión de todo.

El mundo de los Espíritus forma parte de una cosmología radicalmente diferente a la de la Gran rueda. En esta cosmología todo tiene espíritu, desde las montañas más grandes hasta las flores más pequeñas. También están los espíritus de los antepasados y los de los objetos que han dejado de existir. El mundo de los Espíritus es el hogar de los espíritus de todas las cosas vivas o inertes.

El mundo de los Espíritus es un plano Transitivo que sustituye al plano Astral de la cosmología del D&D. A diferencia de éste, el mundo de los Espíritus es coexistente y limítrofe con el plano Material, de manera que el terreno de los dos planos concuerda. Un valle del mundo de los Espíritus concuerda con un valle del plano Material, y allí donde hay una cascada en uno de los dos planos, también existe en el otro. Sin embargo, en el caso del mundo de los Espíritus, la cascada será más alta, el agua será más pura y los sonidos serán más agradables que los de su equivalente del plano Material. La cascada del mundo de los Espíritus podría ser el hogar de un elemental de agua que sería el espíritu de la cascada.

Tanto las criaturas vivas como las estructuras (desde las presas de los castores hasta los palacios) no tienen por qué tener analogías directas. Sin embargo, allí donde en el plano Material haya una ciudadela, en el mundo de los Espíritus habrá también una ciudadela, aunque será más grande y más sólida. Los ocupantes de esta fortaleza del mundo de los Espíritus pueden ser los espíritus reverenciados de los antepasados del actual gobernante de la otra.

RASGOS DEL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS

El mundo espiritual tiene los siguientes rasgos:

- **Gravedad normal.**
- **Intemporal:** en el mundo espiritual las criaturas no tienen hambre, no envejecen, ni tienen sed. Los días y las noches pasan de la misma forma que en el plano Material. Las noches son oscuras y están llenas de estrellas brillantes, mientras que los días están dominados por grandes nubes que cruzan un cielo azul muy puro.
- **Tamaño infinito:** a menos que el plano Material tenga el rasgo de tamaño finito, en cuyo caso el mundo de los Espíritus también lo tendría.
- **Morfología alterable:** los cambios de cosas en el mundo de los Espíritus no tienen por qué reflejarse necesariamente en el plano Material, y a la inversa tampoco sucede.
- **Sin rasgos elementales o de energía:** sin embargo, algunos lugares en concreto dentro del plano pueden tener estos rasgos. Por ejemplo, allí donde en el plano Material hay una forja de herrero, su equivalente del mundo de los Espíritus puede ser una forja igual pero con un rasgo de predominio de fuego.
- **Alineamiento levemente neutral:** algunas localizaciones específicas pueden tener otros alineamientos. Por ejemplo, el equivalente del mundo de los Espíritus de un cementerio maldito podría ser un cementerio con rasgo de alineamiento levemente maligno.
- **Magia mejorada:** todos los conjuros divinos están potenciados y prolongados. La magia arcana, que surge del conocimiento en contraposición con la veneración, no se ve afectada.

ENLACES DEL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS

El mundo de los Espíritus es coexistente con el plano Material y el movimiento es equivalente en los dos planos (una milla del plano Material es una milla del mundo de los Espíritus). El viajero que entre en el mundo de los Espíritus, ande tres millas hacia el norte y luego vuelva al plano Material, se habrá desplazado tres millas al norte.

Los viajeros pueden llegar al mundo de los Espíritus a través del plano Etéreo ya que este último forma una región fronteriza entre los dos planos. Un personaje en el plano Etéreo puede ver el plano Material y el mundo de los Espíritus como un eco débil. El viajero puede concentrarse en el eco y moverse del plano Etéreo al mundo de los Espíritus.

Debido a que el mundo de los Espíritus reemplaza al plano Astral, los conjuros que normalmente permiten el acceso al plano Astral conducirán al mundo de los Espíritus.

El mundo de los Espíritus conduce a otros planos, más concretamente a los hogares de aquellos poderes que controlan el universo conocido. El viajero puede pasar por el mundo de los Espíritus para encontrar los portales que conducen a los hogares de los dioses, así como a cielos y a infiernos únicos. Por ejemplo, un viajero que esté buscando al Duque de las tormentas encontrará un portal que le conduzca a su palacio en el mismo lugar donde en el plano Material hay unos picos azotados por tormentas constantes.

HABITANTES DEL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS

El mundo de los Espíritus es el hogar de una gran variedad de criaturas entre las que se incluyen las fatas, los elementales, los muertos vivientes, los ajenos y los dragones. Todos los que tienen acceso al conjuro *desplazamiento de plano* visitan el plano Material gracias a sus propios poderes y los lanzadores de conjuros usan los conjuros de *convocar monstruo* para traer a las criaturas del mundo de los Espíritus al plano Material. Además, algunas criaturas del mundo de los Espíritus encuentran portales naturales entre los planos.

CARACTERÍSTICAS DEL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS

Las áreas con asentamientos en el plano Material pueden ser particularmente peligrosas en el mundo de los Espíritus, puesto que son el hogar de los espíritus de los muertos. Estos espíritus son muy protectores para con sus descendientes. Un asesino que entre en el mundo de los Espíritus para infiltrarse en la recepción del duque deberá enfrentarse a sus antepasados. Esta es una de las razones por la que los gobernantes viven en el mismo lugar durante generaciones: les gusta tener la protección de sus antepasados.

EL PLANO ELEMENTAL DEL FRÍO

El plano Elemental del frío es una dimensión envuelta en hielo. Es un lugar de encarnizadas ventiscas, nevadas densas y un

mar lleno de hielo flotante. Es un paisaje frío e invernal mucho peor que los mayores glaciares del plano Material.

El plano Elemental del frío funciona mejor en una cosmología en la que los planos Interiores sean planos separados. En una cosmología donde los planos Interiores son limítrofes (o sea, que tienen fronteras) el plano Elemental del frío estaría en la coyuntura del plano Elemental del aire y el plano Elemental del agua.

RASGOS DEL PLANO ELEMENTAL DEL FRÍO

El plano Elemental del frío tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal:** abajo es en la dirección del suelo, lo cual puede ser muy peligroso para los viajeros, puesto que es hielo cubierto de nieve.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que tienen descriptor de frío están maximizados (como por el uso de la dote Maximizar conjuro, aunque no ocupan un espacio mayor de conjuros). Un cono de frío lanzado en el plano Elemental del frío hace el máximo de daño posible: 6 puntos de daño por nivel de lanzador. Sin embargo, la mayoría de habitantes del plano son resistentes o inmunes al daño por frío.

  Además, los conjuros que usen agua (se incluyen los conjuros del dominio de Agua) están prolongados (como por el uso de la dote Prolongar conjuro, aunque no ocupan un espacio mayor de conjuros). Los conjuros que ya estén maximizados o prolongados no se verán afectados por este rasgo.
- **Magia obstruida:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que tienen descriptor de fuego están obstruidos. Aún así, se pueden lanzar estos conjuros si se supera una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro).

HABITANTES DEL PLANO ELEMENTAL DEL FRÍO

El plano Elemental del frío es el paraíso de las criaturas inmunes a las temperaturas heladas. El plano es el hogar de sus propios elementales, así como de los seres del plano Material que viven en el frío. En general, estas criaturas tienden a ser carnívoras.

Los paraelementales de hielo son partes inteligentes del propio plano que recorren su superficie juntamente con los méfits de hielo y versiones de frío de las criaturas del plano Material (consulta el Capítulo 9 para la plantilla de criatura elemental de frío).

También viven en este plano criaturas del plano Material que son resistentes o inmunes al frío. Entre ellas se pueden encontrar gigantes de la escarcha, gusanos de la escarcha, dragones blancos, lobos invernales, criohidras y monstruos árticos como el remorhaz. En el plano se ha instalado una gran colonia de gigantes de la escarcha que sirve de puesto comercial. Estos gigantes comercian de forma regular con los dao.

El frío no tiene un lenguaje propio. Los nativos hablan gigante, dracónico o común cuando tienen que tratar con otros seres.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento por el plano de frío es una experiencia agotadora por culpa, sobre todo, del terreno. El suelo nevado es una mala superficie para moverse, ya que reduce a la mitad el movimiento de los personajes, y las partes más profundas del terreno pueden reducirlo hasta un cuarto. Se necesita superar una prueba de Equilibrio (CD 15) cada asalto para evitar caerse de bruces en áreas heladas (tira una vez por minuto si se usa el movimiento local). El hielo reduce el movimiento terrestre en 3/4 partes de lo normal.

El combate en el plano Elemental del frío es normal.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ELEMENTAL DEL FRÍO

El gran peligro del plano es la temperatura. La temperatura media es de 0°F. Un viajero desprotegido debe superar una salvación de Fortaleza cada 10 minutos con una CD de 15 + 1 por cada tiro previo o sufrir 1d6 puntos de daño atenuado que no podrá recuperar hasta que el personaje esté a salvo del frío. Los personajes que lleven ropa de abrigo deben superar la salvación de Fortaleza 1 vez cada hora.

El plano Elemental del frío también tiene un clima extremo y, en concreto, tienen un papel muy importante la nieve, el aguanieve, el granizo y las ventiscas (consulta 'Peligros del clima' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Cualquier día hay un 50% de posibilidades de que haya un clima extremo.

La atmósfera del plano es respirable, aunque es muy fría. El plano está lleno de agua si los personajes pueden fundir el hielo y, si lo desean, pueden cazar criaturas del plano Material de las que se pueden alimentar. La mayor preocupación de los viajeros es conseguir una fuente de calor, ya que en el plano hay pocas.

La visión es normal, aunque puede verse oscurecida por el clima. El plano entero está lleno de una luz fría que surge de arriba durante el día. Durante las noches no hay ni estrellas ni luna.

EL PLANO ELEMENTAL DE LA MADERA

Una cosmología alternativa podría tener cinco elementos: viento (aire), olas (agua), metal (tierra), llamas (fuego) y madera. Este último es el plano donde la vida vegetal es la dominante. Un bosque eterno más allá del alcance de la mayoría de las criaturas de carne.

El plano en sí mismo es una inmensa higuera sin raíces ni copa. En vez de eso, ramas del tamaño de las secoyas del plano Material se retuercen por el espacio del plano y en estas ramas nacen otras formas de vida vegetal. Las ramas del Gran árbol están llenas de agua y sostienen manglares de bosques mientras que en otras partes prosperan los cultivos domésticos. A lo largo de las inmensas ramas espirales prosperan los bosques de pinos y robles. Por los lados del Gran árbol hay grades bancos de flores silvestres y en las brechas ocultas de las ramas prosperan los humus y los hongos.

No hay vida animal nativa más grande que los insectos necesarios para la polinización. Los animales en general y los seres inteligentes en particular no son bienvenidos en este plano.

El Gran árbol es imperecedero y sus hojas lo cubren todo. Más allá del Gran árbol no hay nada que provea de refugio de ningún tipo.

El plano Elemental de la madera funciona mejor en una cosmología donde los planos Interiores estén separados y sin conexión alguna. Si usas una cosmología donde los planos Interiores tienen fronteras, el plano Elemental de la madera conecta con los otros cuatro planos Elementales adoptando los rasgos de los planos más cercanos a sus fronteras. En este caso, conecta con los otros cuatro planos Elementales, de la misma manera que las Tierras exteriores de la Gran rueda conectan con los planos Exteriores.

RASGOS DEL PLANO ELEMENTAL DE LA MADERA

El plano Elemental de la madera tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional objetiva:** abajo es hacia la parte más cercana del Gran árbol. Es posible andar por la parte exterior de las ramas y por la superficie del gran tronco de la misma manera que lo hacen las hormigas.
- **Tiempo normal.**
- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Sin rasgos elementales o de energía:** el plano Elemental de la madera representa el equilibrio entre el fuego (a través de la luz), el aire (por la respiración), la tierra (por los nutrientes) y el agua (por la lluvia). Todos combinados forman el Gran árbol.
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas que usan y crean agua (incluyendo todas aquellas del dominio Vegetal) se consideran prologados y maximizados. Si se lanza el conjuro *enmarañar*, en este plano durará 2 minutos por nivel de lanzador en vez de solo 1 minuto por nivel como ocurriría en el plano Material. Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén prolongados y maximizados no se verán afectados.

HABITANTES DEL PLANO ELEMENTAL DE LA MADERA

El Gran árbol del plano Elemental de la madera es una comunidad vibrante. No se conocen elementales de madera propiamente dichos, aunque existen criaturas elementales de madera análogas a las del plano Material, que actúan como guardianes del plano.

Es plano es el hogar de un gran número de plantas. En su interior viven ents, brozas movedizas, enredaderas asesinas, zarcículos y varias formas de hongos (incluso hongos fantasma). En el plano también viven cienos y, en especial, la gelatina ocre que no afecta a la madera.

Toda la vida vegetal del plano comparte un vínculo empático, de manera que la destrucción indiscriminada de partes del mismo alerta al resto de sus habitantes. Esta comunicación está limitada a las emociones básicas y tiene un alcance de 200'. Si las plantas necesitan comunicarse con seres de carne y hueso usan el común o el ent.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO ELEMENTAL DE LA MADERA

El plano Elemental de la madera no es un plano directamente hostil, aunque sus habitantes lo sean. Mientras los viajeros no destruyan las plantas, las criaturas elementales de madera los dejarán en paz. Sin embargo, si se cortan árboles, se cosecha grano, se cogen frutos o se ataca al Gran árbol, aparecerá una legión de guardianes que atacará a los intrusos. A pesar de la abundancia, es mejor que los viajeros se lleven su propia comida, o tendrán que comer semillas y fruta caída.

Los personajes que estén en el plano Elemental de la madera deberán mantenerse en movimiento. Las enredaderas empiezan a crecer alrededor de los viajeros que están en un lugar fijo más de una hora. Pasadas 4 horas, el personaje queda atrapado como su hubiera sido objetivo del conjuro *enmarañar*.

Aunque el plano está hecho de materia vegetal, es un paisaje exhuberante y vivo que no arde con facilidad. Las criaturas planta que son vulnerables al fuego, en el plano Elemental de la madera no tienen esta debilidad.

En el interior del plano, ningún tipo de visión (normal, visión en la oscuridad y visión en la penumbra) se ve afectada. Como en otros planos, la atmósfera es la que tiene su propia luminiscencia. Sin embargo, su brillo crece y decrece desde la luz de un día soleado hasta la luz de la luna. El día y la noche concuerdan con los del plano Material.

EL PLANO DE ENERGÍA TEMPORAL

El plano de Energía temporal es como el tiempo: una entidad en continuo movimiento. Es un plano con una tormenta de viento gris que no tiene ni base ni parte superior, que golpea y derriba a los viajeros que se aventuran en él. Todo lo que entra en el plano es golpeado y erosionado por el viento hasta que sólo queda polvo (las arenas del tiempo arrastradas por el viento para erosionar nuevos objetos).

Al plano de Energía temporal también se lo conoce como el plano del Tiempo. Es una vasta extensión parecida al plano Elemental del aire. Sin embargo, el plano de Energía temporal está en constante movimiento, lleno de tormentas y de viento que se agita.

La naturaleza tormentosa del plano es un problema físico, aunque el gran problema es la propia naturaleza del tiempo. Todos los que estén dentro de una tormenta de arena pueden ir a parar meses o años en el futuro, encontrándose exiliados para siempre de sus planos natales. Algunas civilizaciones del plano Material encuentran que este plano es la prisión ideal para ciertos malhechores, pero algunas culturas han sobrevivido lo suficiente como para arrepentirse cuando sus exiliados durante siglos han vuelto de su exilio y sólo han envejecido unos pocos días.

RASGOS DEL PLANO DE ENERGÍA TEMPORAL

El plano de Energía temporal tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad direccional subjetiva:** los viajeros eligen su propia dirección de "abajo" de la misma manera que en el plano Elemental del aire. Este rasgo gravitatorio es especialmente útil cuando el individuo se ve atrapado por una tormenta de arena.
- **Tiempo errático e intemporal:** el plano es intemporal respecto a cosas mundanas como el hambre, la sed y el sueño. Sin embargo, comparado con el plano Material, tiene un tiempo errático. Cuando un personaje deja el plano del Tiem-

po, deberás comprobar cuánto tiempo ha pasado en el plano Material. Puedes usar la siguiente tabla.

d%	Tiempo en el plano Material	Tiempo en el plano de Energía temporal
01-10	1 día	1 asalto
11-40	1 día	1 hora
41-60	1 día	1 día
61-90	1 hora	1 día
91-100	1 asalto	1 día

Incluso si sólo han pasado algunas horas en el plano de Energía temporal, puede que en el plano Material hayan pasado semanas. Los visitantes (o prisioneros) que pasen mucho tiempo pueden descubrir al regresar que han quedado exiliados de su vida, ya que está enterrada en el pasado, en una línea temporal que ya no recuperarán.

- **Tamaño infinito.**
- **Morfología alterable.**
- **Sin rasgos elementales o de energía:** el plano no tiene predominio positivo ni negativo. Con todo, algunos puntos de esta eterna tormenta de arena pueden tener rasgos de predominio menores positivos y negativos.
- **Magia mejorada:** los conjuros y las aptitudes sortílegas con efectos temporales como por ejemplo los conjuros *acelerar* y *detener el tiempo* están prolongados (como si se usara el conjuro Prolongar conjuro). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén prolongados no se ven afectados por este rasgo. El conjuro *detener el tiempo* es especialmente útil en este plano ya que crea una burbuja temporal alrededor del usuario que le protege de los efectos de los vientos cargados de arena. Esta burbuja flota a la deriva por el plano.
- **Magia limitada:** los conjuros que afecten al clima y al viento no afectan a los vientos dentro del plano de Energía temporal. Estos vientos no se producen por causas naturales sino por el avance implacable de la entropía en el Universo.

HABITANTES DEL PLANO DE ENERGÍA TEMPORAL

Los planos de Energía no tienen formas elementales como los otros planos o, si las tienen, son formas de vida tan diferentes de las del plano Material, que no interactúan con los viajeros.

Incluso para los estándares de los planos de Energía, el plano de Energía temporal está particularmente vacío de seres vivos (sean visitantes o vida nativa). Muchas de las criaturas que hay son seres que han quedado atrapados por algún error mágico o porque han fallado en su intento de capturar el poder del tiempo.

En el plano se pueden encontrar unas criaturas similares a los gólems y a los inevitables. Muchas de estas criaturas son muy antiguas y sus armazones se han pulido por el viento arenoso hasta tener destellos brillantes. Estas criaturas fueron enviadas aquí por lanzadores de conjuros en eras pasadas, y están atrapadas desde entonces. Muchos de estos constructos intentarán destruir de manera "compasiva" a los intrusos para salvarlos de la locura eterna de la tormenta.

MOVIMIENTO Y COMBATE

Se considera que todas las criaturas dentro del plano están en vuelo tanto si son capaces de volar como si no. Los que tengan un tamaño muy grande o sean especialmente elásticos podrán luchar contra las tormentas de partículas, pero muchos otros simplemente son barridos por la fuerza del viento.

Incluso el vuelo mágico, sea mediante conjuros o aptitudes sortílegas, deberá enfrentarse al poder de los vientos del tiempo. Las criaturas Pequeñas o de tamaño menor deberán superar una salvación de Fortaleza (CD 18) cada asalto o serán lanzadas 2d6×10' y sufrirán 2d6 puntos de daño atenuado. Las criaturas de tamaño Mediano deberán hacer una prueba similar cada asalto o serán movidas 1d6×10'. Las criaturas de tamaño Grande y Enorme deberán superar también la tirada cada asalto o se moverán 1d6×5'. Las criaturas de tamaño Gargantuesco o Colosal no se ven afectadas por el viento aunque les sigue afectando la erosión que provoca.

Combate temporal: el combate a distancia es imposible ya que el viento se lleva las flechas y nunca más se vuelven a ver. En los otros casos, el combate es como en el plano Elemental del aire.

CARACTERÍSTICAS DEL PLANO DE ENERGÍA TEMPORAL

El peligro más inmediato son los eternos vientos que azotan el plano y el polvo que arrastran.

En el plano hay una especie de atmósfera respirable muy ligera. El polvo puede ahogar a los viajeros que no estén protegidos (consulta 'Tormentas de arena' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Los personajes desprevenidos a los que pille una tormenta pueden contener la respiración un número de asaltos igual al doble de su puntuación de característica de Constitución. Los que lleven una bufanda u otra protección sobre la boca y la nariz pueden aguantar un número de asaltos igual a su Constitución por diez. Las criaturas que no necesitan respirar están libres de este problema.

Las tormentas del plano son mucho más peligrosas que las mayores tormentas de arena del plano Material ya que la arena es corrosiva y arranca la carne. La arena infige 1d6 de puntos de daño atenuado por cada asalto que el personaje pase en el plano.

La arena oscurece la visión y la visión en la oscuridad más allá de 5'. Los objetos de más de 10' quedan oscurecidos (ocultación de 9/10) y no se puede ver nada más a partir de 10'. El aullido del viento impone un penalizador de –8 a las pruebas de Escuchar.

Remolinos temporales

Dentro de las tormentas están los remolinos: depresiones arremolinadas de polvo. Todos los que se vean atrapados en el remolino sufren 1d12 puntos de daño (no es atenuado) durante 1d10 asaltos antes que el remolino les expulse de nuevo a la tormenta. El 60% de las veces en el centro del remolino hay un portal que conduce a un plano aleatorio.

Cómo luchar contra el viento

Los sabios sostienen que una criatura voladora lo suficientemente elástica puede zambullirse en el curso temporal donde nacen las tormentas de arena y moverse en el tiempo hacia atrás y hacia delante volando a la cabeza del viento y cambiando el fluir del tiempo para, al final, alcanzar su origen. Esta técnica no se ha comprobado y todos los que dicen haber viajado contra el viento han visto como el tiempo seguía pasando en el plano Material.

Bucles temporales

A veces hay partes de otros planos que van a parar al plano de Energía temporal y se mueven cabalgando sobre las tormentas, impenetrables y protegidos de los efectos de los vientos temporales. Estos lugares son bucles temporales, piezas de otros planos que se han separado de sus reinos originales. En estos lugares, el tiempo parece fluir de la misma manera que en sus planos de origen, con la excepción que sus habitantes hacen las mismas cosas una y otra vez, repitiéndose de forma eterna. Pocas veces un bucle temporal ocupa más de unos pocos centenares de pies cuadrados.

Los bucles temporales pueden ser un lugar donde refugiarse e incluso pueden ser un camino de salida del plano. Cuando el visitante del bucle temporal consiga interrumpir la secuencia de eventos o complete las tareas que los habitantes del bucle no finalizan nunca, el bucle volverá a su plano original. Para los habitantes del bucle esto puede ser una bendición o una maldición porque pueden haber estado viviendo en un plano con tiempo errático durante años e incluso siglos.

La ciudadela de la Eternidad

Hay una leyenda que dice que los vientos del plano de Energía temporal orbitan alrededor de un único lugar: la ciudadela de la Eternidad. Se desconoce la naturaleza de la ciudadela; quizás contenga el secreto de la inmortalidad verdadera, la fuente de la juventud o el creador original del Cosmos.

Otras leyendas dicen que la ciudadela de la Eternidad es en realidad la encarnación física del fin del mundo, o de su principio. Pasar al interior de la ciudadela sería como traspasar los lazos del propio tiempo. Es muy difícil imaginar qué puede haber más allá del tiempo. Quizás el camino conduzca a la máxima expresión de la disolución o como algunos investigadores sugieren, puede que la ciudadela sea el portal a una gran locura llamada el Reino lejano.

El área circundante de la ciudadela está llena de distorsiones temporales extremas, de manera que un minuto en ella es como un año en el plano Material.

EL PLANO DE LAS HADAS

El plano Exterior de las hadas es una tierra de luces suaves y deseos crueles. Es el hogar de criaturas poderosas parecidas a los elfos que se preocupan muy poco por los mortales y que sólo los consideran como juguetes o como presas. Es un país de gente pequeña con grandes deseos. Es un lugar de música y muerte.

El plano de las Hadas es una rareza en muchas cosmologías. Es un plano Exterior coexistente con el plano Material. Funciona como un plano Exterior, pero está íntimamente conectado con el plano Material hasta el punto de que todo lugar del plano Material coincide con su duplicado del plano de las Hadas. El plano de las Hadas se sobrepone al plano Material de tal manera que los viajeros no necesitan del plano Astral para cruzar de un plano a otro.

Por ejemplo, desde unas ruinas del plano Material se puede llegar hasta la puerta del castillo de un señor de las Hadas y, por lo tanto, hasta su plano.

El plano de las Hadas es un plano de penumbra eterna con linternas que oscilan por la brisa y grandes luciérnagas zumbando en los prados y las arboledas. El cielo está iluminado con los colores difuminados del crepúsculo o quizás son los colores del amanecer. La realidad es que el sol nunca sale ni se pone. Está, de forma permanente, en lo alto del cielo, y es un sol pequeño y oscuro.

Lejos de la Corte de las hadas, la tierra es un maraña de zarzales y pantanos densos. Es el lugar ideal, el territorio perfecto, donde las hadas oscuras cazan a sus presas.

RASGOS DEL PLANO DE LAS HADAS

El plano de las Hadas tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad ligera.**
- **Tamaño infinito:** el plano de las Hadas es, al menos, tan grande como el plano Material.
- **Morfología alterable.**
- **Sin rasgos elementales o de energía:** algunas partes del plano pueden tener rasgos de predominio positivo o negativo menores, pero el plano en su conjunto no los tiene.
- **Alineamiento levemente neutral.**
- **Magia mejorada:** el plano es altamente mágico y todos los conjuros arcanos que se lanzan en él están maximizados, potenciados y prolongados (como si se hubieran preparado o lanzado con las dotes adecuadas). Los habitantes del plano no prestan atención a los creyentes y a la fe, de manera que la magia divina no se ve afectada.
- **Tiempo fluctuante:** por cada día que transcurre en el plano, pasa una semana en el plano Material. La diferencia con otros planos es que el tiempo que se pasa en él sí repercute sobre el viajero. Los no nativos del plano que pasan tiempo en él y luego vuelven a un plano con tiempo normal, "se ponen al día" de forma instantánea. Pueden verse afectados por el hambre, si es que no han comido durante semanas (según el tiempo del plano Material). El visitante que ha pasado mucho tiempo en el plano de las Hadas y vuelve al plano Material, puede que muera en cuanto se ponga al día, si envejece más allá de su esperanza de vida normal (las edades máximas para cada raza se dan en la Tabla 6–5 del Capítulo 6 del *Manual del Jugador*). Los nativos del plano son inmunes a estos efectos y sólo los nativos más astutos comentan este problema a los visitantes.

ENLACES DEL PLANO DE LAS HADAS

El plano de las Hadas es coexistente con el plano Material y se puede llegar hasta él sin pasar por el plano Astral. Es un plano separado de los planos Transitivos, Interiores y Exteriores. Sigue al detalle la tipografía del plano Material, de manera que si dos portales al plano de las Hadas están situados a una milla de distancia uno de otro, en el plano de las Hadas también estarán a una milla de distancia.

Los portales al plano de las Hadas sólo aparecen en ciertos momentos, como por ejemplo durante una luna llena, en los equinoccios o una vez cada noventa días. Estos portales acostumbran a estar en menhires o en estanques.

Debido a que el plano de las Hadas no conecta con el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de la Sombra, los conjuros que usan estos planos no funcionan en este lugar.

HABITANTES DEL PLANO DE LAS HADAS

El plano de las Hadas es el hogar de criaturas muy poderosas con aspecto de elfos, que se llaman a sí mismas shii, y que se dividen entre la Corte de las hadas y la Corte de las hadas oscuras. A las primeras se las considera buenas y a las segundas, malignas, pero a los dos grupos les importan bien poco las necesidades y los deseos de las criaturas del plano Material

Para crear un hada sólo debes aplicar la plantilla de semicelestial a un personaje elfo. Para crear un hada oscura, aplícale la de semiinfernal.

Dentro de las hadas se pueden encontrar otros semicelestiales y otros semiinfernales. Muchos de estos son versiones en forma de hadas o de hadas oscuras de criaturas como sátiros, espíritus o grigs. Los seres más poderosos de la Corte oscura cabalgan sobre pesadillas en sus cacerías y van acompañados de sabuesos yez. Estas cacerías son comunes en el plano de las Hadas y a veces se trasladan al plano Material, aunque eso sólo ocurre cuando las estrellas se alinean y las fronteras se hacen más débiles.

Los miembros de la Corte de las hadas son caóticos buenos y se les conoce por atraer e incluso raptar a personajes del plano Material hasta su reino, con el propósito de hacerles partícipes de una fiesta o para seducirles. Los miembros de la Corte de las hadas oscuras también están interesados en atraer a los personajes del plano Material a sus banquetes, pero más como platos que como invitados. Ninguno de los dos grupos presta atención al tiempo que sus invitados pierden mientras están lejos del plano Material.

EL REINO LEJANO

También se le conoce como Afuera. Este plano (o quizás sea un espacio más allá de los planos) es un lugar terroríficamente diferente de la geometría planaria. Las entidades que habitan en este mundo son tan diferentes y tan alienígenas, que la mente no puede aceptarlas sin sufrir daño. Cuando algunos destellos de este reino llegan hasta otros planos, la materia se agita bajo los efectos de inexplicables impulsos de energía, hasta que se quema convirtiéndose en ceniza.

En el Reino lejano hay criaturas titánicas que nadan en la nada sumidas en su propia locura. Hay cosas inenarrables que susurran verdades terribles a todo el que se atreva a escucharlas. Para los mortales, el saber del Reino lejano es un triunfo de la mente sobre los groseros límites de la materia, el espacio y, al fin y al cabo, la cordura.

El Reino lejano está dividido en un número desconocido de capas. Cada capa sólo está un poco fuera de fase respecto a la siguiente, y para viajar entre capas sólo se necesita un leve pensamiento. Es posible estar en una capa y contemplar otra docena, todas ellas sobreponiéndose y, de algún modo, siendo distintas.

RASGOS DEL REINO LEJANO

El Reino lejano tiene los siguientes rasgos.

- **Ingrávido:** las entidades del Reino lejano flotan en medio de la nada. El único tipo de movimiento es el viaje entre capas, que se puede realizar con sólo pensarlo.
- **Tiempo fluctuante:** un minuto en el Reino lejano no equivale a ninguna escala de tiempo del plano Material. El plano existe fuera de la escala del tiempo. En este reino las palabras antes y después no tienen sentido alguno.
- **Tamaño infinito:** el Reino lejano contiene un número infinito de capas aunque las capas no son finitas.
- **Altamente mórfico:** las capas se evaporan, se dividen, se engendran y respiran de forma continua bajo el mandato de las entidades alienígenas que prosperan entre ellas.
- **Rasgos elementales y de energía esporádicos**: las condiciones están siempre en estado cambiante y es posible que en

LOS RASGOS MÁS PERVERSOS DEL PLANO DE LAS HADAS

El plano de las Hadas está basado en el folclore tradicional de los señores inmortales y de las cacerías salvajes. En estos cuentos, los mortales que tratan con los señores de las Hadas siempre mueren al final de la historia cuando vuelven a sus tierras nativas, sólo para desintegrarse en pocos segundos por culpa de la vejez. El plano de las Hadas que te presentamos apenas es cruel, pero si quieres un plano más preciso y mortífero debes hacer los siguientes cambios.

- **Tiempo fluctuante:** por cada hora que se pasa en el plano de las Hadas pasan dos semanas en el plano Material.
- **Atrapar:** el plano de las Hadas tiene un rasgo similar al del Elíseo y el Hades. Al final de cada semana que se pase en el plano, cualquiera que no sea nativo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + número de días consecutivos en el plano). Un fallo indicaría que el visitante ha caído bajo el control del plano y que no podrá abandonarlo por voluntad propia. La memoria que el personaje tiene de cualquier vida previa se desvanece y se necesita un *deseo* o un *milagro* para devolverle a la normalidad. La excepción son los viajeros que no acepten ni comida, ni agua, ni los regalos que los nativos del plano les ofrezcan; si no aceptan ninguna de estas cosas, no necesitan la salvación.

UN PLANO DE LAS HADAS MÁS ACCESIBLE

Puede que en tu cosmología el plano de las Hadas sea un plano al que se pueda acceder más fácilmente.

Quizá puede que los portales al plano funcionen desde el plano Etéreo, aún cuando en el plano Material no sea el momento adecuado para pasar por el portal. En el plano Etéreo, estos portales aparecen como cortinas de color bronce brillante. Las hadas pueden tener su propio plano Etéreo y los conjuros que lo usen funcionarían.

Puede que los viajeros lleguen al plano a través del plano de la Sombra, de la misma manera que usan la sombra para llegar a otros planos. En este caso, las hadas oscuras vagan por el plano de la Sombra.

El plano de las Hadas puede tener portales a otros planos Exteriores. Estos portales llevarían a áreas naturales con una fuerte presencia de elfos, como podrían ser las Tierras de las bestias en Arvandor, o la capa de Lolt en el Abismo.

un momento dado una capa estalle en llamas cuando pasa a tener un rasgo predominante de fuego. Generalmente, los cambios en el rasgo de energía de una capa se pueden ver de lejos: cambian de una capa a otra como si fuera una tormenta que se mueve por la faz del mundo normal. Los nativos están sujetos a las condiciones siempre cambiantes, pero saben cómo huir o protegerse cuando detectan que se acerca una tormenta.

- **Sin rasgo de alineamiento:** el Reino lejano no tiene nada parecido a la moral o a la ética.
- **Elementos salvajes:** los lanzadores de conjuros deben superar una prueba de nivel (CD 15 + nivel de conjuro). Si fallan, indicará que se puede producir un resultado de la Tabla 1–1: efectos de la magia salvaje.
- **Enloquecer:** moverse por el Reino lejano es equivalente a mirar, escuchar y pensar de una manera que los cerebros mortales no pueden asimilar. A los viajeros les pueden salir ojos en la palma de la mano, revivir simultáneamente un centenar de infancias en las que sus padres eran en secreto tumularios del Reino lejano o empezar a hablar al revés. Los no nativos que llegan al plano por primera vez deben superar una salvación de Voluntad (CD 20), o se volverán locos al instante (como el conjuro *locura*). Si la superan, deberán hacerla una vez por cada hora que pasen en su interior.

ENLACES DEL REINO LEJANO

No existen portales conocidos que conduzcan hasta ese plano, o al menos no hay ninguno viable. En el pasado, los antiguos elfos perforaron la frontera del plano con una vasta red de portales, pero su civilización estalló en un terror sangriento y las localizaciones de los portales están olvidadas desde hace mucho tiempo, aunque es posible que sigan existiendo.

Hay otros métodos para llegar hasta el plano. Entre ellos se puede viajar en el tiempo pasando por el Corazón del sueño en la Región de los sueños. Por suerte para los habitantes del plano Material, las criaturas de este plano lo tienen muy difícil para encontrar un camino temporal que les conduzca hasta él, aunque algunos conjuros de convocación raros podrían permitir convocarlos.

HABITANTES DEL REINO LEJANO

Los habitantes del plano desafían cualquier clasificación ordenada. Lo cierto es que hay una cantidad incontable de tipos de criaturas merodeando por las capas infinitas del plano. Algunos son animales, otros vagamente insectoides y algunos son poderosas deidades (sin embargo, es difícil evaluar si una entidad divina de este plano es inteligente o no). Cuando se enfrentan a los seres del plano Material o con criaturas asociadas con los planos Exteriores, las criaturas del plano adoptan una forma que sea familiar al observador.

Criaturas pseudonaturales

La forma de vida más simple del plano son las criaturas pseudonaturales que vagan por las diferentes capas realizando encargos inimaginables. Habitan más allá de los milenios que hay entre las estrellas, más allá de los planos tal y como los conocemos, anidando en lejanos reinos de locura. Cuando se les convoca al plano Material, adoptan la forma y las características de un familiar, aunque son mucho más horripilantes que éstos. De forma alternativa pueden aparecer de una forma más acorde con sus orígenes. Una de sus formas originales preferidas es la de una masa de tentáculos retorciéndose, aunque pueden adoptar otras muchas formas horribles.

Cómo crear una criatura pseudonatural

La plantilla "criatura pseudonatural" se puede añadir a cualquier criatura corpórea (a la que nos referiremos como "criatura base"). El tipo de la criatura cambia a "ajeno". La nueva criatura usa todas las estadísticas de la criatura base y sus cualidades especiales, a excepción de lo que se indica a continuación.

Ataques especiales: una criatura pseudonatural mantiene todos los ataques especiales de su criatura base y, además, gana los siguientes.

Impacto verdadero (Su): una vez al día, la criatura puede hacer un ataque normal con un bonificador introspectivo de +20 a una única tirada de ataque. La criatura no se ve afectada por la posibilidad de fallo contra un objetivo oculto.

Cualidades especiales: una criatura pseudonatural mantiene todas las cualidades especiales de la criatura base y, además, gana las siguientes.

- Resistencia al ácido y la electricidad (consulta la tabla).
- Reducción del daño (consulta la tabla).
- Resistencia a conjuros igual al doble de sus DG (máximo 25).

Dados de Golpe	Resistencia a electricidad y ácido	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 tiene algunas de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

Forma alternativa: una criatura pseudonatural puede adoptar a voluntad la forma de una masa grotesca llena de tentáculos u otra forma horrible apropiada que decida el DM. Las cualidades naturales no cambian, a pesar del aspecto físico. Cambiar la forma es una acción estándar. Las demás criaturas reciben un penalizador de moral de –1 en sus tiradas de ataque, cuando luchan contra criaturas pseudonaturales en su forma alternativa.

Salvaciones: las mismas que la criatura base.

Características: las mismas de la criatura base, pero la Inteligencia al menos debe ser 3.

Habilidades: las mismas que la criatura base.

Dotes: las mismas que la criatura base.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: la misma que la criatura base.

Valor de desafío: hasta 3 DG, el mismo que la criatura base.
de 4 DG a 7 DG, el mismo que la criatura base +1.
8 o más DG, el mismo que la criatura base +2.

Tesoro: el mismo que la criatura base.

Alineamiento: el mismo que la criatura base.

Avance: el mismo que la criatura base.

MOVIMIENTO Y COMBATE

El movimiento en el plano es como nadar. No hay gravedad, pero el aire es denso y se necesitan brazadas fuertes para moverse



Ilustración de W. Reynolds

por él. El movimiento entre las capas es tan fácil como desearlo. Los seres no nativos tan sólo existen en una capa a la vez, mientras que las entidades más grandes nativas del plano, a menudo existen en diferentes capas de forma simultánea.

Combate: a excepción de la naturaleza elemental y de energía loca y esporádica del plano, el combate en su interior es normal. El combate contra las entidades que gobiernan en este plano es absurdamente breve.

CARACTERÍSTICAS DEL REINO LEJANO

El Reino lejano está compuesto por un número infinito de capas pero, a diferencia de otros planos, son muy delgadas. Una capa de este plano puede medir entre una pulgada y una milla de grosor, aunque de promedio cada capa está separada de las demás por unos 10'. Los viajeros pueden ver de forma simultánea a través de las capas como si fuera un montón translúcido de pergaminos vistos a contraluz. Generalmente, se pueden ver hasta unas veinte capas, aunque cuanto más alejadas están más borrosas se ven.

La característica principal de las criaturas del Reino lejano es que son multidimensionales, de manera que pueden existir en más de una capa a la vez. Si las capas del plano son como un montón translúcido de pergaminos, las criaturas son un punto marcado en cada uno de esos pergaminos. Si se mira ese punto desde una capa no tiene sentido alguno, pero si se miran todos los puntos en todas las capas se ve una forma tridimensional. Este es el tipo de existencia que tiene todo en este plano, desde la vegetación tentacular, que se retuerce a lo largo del plano, hasta las inmensas entidades que se mueven a la deriva, cuya existencia es tan grande que los viajeros que sólo ocupan una capa no alcanzan a ver.

Los visitantes cuya mente no se rompa cuando entren en el plano, verán por todos los lados capas translúcidas que desaparecen, perforadas por ríos flotantes de un líquido blanco que a veces discurren por una capa antes de atravesarla y entrar en la siguiente. Desde las lejanas alturas descienden lluvias de globos azules. Los globos estallan cuando golpean contra un objeto liberando garrapatas del tamaño de caballos, que se mueven rápidamente en busca de sangre. Hay gusanos gelatinosos que serpentean de capa en capa a través de la vegetación tentacular incrustada con musgo de color naranja, todo ello suspendido sobre un mar amébico.

Hay una inmensidad de formas multicapa que se mueven a la deriva hasta donde alcanza la vista. Son formas borrosas parecidas a las de las criaturas que habitan en las profundidades de los mares del plano Material, pero cada una de estas formas, en realidad, tiene el tamaño de una ciudad, y éstas son las de menor tamaño.

Xaxox

Cruzando las fronteras de la realidad, hay una reliquia del plano Material: un castillo de piedra bien atado a un tronco de un árbol disecado de millas de diámetro. Este lugar fue un puesto avanzado de unos magos demasiado preocupados por descubrir conocimientos prohibidos como para preocuparse por su propia cordura. Los que quedan ya no temen a la locura, pues todo atisbo de pensamiento racional ha desaparecido de sus mentes.

En medio de los escombros de un laboratorio, alojamientos, una cocina, una pequeña biblioteca y celdas para ejemplares, aún hay algunos magos poderosos y sus sirvientes. La expedición la lidera Daruth Maderainvernal, un mago elfo. El único problema es que su cerebro está lleno de arañas. Literalmente.

Aún así busca la manera de devolver Xaxox de una pieza al plano Material. De vez en cuando, abre algún portal pequeño permitiendo que la esencia del Reino lejano entre en un plano aleatorio, perturbando los sueños de los que allí habitan. Si Daruth consigue ayuda del otro lado de uno de estos portales, o logra transferir Xaxox en solitario, puede abrirse un portal entre el Reino lejano y el plano Material. La locura de Daruth se alimenta con la perspectiva de la oleada de locura que tendría lugar en el plano Material si se abriera un portal de este tipo.

COSMOLOGÍA DE LA MIRÍADA DE PLANOS

En tanto que la cosmología del D&D define de forma rígida el lugar del plano Material y su relación con los planos Transitivos, Interiores y Exteriores, la Miríada de planos tiene una organización más permisiva. En esta cosmología, cada plano es como el plano Material. En un plano en concreto, los planos

cercanos son coexistentes en la misma forma que el plano Material normal lo es con el Etéreo. En la cosmología de la Miríada de planos, están situados de forma consecutiva y son limítrofes entre sí.

Se puede pensar en cada plano como en una burbuja de jabón en una nube de burbujas similares. Cualquier burbuja toca, al menos, a otra aunque generalmente toca a otras cinco de forma simultánea. Usando este modelo, un plano puede tocar (ser coexistente con) otros cinco planos. Si un viajero se mueve de un plano a otro con el que coexiste verá que el nuevo plano también coexiste con muchos otros planos. Algunos de ellos conectan con el plano que ha dejado, pero otros conectan con otras partes.

Las burbujas se arremolinan lentamente y se mueven por la nube de manera que, con el transcurso de los años, los planos que son coexistentes se separan y ocupan su lugar planos diferentes. Es posible que el movimiento de los planos sea aleatorio o puede que sigan un gran circuito preestablecido.

En la cosmología de la Miríada de planos, cada plano es finito. Los planos habitados crecen lentamente y los planos desiertos se evaporan en la nada. Algunas veces, dos planos se mezclan en un plano más grande, mezclando y equilibrando sus rasgos. No es muy normal que dos planos con rasgos muy opuestos se fusionen de esta manera.

Los nativos de uno de estos planos son conscientes de los planos con los que coexisten, de la misma manera que las criaturas de la cosmología del D&D son conscientes del plano Etéreo. La diferencia es que cuando un viajero de la cosmología del D&D cruza un portal y entra en el plano Etéreo, le parece un lugar fantasmagórico, mientras que en esta cosmología, cuando el personaje traspasa el tejido de la realidad y entra en el plano vecino, le parece tan real como el suyo. En estos planos también hay arañas de fase, birladores etéreos y una gran variedad de criaturas similares que viven a través de los planos que, en vez de retirarse al plano Etéreo, se retiran a alguno de los planos coexistentes.

Los dioses también tienen su lugar dentro de esta cosmología. En vez de estar en unos planos Exteriores, viven en sus propios planos, coexistentes con los planos donde viven sus seguidores. Con el lento movimiento de las posiciones relativas de los planos, algunos dioses se irán alejando de los planos de sus seguidores hasta que al final, y con el paso de los milenios, el dios y el culto desaparezcan de la memoria de sus seguidores. No es necesario que los dioses tengan un plano cada uno: un panteón puede compartir el mismo plano o puede que dioses rivales se enfrenten en constante batalla en un plano destrozado por la guerra.

De la misma manera, no hay ningún plano Elemental del fuego, y en vez de eso hay muchos planos de fuego levemente diferentes. Los otros elementos mayores también están en múltiples planos, así como elementos que no son tan clásicos como la madera, el hierro, la sangre u otros. Si hay dos planos elementales que son coexistentes, es muy posible que se unan. En cambio, si hay dos planos antagónicos que se ven forzados a coexistir puede que, a lo largo de sus frontera, nazca un tercer plano.

En planos que han coexistido durante milenios, no es extraño que muchos paisajes y culturas se desarrollen en paralelo. Una gran heroína de leyenda puede serlo a través de varios planos coexistentes, aunque los detalles de su historia pueden variar de un plano a otro. También es posible que en uno sea una heroína, mientras que en otro sea una figura de terror.

RASGOS DE LA MIRÍADA DE PLANOS

Muchos de los planos comparten las mismas características del plano Material de la cosmología del D&D. Aunque puede haber algunos planos de un tamaño inestimable, todos son finitos. Alternativamente algunos planos serán más parecidos a los planos Interiores o a una capa de los planos Exteriores, con gravedad alterada, tiempo cambiado, forma diferentes, rasgos mórficos alterados, impedimentos mágicos o con rasgos elementales o de energía distorsionados.

ENLACES DE LA MIRÍADA DE PLANOS

Los portales pueden unir puntos dentro de un mismo plano, y los portales entre planos que no son coexistentes pueden llegar a ser muy raros, si no ausentes. El movimiento entre planos requiere el uso de una versión adaptada a la cosmología de la Miríada de planos de *excursión etérea* o de *etereidad*. Los conjuros como *proyección astral* no existen debido a que no hay un plano Astral, aunque puede haber un plano muy grande que sea coexistente con otros de una manera similar al plano Astral. De la misma manera, los conjuros de transporte interplanario, como por ejemplo *desplazamiento de plano*, no están disponibles o están gravemente restringidos.

CARACTERÍSTICAS DE LA MIRÍADA DE PLANOS

Debido a que esta cosmología es un paradigma diferente de un universo multiplanario, las localizaciones planarias específicas, las culturas e incluso los individuos, son iguales que en la cosmología del D&D. La única diferencia es cómo sus características interactúan entre sí.

Planos mágicos: aunque no es imprescindible para esta cosmología, es posible que algunos planos sean el origen de la magia. Cuando los planos mágicos están cerca (no es necesario que sean coexistentes, pero no deberían estar más lejos de un par de planos), su magia llena el resto de planos. Esta magia permite que existan conjuros y bestias mágicas llenas de poder. En cambio, si el plano mágico está muy alejado, la magia de estos planos se irá debilitando. Las criaturas que basan su existencia en la magia (bestias mágicas, constructos, muertos vivientes) se irán debilitando hasta que terminen por desaparecer.

Se puede ir más allá y decidir que quizá cada escuela de magia tiene un plano propio. Algunos de estos planos pueden haberse movido muy lejos, mientras que otros están más cercanos. Los planos cercanos otorgan el poder de lanzar conjuros de 9.º nivel. Sin embargo, a medida que el plano se empieza a alejar, es posible que sólo funcionen hasta 8.º o 7.º nivel. Incluso puede llegar a suceder que sólo estén disponibles los conjuros de 1.er nivel. A medida que los planos de escuelas específicas se alejan más y más en su totalidad, los DG máximos de las criaturas mágicas se reducen.

Puede que haya planos que una vez estuvieran bañados por la magia pero, con el transcurso de los eones, los planos mágicos desaparecieran de sus alrededores y en la actualidad los conjuros y los dragones sólo sean leyendas. Podría ser un lugar interesante donde vivir, si los planos separados de nuevo volvieran a reencontrarse.



Y ¿qué ocurre con los propios planos mágicos? ¿Cómo son? Podrían ser muy parecidos a los planos Exteriores de la cosmología del D&D, o se podrían parecer a los planos de energía y tener la forma de orbes de poder puro que irradiaran la magia de una escuela en particular.

COSMOLOGÍA DOPPEL

La cosmología Doppel consiste en dos planos Materiales en el que cada uno se considera centro "real" del multiverso y en el que el otro es un plano Material "alternativo" (si es que se conoce). Los dos planos están separados por el plano de la Sombra de manera que el núcleo de la cosmología parece una galleta rellena: dos galletas de realidad con una capa de Sombra entre ellas.

Los dos planos Materiales son idénticos en apariencia. Las características físicas de uno de los Planos se reproducen exactamente en el otro, y las naciones, monstruos y personajes tienen una versión alternativa en el otro plano. La gran diferencia entre los dos planos es que uno tiende hacia el bien mientras que otro tiende hacia el mal. Los planos Materiales no tienen el rasgo de alineamiento bueno maligno, sino que lo que es bueno en un plano es maligno en el otro. Un mago benévolo de un plano es un nigromante diabólico en el otro, mientras que un bárbaro salvaje en un plano tiene un gemelo déspota y calculador en el otro.

Un viajero entre los dos mundos encontrará que los viejos aliados ahora son enemigos mientras que los enemigos son aliados. Lo más importante es que aquellos en los que el viajero había depositado su confianza ahora son rivales y le tratarán en consonancia con este hecho. Los personajes con un alineamiento neutral no se verán afectados y actuarán de la misma manera.

RELACIONES PLANARIAS DOPPEL

Una parte del plano de la Sombra separa los dos planos Materiales y funciona como el plano Transitivo principal. Cada plano Material tiene su propio plano Etéreo.

CÓMO MODIFICAR LOS CONJUROS DE ACCESO AL PLANO ETÉREO

Los viajeros que usen *excursión etérea* o *etereidad* en la cosmología de la Miríada de planos verán su plano natal a través de la bruma, tal y como si estuvieran en el plano Etéreo. De hecho, están en un plano Material coexistente y pueden interactuar con las criaturas y los elementos de forma normal. Debido a que cada plano es coexistente con muchos otros, el viajero puede seguir saltando de mundo en mundo y, mientras dure el conjuro, alejarse cada vez más de su mundo natal.

Cuando la *excursión etérea* termina, el viajero es devuelto a su plano de origen. En cambio, cuando finaliza *etereidad* el personaje puede, si lo desea, quedarse en el plano hasta el que ha viajado.

Los dos planos Materiales, juntamente con sus respectivos planos Etéreos y el plano de la Sombra que se interpone entre ellos, están situados en el centro de un remolino de elementos y energías (como si fuera un único plano Interior). Varios puntos de este plano tienen rasgos de predominio elementales con bolsas ocasionales de predominio mayor. El plano Interior que rodea los planos Materiales está lleno de bolsas elementales y de energía que lo llenan todo como si fueran grandes soles o grandes agujeros negros.

El plano Astral consiste en un conjunto de conductos que perforan el plano Interior. Únicamente en aquellos puntos donde convergen muchos conductos es donde un personaje puede encontrar el espacio abierto nebuloso que es el plano Astral normal. En estos puntos de encuentro, el remolino lleno de color que es el plano Interior cercano tiñe de colores el plano Astral.

Los planos Exteriores consisten en varios planos dedicados a diversos dioses y están situados más allá del plano Interior. Están separados del plano Interior por el cojín del plano Astral. Los planos Exteriores tienden a ser de un alineamiento fuertemente bueno o fuertemente maligno. Mientras que los dioses tienen seguidores en los dos planos Materiales, uno de ellos tiene tendencia a un alineamiento bueno mientras que el otro tiene tendencia al mal.

En los dos mundos hay leyendas de "edades oscuras" y "edades doradas" de cuando los mundos eran más malignos o más buenos que en la actualidad. El punto central entre los dos planos Materiales gira lentamente sin importar el alineamiento de los planos Exteriores, y los dioses constantemente tratan de sacar ventaja de esta rotación de los planos Materiales.

RASGOS DE LA COSMOLOGÍA DOPPEL

A no ser que se indique lo contrario, todos los planos tienen los rasgos correspondientes a su tipo. Los planos Transitivos de la cosmología Doppel se parecen mucho a los de la cosmología del D&D, y los planos Exteriores también. Los únicos cambios que hay son los siguientes:

Planos Materiales: no cambian, a excepción de que hay dos planos Materiales y los nativos de cada plano piensan que el otro es un plano Material alternativo y, en definitiva, una versión retorcida del plano Material "real".

Planos Transitivos: el plano Astral se limita únicamente a un conjunto de conductos que perforan el plano Interior y a una banda que separa los planos Exteriores del plano Interior. Hay dos planos Etéreos, cada uno conectado a su plano Material. El plano de la Sombra conecta los dos planos Materiales.

Planos Interiores: un único plano Interior con todos los elementos y las energías sirve de barrera entre los dos planos Materiales y los planos Exteriores. Cualquier lugar del plano Interior tiene un rasgo de predominio elemental o de energía. El plano Interior tiene gravedad direccional subjetiva.

Planos Exteriores: hay un número de planos Exteriores que flotan en el plano Astral más allá del plano Interior. Estos planos Exteriores tienden a estar fuertemente alineados con el bien o con el mal. Los planos Exteriores son divinamente mórficos y esos planos Exteriores a modo individual tienen rasgos adicionales, dependiendo de la naturaleza de sus habitantes.

ENLACES DE LA COSMOLOGÍA DOPPEL

Sólo existen unos pocos portales permanentes entre los dos planos Materiales. La mayoría de los portales de la superficie se han localizado y destruido, y los pocos que hay están en las profundidades de la tierra. Estos portales pueden estar escondidos o incluso ser insustanciales como las fronteras planarias, de manera que es posible que los personajes crucen de un plano Material a otro sin darse cuenta.

El enlace más común entre los dos planos Materiales es el plano de la Sombra. Cruzarlo para ir de un plano material a otro es algo que se hace poco, debido al peligro de encontrarse con los guardianes de la Sombra (ver más abajo).

Es posible moverse de un plano Material al otro a través del plano Astral, moviéndose primero a uno de los planos Exteriores y desde ellos llegar al otro plano Material. Los dioses bromistas (tanto los buenos como los malignos) a veces devuelven al mortal al plano Material equivocado sólo para ver cómo surge la discordia y se convulsiona el orden establecido.

CARACTERÍSTICAS DE LA COSMOLOGÍA DOPPEL

La naturaleza exacta de cada uno de los dos planos Materiales varía de la misma manera que en la cosmología de un sólo plano Material, pero en esta cosmología, un plano es maligno y el otro no.

Los dos planos comparten la misma historia a lo largo del tiempo. Lo que ocurre en un plano también tiende a ocurrir en el otro. El colapso de un imperio maligno en uno de los planos Materiales va seguido de la destrucción de un imperio bueno en el otro. Incluso los eventos más pequeños tienden a ser imitados. Un personaje que viaje al otro plano y mate a su "gemelo", cuando vuelva a su plano descubrirá que su vida está en peligro (aunque no significa que sea una sentencia de muerte firme). La cosmología Doppel tiende a curarse a sí misma alternando eventos para resolver las contradicciones y así moverse hacia un punto de equilibrio entre los dos planos Materiales.

El secreto del otro universo: la mayoría de los habitantes de los dos planos Materiales ignoran la existencia de un universo gemelo al otro lado del plano de la Sombra. Los personajes más poderosos o más instruidos de los dos planos Materiales conocen la verdad y a menudo intentan mantener el equilibrio con el otro plano y en especial con su doble.

Los guardianes de la Sombra: el plano de la Sombra es un lugar mortífero en el que vagan grandes dragones hechos de sombra a los que se conoce como los guardianes de la Sombra. Los guardianes son cazadores implacables de cualquiera que perciban que está en el lugar "equivocado" del plano de la Sombra. Para crear un guardián, aplica la plantilla de criatura sombría a un dragón rojo de edad comprendida entre "muy viejo" y "gran sierpe". Retiene el subtipo de fuego y gana resistencia al frío de la plantilla sombría (quita la resistencia al frío del daño base de fuego y luego dobla el daño que quede). Su arma de aliento es un cono de llamas negras con tintes púrpura.

Transferencia planaria explosiva: las acciones que envíen a un personaje al otro plano (como por ejemplo con el uso conjunto de *agujero portátil* y *bolsa de contención*), generalmente también envían al opuesto del personaje al plano Material opuesto. A diferencia de otras cosmologías, en Doppel los dos personajes

viajan de manera simultánea. Un grupo de personajes de alineamiento bueno que vaya a parar al otro plano Material no sólo tendrá que enfrentarse a un mundo que se ha convertido en maligno, sino que deberán recordar que sus "otros yo" estarán campando a sus anchas en su hogar.

COSMOLOGÍA DE PLANETARIO

En la cosmología de Planetario hay varios planos Interiores y Exteriores que orbitan uno alrededor del otro, y cada plano afecta a los otros de la misma manera que la gravedad afecta a los planetas. Es como un modelo mecánico del sistema solar en el que se ven los planetas girando alrededor del sol. De la misma manera, los planos de la cosmología de Planetario giran unos alrededor de otros.

Dentro de la cosmología, cada cierto tiempo, ciertos planos se acercan más al plano Material de manera que son más poderosos. Estos planos ascendentes hacen que algunos conjuros sean más poderosos en el plano Material.

RELACIONES PLANARIAS LA COSMOLOGÍA DE PLANETARIO

La relación entre el plano Material y los tres planos Transitivos principales (el plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra) es como en la cosmología del D&D.

Los planos Interiores se organizan de la misma manera que en la cosmología del D&D, pero el plano Material está descentrado con respecto a ellos y no hay planos de Energía (aunque pueden existir la energía positiva y la negativa). En cualquier momento, el plano Material está más cerca de uno de los tres planos Interiores que de los otros dos. De este plano se dice que es el plano ascendente.

Cada plano Elemental es un plano ascendente durante la estación apropiada: el fuego durante el calor del verano, la tierra durante las abundantes cosechas del otoño, el agua durante las precipitaciones frías del invierno, y el aire durante los golpes de viento de la primavera. A medida que la estación cambia, también lo hace el rasgo de magia mejorada del plano (se explica más adelante).

Los planos Exteriores no son el borde de la Gran rueda. En vez de eso, son planos separados y conectados al plano Astral. Estas Tierras exteriores se mueven de manera complicada en un sistema de rotaciones y órbitas que las ponen en contacto con otros planos Exteriores, Interiores o con el plano Material. Estos planos no colisionan porque funcionan en diferentes niveles armónicos de la realidad. Sin embargo, y de forma breve, pueden convertirse en limítrofes. Las criaturas pueden deslizarse fácilmente de un plano a otro cuando dos planos están muy próximos.

Además, el número de planos de la cosmología de Planetario cambia con el paso de los siglos, a medida que algunos planos se alejan y otros se sitúan más cerca. A veces, un plano deriva tan lejos que se pierde para siempre aunque los dioses de ese plano, en vez de quedarse exiliados pueden resituarse en otro plano. De manera similar, es posible que aparezca de golpe un nuevo plano Exterior que pase entre los planos establecidos lanzando a los otros planos fuera de sus órbitas.

Planos Exteriores ascendentes: la cosmología de Planetario tiene cuatro planos Exteriores: uno para cada alineamiento no neutral. El plano legal bueno (los Salones dorados) es ascendente tres días al año alrededor del solsticio de invierno. El plano caótico bueno (la Elección de los dioses) es ascendente alrededor del equinoccio de verano durante tres días. El plano caótico maligno (el Miedo acechante) es ascendente alrededor del solsticio de verano. Finalmente, el plano legal maligno (la Conquista temible) es ascendente alrededor del equinoccio de invierno durante tres días.

Además, existen planos menores de los poderes y los alineamientos. Los maestros del saber más poderosos rastrean sus movimientos gracias a las habilidades de Saber (los Planos) y Saber (naturaleza).

Entre esta mezcla de planos y de mecanismos existe un plano particularmente abominable conocido como Némesis, que aparece una vez cada unos centenares de años. Los ejércitos que lo habitan se preparan para el día en que el tejido entre los planos se debilita y pueden asaltarlos destruyendo las civilizaciones y los otros planos. El día exacto en que el Nemesis volverá es materia de discusión entre sabios, pero la última invasión fue hace unos novecientos años.

RASGOS DE LA COSMOLOGÍA DE PLANETARIO

El plano Etéreo, el Astral y el de la Sombra tienen los mismos rasgos descritos en el Capítulo 5 de este libro y no se ven afectados por el movimiento de los planos. Sin embargo, los otros planos sí que pueden afectar al plano Material.

Dentro de esta cosmología, ciertos tipos de conjuros lanzados en el plano Material se ven afectados por la ascendencia de los planos Interiores. Además, cada uno de los cuatro planos Exteriores asciende durante tres días al año y sus rasgos afectan al plano Material: durante ese tiempo el tránsito entre los planos Exteriores y el plano Material es mucho más sencillo (consulta 'Enlaces de la cosmología de Planetario' más abajo).

Los planos Interiores tienen los rasgos descritos en el Capítulo 6, ya que son iguales que en la cosmología del D&D.

Magia mejorada: cuando domina algún plano Elemental en particular, los conjuros que usan ese elemento (por ejemplo, que tienen el descriptor de fuego en verano) se consideran ampliados y prolongados (como por el uso de las dotes Ampliar conjuro y Prolongar conjuro). Los conjuros que ya estén ampliados y prolongados no se verán afectados.

Cuando uno de los cuatro planos Exteriores es ascendente (los tres días cercanos al equinoccio o al solsticio), el plano Material gana los dos rasgos leves de los alineamientos apropiados. Por ejemplo, durante el solsticio de invierno el plano Material es levemente bueno y levemente caótico.

Los planos Exteriores de esta cosmología pueden usar como modelo a Celestia, Baator, el Abismo y Arbórea o puedes crear tus propias versiones de estos planos.

ENLACES DE LA COSMOLOGÍA DE PLANETARIO

Las conexiones planarias en el interior de la cosmología de Planetario funcionan como en la cosmología del D&D. Por ejemplo, los conjuros *proyección astral* y *etereidad* funcionan con normali-

dad. Aún así, la manera más fácil de viajar entre el plano Material y los planos Exteriores es durante los equinoccios y los solsticios.

Durante el período de tres días de cada festival, un individuo con la aptitud sortílega o el conjuro de *teleportar* puede desplazarse entre el plano Material y el plano ascendente como si los dos planos fueran uno solo. Sin embargo, los personajes pueden verse atrapados en un plano o en el otro una vez concluyen los tres días del período de ascendencia.

Además, las áreas sagradas o sacrílegas acostumbran a tener portales intermitentes que permiten el acceso a los personajes durante el equinoccio o el solsticio adecuado. Viajar a la Conquista temible puede ser tan sencillo como entrar en una cámara de tortura olvidada durante el equinoccio de otoño, o quizás los demonios del Miedo acechante invadan el plano Material desde un cementerio maldito durante el solsticio de verano.

CARACTERÍSTICAS DE LA COSMOLOGÍA DE PLANETARIO

La naturaleza física de esta cosmología, en mayor medida que las otras, tiene efectos profundos sobre los nativos del plano Material. Además de las estaciones del año que favorecen a elementos en particular, los cuatro planos Exteriores afectan los festivales que hay a lo largo del año. Estos cuatro festivales dominan las vidas de los habitantes de este plano Material y el nombre de cada festival surge del nombre del plano Exterior apropiado.

Por ejemplo, al solsticio de verano (cuando predominan los Salones dorados) se le conoce con el nombre de Oro y es un tiempo de celebraciones. En los lugares sagrados se pueden ver arcontes y el sentimiento del bien lo invade todo. Durante este período las cosas salvajes y los seres malignos se esconden.

Al equinoccio de verano (cuando predomina la Elección de los dioses) se le conoce como Elección y es tiempo de trucos, bromas y celebraciones festivas, así como el momento de tomar decisiones respecto al próximo año, o de plantar en el campo.

Al solsticio de verano (cuando predomina el Miedo acechante) se le llama Miedo. Son noches cálidas en que los hombres y las mujeres se quedan en casa por miedo a los seres salvajes que se esconden en la oscuridad. Durante el festival, sobre los campos suenan cuernos de caza soplados por labios inhumanos, y muchas razas civilizadas se quedan en el seguro interior de las ciudades.

Al equinoccio de otoño (cuando predomina Conquista temible) se la conoce como Temor y es un tiempo de preparación. Las comunidades se aseguran de que las cosechas serán lo suficientemente buenas para pasar el invierno, de que las murallas son lo suficientemente fuertes como para resistir invasiones, y de que las familias y los vecinos tienen la salud adecuada para aguantar los meses de invierno. Es tiempo de evaluar los pecados de cada uno y de asignar las culpas.

VARIANTE: ASCENDENCIA ELEMENTAL MÁS FUERTE

Cuando uno de los elementos asciende y sus conjuros relacionados quedan mejorados, se aplica un rasgo de magia obstruida a los conjuros del elemento opuesto. Agua y fuego se oponen, así como aire y tierra.

Por ejemplo, durante el invierno, los conjuros que usan agua se consideran ampliados y prolongados pero los conjuros con descriptor de fuego están obstruidos. Para usar un conjuro de fuego en invierno, el lanzador de conjuros debe superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro).

El Observatórium

Dentro de la cosmología de planetario, el semiplano conocido como el Observatórium tiene la característica adicional de ser el pivote central del universo; el auténtico eje central sobre el que orbita el resto de planos. Si un personaje entra en el Observatorium, controla el movimiento de los planos. La localización exacta del Observatorium es desconocida. Puede que ni siquiera los dioses sepan dónde está.

COSMOLOGÍA DEL CAMINO SERPENTEANTE

En esta variante cosmológica, el universo no es una Gran rueda sino que es un camino sin principio ni final. Cada plano conduce al siguiente en una espiral sin fin dentro del plano Astral y los viajeros se pueden mover de un plano a otro circulando por ella.

Dentro de esta cosmología, la definición de lo que es un plano Material, un plano Interior o un plano Exterior deja de funcionar. En vez de eso, cada plano tiene sus propios rasgos que indican si es de un tipo o de otro. Los dioses tienden a vivir en un plano con rasgos divinamente mórficos, aunque estos planos no serán planos Exteriores, sino un simple eslabón más del Camino serpenteante. A diferencia de la cosmología del D&D, no hay un plano central. El plano Material, con el que muchos viajeros se identifican, no es más que otra parada en la cinta infinita.

RELACIONES PLANARIAS EN EL CAMINO SERPENTEANTE

Cada plano tiene frontera con otros dos planos, así como con el plano Astral y el plano de la Sombra. Cada plano tiene su propio plano Etéreo y los planos Etéreos de dos planos diferentes no se conectan. Aún así, las cortinas etéreas permiten a los viajeros moverse de un plano Etéreo al siguiente.

Los dos planos situados a los lados pueden ser parecidos o radicalmente diferentes. Aparentemente, no hay orden ni concierto en los rasgos planarios dentro de esta cosmología.

Hay un único plano de la Sombra que se extiende por toda la cosmología, conectando todos los planos uno tras otro. Al plano de la Sombra también se le conoce como el camino Oscuro. A través del camino Oscuro, y si son lo suficientemente valientes para enfrentarse a sus peligros, los aventureros pueden moverse a los planos adyacentes.

Sólo hay un plano Astral, que permite el movimiento por cualquier plano de la cosmología a través del uso de conjuros como *desplazamiento de plano* y *proyección astral*. Los portales permanentes sólo conectan planos adyacentes, y no hay atajos.

No hay planos Elementales o de Energía en el Camino serpenteante, aunque tanto los elementos como las energías existen.

RASGOS DEL CAMINO SERPENTEANTE

Los rasgos de los planos Transitivos son los mismos que los de la cosmología del D&D. Puedes elegir los rasgos para los otros planos o tirar aleatoriamente por ellos en las tablas que hay más

abajo. Todos los planos de esta cosmología tienen el rasgo de tamaño infinito.

ENLACES DEL CAMINO SERPENTEANTE

Los viajeros planarios pueden pasar por planos adyacentes a través de las cortinas etéreas en el plano Etéreo, enfrentándose al camino Oscuro del plano de la Sombra, o a través de portales permanentes entre los planos vecinos. Estos portales requieren un objeto de mando o son portales intermitentes que funcionan sólo en ciertos momentos del año. En la cosmología del Camino serpenteante, los mercanos conocen todos los portales permanentes entre los mundos y conducen caravanas de plano en plano.

Con los conjuros *desplazamiento de plano* y *proyección astral* es posible viajar entre planos distantes. Los portales permanentes entre planos que no son adyacentes no duran mucho. Los vientos del plano Astral los barren en 1d6 horas.

CARACTERÍSTICAS DEL CAMINO SERPENTEANTE

Mientras que una aventura en esta cosmología puede empezar en cualquier sitio, se recomienda empezarla en el plano Material (tal y como se describe en el Capítulo 4). Uno de los muchos planos de esta cosmología, un plano llamado Ireth, tiene los rasgos típicos del escenario de campaña del D&D.

Ireth tiene frontera con dos planos: uno de alineamiento legal y otro de alineamiento caótico. El plano legal se llama Uno y tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad ligera.**
- **Tiempo normal.**
- **Estático.**
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente legal.**
- **Magia normal.**

Y su plano opuesto es Xato, que tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad alta.**
- **Tiempo normal.**
- **Altamente mórfico**
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento levemente caótico.**
- **Magia normal.**

RASGOS GRAVITATORIOS DEL CAMINO SERPENTEANTE

d%	Rasgo
01-50	Gravedad normal
51-60	Gravedad ligera
61-70	Gravedad alta
71-80	Ingrávido
81-90	Gravedad direccional subjetiva
91-100	Gravedad direccional objetiva

RASGOS TEMPORALES DEL CAMINO SERPENTEANTE

d%	Rasgo
01-70	Tiempo normal.
71-75	Tiempo acelerado: 1 día en este plano = 1 hora en el plano original
76-80	Tiempo ralentizado: 1 día en este plano = 1 semana en el plano original
81-90	Errático
91-100	Intemporal (sin que se pase hambre y sed. Quizás haya otros aspectos afectados)

RASGOS MÓRFICOS DEL CAMINO SERPENTEANTE

d%	Rasgo
01-50	Alterable
51-60	Altamente mórfico
61-85	Divinamente mórfico
86-90	Estático
91-100	Mágicamente mórfico

RASGOS ELEMENTALES Y DE ENERGÍA DEL CAMINO SERPENTEANTE

d%	Rasgo
01-77	Sin rasgos elementales o de energía
78-80	Predominio de tierra
81-83	Predominio de aire
84-86	Predominio de fuego
87-89	Predominio de agua
90-91	Predominio negativo menor
92	Predominio negativo mayor
93-94	Predominio positivo menor
95	Predominio positivo mayor
96-100	Rasgo de energía o elemental (Tira 1d4 para elegir el elemento y 1d4 para elegir la energía y el grado de intensidad)

RASGOS DE ALINEAMIENTO DEL CAMINO SERPENTEANTE

d%	Rasgo de alineamiento
01-50	Levemente neutral
51-60	Fuertemente neutral
61-65	Levemente maligno
66-70	Levemente bueno
71—73	Fuertemente maligno
74-76	Fuertemente bueno
77-81	Levemente caótico
82-86	Levemente legal
87-89	Fuertemente caótico
90-92	Fuertemente legal
93	Levemente caótico maligno
94	Levemente caótico bueno
95	Levemente legal maligno
96	Levemente legal bueno
97	Fuertemente caótico maligno
98	Fuertemente caótico bueno
99	Fuertemente legal maligno
100	Fuertemente legal bueno

RASGOS MÁGICOS DEL CAMINO SERPENTEANTE

d%	Rasgo
01-70	Magia normal
71-80	Magia obstruida: afecta a una escuela, subescuela o descriptor a elección del DM.
81-85	Magia mejorada: afecta a una escuela, subescuela o descriptor a elección del DM. Los conjuros están maximizados (01-25), ampliados (26-50), potenciados (51-75) o prolongados (76-100).
86-95	Magia limitada: afecta a una escuela, subescuela o descriptor a elección del DM.
96-100	Magia muerta.

Tanto Uno como Xato están habitados por seres muy poderosos de naturaleza caótica. En Xato habitan slaad y githzerai, mientras que en Uno habitan inevitables y formícidas.

Más allá de Uno está el plano de Divinia, donde flotan los palacios de cristal de los dioses de alineamiento bueno, en una atmósfera de oro. Tiene los siguientes rasgos.

- **Gravedad normal.**
- **Intemporal:** los habitantes no envejecen, no pasan hambre ni sed.
- **Divinamente mórfico.**
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento fuertemente bueno.**
- **Magia normal**

Más allá de Xato hay un plano de alineamiento maligno que se conoce como la Ciudadela del terror, una fortaleza al rojo vivo que flota por encima de un paisaje volcánico. Los rasgos del plano son los siguientes.

- **Gravedad normal.**
- **Intemporal:** los habitantes no recuperan puntos de vida o puntuaciones de característica, si no es con la ayuda de la magia.
- **Divinamente mórfico.**
- **Sin rasgos elementales o de energía.**
- **Alineamiento fuertemente maligno.**
- **Magia normal**

Más allá de Divinia hay un plano que sólo contiene agua, mientras que más allá de la Ciudadela de terror hay un plano de tierra sólida lleno de túneles excavados por los esclavos de los señores oscuros de la Ciudadela.

Las deidades de Ireth viven en Divinia y en la Ciudadela del terror. A menudo, mandan sus agentes así como sus intermediarios, como por ejemplo mercanos y genios, a hacer su voluntad en Ireth. Los djinn y los marid sirven a Divinia, mientras que los ifriti y los dao actúan como agentes libres de la Ciudadela del terror.

Divinia y la Ciudadela intentan destruirse mutuamente y los tres planos que hay entre ellos son un inmenso campo de batalla. Generalmente, luchan a través de sus creyentes en Ireth pero, si el equilibrio de poder de este plano se torciera, uno u otros podrían cruzar los planos intermedios e invadir Ireth. Por esta razón, las rutas comerciales mercanas son valiosas para ambas partes, así como los lanzadores de conjuros que pueden viajar entre planos.

ANOMALÍAS PLANARIAS

A lo largo de los planos, el tejido de la realidad está sujeto a una tensión extrema. A veces, esta presión cósmica retuerce y pellizca las reglas bajo las que se rigen los planos. Aunque estas anomalías son pequeñas, si se comparan con un sólo plano infinito, pueden llegar a cambiar dramáticamente el paisaje.

Burbujas planarias: algunas fronteras planarias se abultan y se expanden formando bolsas externas que penetran en el interior de otros planos. Desde el plano afectado las burbujas planarias son áreas discretas visibles como paredes transparentes o burbujas. De hecho, una burbuja planaria es como un portal, pero más grande. Un viajero dentro de una burbuja puede ver más allá, pero todo se ve borroso e indistinguible, como a través de una corriente de agua.

Los personajes se pueden mover a través de una burbuja planaria, ya que el muro no opone una resistencia mayor que un viento moderado. Una vez se pasa a través de la barrera, se aplican las condiciones del nuevo plano. Generalmente, las burbujas planarias ocurren entre planos que son coexistentes o limítrofes, aunque algunas son en realidad protuberancias de versiones paralelas del plano original. Estas burbujas pueden revelar futuros posibles, pasados distantes, o incluso presentes apenas reconocibles.

Bolsas anidadas: a menudo, las burbujas planarias forman agrupaciones y en su interior hay bolsas anidadas que conectan con planos diferentes. De esta manera, a veces se les llama planos anidados o realidades anidadas. Los muros entre las bolsas anidadas se pueden parecer a las de una burbuja planaria normal, o pueden ser invisibles. De la misma manera, se pueden cruzar sus límites como si se andara contra el viento. Por ejemplo, es posible que un sencillo bosque de árboles contenga bolsas anidadas (mundos enteros a los que se llega a través de bolsas muy profundas)

Sangrado planario menor: a veces, los rasgos de un plano pueden afectar a una pequeña región de otro, incluso si no hay portal o vórtice alguno que los conecte. Esto es particularmente cierto entre dos planos coexistentes, pero puede producirse en planos limítrofes. El sangrado planario afecta a algo no más grande que una habitación, una estructura, una caverna o, en el mayor de los casos, una superficie de unas pocas millas cuadradas.

El sangrado planario menor sobreimpone un rasgo de un plano a otro. Por ejemplo, en un plano de gravedad normal, un área con este rasgo puede no tener gravedad debido a que hay un plano coexistente que no la tiene. Estos sangrados planarios pueden ser peligrosos porque sus efectos no son visibles hasta que se está en su interior.

Algunos sangrados planarios menores son más sutiles y sólo afectan a los sueños de los que duermen en su área de efecto. Por ejemplo, los personajes viajan a lo largo de un mar seco y por la noche acampan en un barranco. Durante la noche tienen sueños en que ven el mar lleno de agua, pero esto no les hará daño de ninguna manera. Simplemente es el resultado de un sangrado planario menor de un plano Material coexistente en el que el mar nunca se secó.

Sangrado planario mayor: de la misma manera que el sangrado planario menor, se produce una superposición de un plano a otro en ausencia de un portal o un vórtice. El sangrado planario mayor está reducido a una región de no más de unas pocas millas cuadradas. Tiene todos los efectos de la anomalía menor, incluyendo la superposición del rasgo planario, pero en éste, las criaturas y los objetos pasan de un plano al otro a pesar de la inexistencia de un portal. Incluso pueden pasar estructuras, pequeñas ciudades y paisajes.

Thar: Thar es una ciudad mercantil legendaria que de forma constante se mueve de plano en plano, induciendo mágicamente un sangrado planario mayor alrededor de la ciudad. De

esta manera ésta, cada cierto tiempo, se mueve de un plano a otro siguiendo una ruta estudiada de forma metódica y pasando por puntos donde se necesita menos cantidad de poder para inducir el sangrado. La ciudad contiene habitantes de casi todas las razas y planos y su muy variada y extravagante arquitectura refleja su patrimonio de mezcla cultural. La ciudad está gobernada por tres gremios de mercaderes rivales y es muy rica en comercio interplanario. Los viajeros que están mucho tiempo en Thar corren el riesgo de viajar con ella cuando la ciudad se filtre a otro plano.

Desgarros planarios: los desgarros planarios son agujeros en la existencia. Un desgarro planario tensa el tejido de los planos limítrofes y coexistentes y el agujero empieza a consumir las fronteras del plano. Con el tiempo, el desgarro puede tragarse de forma irrevocable partes enteras del plano. Una vez un desgarro planario avanza, es muy difícil revertirlo e invertir la caída de un plano coexistente aunque, por suerte, sólo afectará una parte de un plano limítrofe.

Cuando un plano coexistente empieza a ser tragado por un desgarro planario, en un radio de cincuenta millas alrededor del agujero son muy normales las tormentas de todo tipo de intensidad. En un radio de una milla ya se pueden ver encarnaciones físicas de la presencia del desgarro: un remolino que absorbe la realidad y arremolina la materia hacia un agujero negro de centenares de pies de diámetro.

Algunos desgarros planarios se forman cuando un plano está sujeto a una inmensa concentración de energías planarias en una área muy pequeña. Los planos son robustos y ni siquiera el uso de grandes fuerzas mágicas o de energías les afecta, pero algunas veces los planos se rompen y el resultado es un desgarro planario. Otros pueden ser conexiones permanentes con el plano de Energía negativa y otros más pueden ser líneas temporales negadas por paradojas o por mortales que experimentan con el viaje temporal. Los desgarros planarios pueden ser las lápidas que marcan planos extinguidos o pueden conducir a nuevas cosmologías aún no nacidas.

Brecha a lo que podría haber sido: el destino manifiesto de los malignos ilícidos, tal y como ellos lo ven, es controlar el multiverso en el que habitan. Una vez tuvieron un imperio pero se les escapó de las manos hace milenios y ahora no es más que cenizas.

¿Realmente quedó destruido su imperio? Los ilícidos han construido una superestructura de miles de millas alrededor de un desgarro planario lejano. Poderosas lanzas de magia absorbidas de soles orbitan el desgarro y acaban precipitándose a su interior. De esta manera, intentan volver del revés el desgarro planario, invirtiendo su polaridad y restaurando su imperio. Los ilícidos han identificado una cosmología alternativa en que su imperio interplanario nunca pereció. Hasta ahora no han conseguido revertir el desgarro planario pero, si hay algo de lo que no se puede dudar, es de la tenacidad ilícida.

Bucles temporales: por suerte los bucles temporales son raros, porque quedarse atrapado en uno significa perderse para el resto del universo. Dentro de un bucle temporal la historia de cierta estructura, barco, región o paisaje se repite constantemente. Las criaturas atrapadas pocas veces reconocen su destino o se dan cuenta de que repiten las mismas acciones una y otra vez. Desde su perspectiva, cada vez que hacen algo es la primera vez.

Cuando se forma un bucle temporal, la estructura o región afectada se separa del entorno del plano, formando un semiplano propio o una burbuja planaria. Algunos bucles temporales pueden ser absolutamente inexpugnables sin entrada ni salida, mientras que otros permiten a los visitantes entrar a través de una frontera planaria translúcida. Sin embargo, si los visitantes no consiguen resolver el origen del bucle, muy pronto se incorporarán a él, condenados a repetir su entrada una vez tras otra.

Los bucles temporales se forman cuando la magia u otra energía se liberan de manera salvaje e incontrolada de una cierta forma. Incluso así, los bucles temporales sólo suceden en ocasiones extrañas; muchos sabios los descartan como relatos ociosos. La realidad es que, en un multiverso infinito, estos bucles temporales pueden llegar a ocurrir.

La única manera de finalizar un bucle temporal y devolver el área a su plano original es impedir el flujo de energía mágica que catalizó el principio del bucle. De esta manera, los visitantes del bucle pueden intentar romperlo ya que tienen información sobre la verdad. Los visitantes, a medida que vuelven a empezar dentro del bucle, recuerdan cosas puntuales de los ciclos anteriores de manera que, después de intentos sucesivos, pueden llegar a evitar la catástrofe.

Arruga temporal: cuando se expande y se comprime el tejido de un plano, puede quedar "arrugado". Un tiempo arrugado sólo afecta a una pequeña parte del plano del tamaño de un lago, una estructura o una caverna, aunque puede abarcar una región más grande.

Una arruga temporal es una zona donde el tiempo transcurre de manera diferente al resto del plano. Lo más normal es que el tiempo vaya más lento. Los habitantes de esa región creen que es un característica natural y la evitan de la misma manera que se evita una montaña. Pasar por las afueras de una arruga temporal puede costar horas o días, mientras que entrar hasta el corazón de la arruga puede costar años en relación con el plano que la rodea.

Una zona afectada por una arruga temporal no es una zona sin vida, sino que puede estar llena de vida animal y plantas de millones de años de antigüedad. En su interior puede haber razas perdidas y civilizaciones enteras, pero los exploradores que deseen investigarlas deberán olvidar su presente y abandonar su futuro ya que cuando vuelvan de su viaje sus vidas no serán mas que memorias distantes.

Índice

Nota: para los temas mencionados en más de una página, el número de página en **negrita** indica la localización de la entrada principal del término.

aasimar 24,130,13 3
Abellio 131
Abismo, el 48, 57,86, 90, 99, 123, 137, 149, 164
Abriymoch 119
acorazado astral 159
Aerdrie Faenya 146
Agathion 99
Agathys 107
agente divino 24
Agua, plano elemental del 39, 42, 48, 57, 77, 146, 173, 180, 194, 207
Aire, plano elemental del 9, 39, 42, 48, 57, 68, 77, 97, 180,191, 207
ajustes de nivel 23
Alfheim 91
Alzrius 100
Amoria 139, 140
anarca 94, 96
anomalías planarias 220
Antorcha 149
Aquallor 146
aquerena 124
Aqueronte 39, 48, 57, 86, 123, 149
araña de fase 54
arboleda de los Unicornios, la 143
Arbórea 48, 57, 86, 144, 149
Arcadia 48, 57,130, 149
arconte 18,122, 130, 133, 134, 136
armanite 164
Armónica 99
arruga temporal 221
Arvandor 145
Asmodeo 115, 116, 117, 119, 121, 122, 123
Astral, plano 19, 21, 22, 29, 32, 34, 38, 40, 45, 46, 47, 57, 63, 88, 108, 137, 156, 157,158, 159, 175, 206, 210, 216, 217, 219
autocontenido (rasgo de tamaño) 10
Autómata 149
Avalas 124, 125
Averno 116
avoral 139,140
azotamentes 49, 111, 175,176
Azzagrat 101
baatezu 166, 167
Babel 149
bacchae 145
Baervan el Viajero indómito 137
Bahamut 133, 134
Bahgtru 125
bancos de humo 69
Baphomet 100
Baravar Capa de sombra 137
barbazu 115
barco del Centenar, 106
barcos del Caos 100
bariaur 24, 52, 143, 161
basílica de San Cuthbert 132
bastión de la Última esperanza 105
Bel 117
Belial 119
Belierin 140
bélkero 67
Belzebuth 122
bestia del crepúsculo 61, 144, 169
Biblioteca del saber 150
birlador etéreo 54
Bitopia 48, 57, 136,149
Blibdoolpoolp 100
Boccob 150, 180
bolsas anidadas 220
bosque Oculto de Obad-Hai, el 149
botica del Pecado, la 105
Brux 144
bucles temporales 210, 221
burbujas planarias 220
Buxenus 132
Cábala macabra, la 127
Caja torácica 149
Calarduran Manostersas 137
Camino serpenteante, cosmología del 218
caminos entre planos 21
campeón planario 28
campos de animación 83
campos Verdes, los 135
can del infierno 115
Cania 36, 39, 115, 122
canoloth 24, 185
Cárceri 48, 57, 86, 104, 108,149
carraca astral 52
cascarón 115
castillo Mahlhevik 134
castillos peligrosos 82
castillos voladores 69
Cathrys 105
celdas de reclusión 84
Celestia 48, 57, 122,127, 132, 136, 149
Chamada 113
Chronias 136
ciclones de éter 57
ciudad Colgante, la 119
ciudad de Cristal 79
ciudad de Oropel 74, 75
ciudad Reptante, la 113
ciudadela de Bronce, la 116
ciudadela de la Eternidad 210
ciudadela de la Matanza 99
ciudadela Resplandeciente, la 64
Clangeddin Bargênta 131
Clangor 124,125
Cocytus 98
colinas Doradas, las 138
Colothys 106
combate en tres dimensiones 9
cómo moverse entre planos 46
condesa de las sagas, la 121
cómo construir tu propia cosmología 16
Corazón del sueño, el 204
Corazón muerto 81
cordón plateado 46, 49, 160, 175
Corelon Larezhian 125, 145, 146
cornugón 115
cortineas etéreas 56
cosmología de ejemplo 18
cosmología del D&D 16
criatura anárquica 145, 146, 149, 198
criatura axiomática 137, 149, 199
criatura celestial 18, 74, 91 134, 135, 137, 138, 139, 142, 144, 145, 146, 162
criatura elemental de agua 194
criatura elemental de aire 191
criatura elemental de madera 196
criatura semicelestial 139, 143, 211
criatura semielemental 68
criaturas elementales 67
criaturas elementales de tierra 192
criaturas elementales de frío 195
Cronus 105
dama del Dolor, la 151
dao 71, 73, 74, 79, 172
Delon-Estin Oti 129
Demogorgon 100, 103
demonio 18, 27, 90, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 111,113, 149, 164,185
Desesperanza 149
desgarros planarios 221
Desterrados, los 97, 99
destinos planarios aleatorios 37
deva 91, 108, 122, 130, 133
devastación gris, la 110
devorador 58
diablo 18, 27, 74, 75, 90,100, 104, 108, 113, 115, 116, 117, 119, 121, 122, 124, 166, 185
diablo de la sima 115, 116, 117,119 121
Diirinka 100
dioses 88, 90
Dis 117
Dispater 117
divinidad 88.
djinn 68, 69, 70,139
Doppel, cosmología 215
Dothion 136, 137
dragón 71, 124, 175
ecalipso 61, 144, 168
efímero 168
Ehloona 143, 150,161
einheriar 130, 131
eladrin 91, 136, 142, 145,162
Eldanoth 100
elegidos de Arvandor 145
Eliseo 36, 48, 57,136, 138,149
Empyrea 135
encapsulación 156
encuentros abismales 149
encuentros beatíficos 152
encuentros celestiales 152
encuentros infernales 151
Energía negativa, plano de 39, 48, 57, 66, 80, 170
Energía positiva, plano de 39, 48, 57, 82,170
Energía temporal, plano de 208
energón 170
Erackinor 135
Erevan Ilesere 146
erinias 115
Eronia 140
Erythnul 97, 99
escaleras Infinitas, las 86
espada plateada 174
espejismos oscuros 63
Espejos, plano de los 204
Espinagón 115, 167
Espiral de la serpiente, la 123
estanques de colores 48
Estigia 121
Etereidad profunda 55
Etéreo, plano 21, 29, 32, 34, 36, 37, 40, 42, 46, 48, 53, 61,157, 215, 216, 218,219
Excelsior 149
explosión de energía 83
Éxtasis 149
Exteriores, planos 6, 7, 12, 13, 18, 21, 42, 55, 62, 85, 199, 216, 217, 218
fantasma 54, 58
Faunel 149
Felino del infierno 115
Fenmarel Mestarine 146
Ferrug 101
Fierna 119
finito (rasgo de tamaño) 10
fir 91, 145, 162
Flandal de la piel de acero 137
fomoriano 124
formícida 108, 127, 128, 130, 131, 132'
Fortaleza 149
fortaleza del azote 125
fortaleza de la Iluminación disciplinada, la 130
fortaleza de la Indiferencia 103
fortaleza del Sol 141
Fraz Urblu 100
Frío, plano elemental de 206
fronteras (entre planos) 21
fronterizas, zonas 83
fuego, criatura elemental de 193
Fuego, plano elemental del 28, 29, 30, 39, 42, 48, 57, 65, 74, 78, 138, 193, 194
fuertemente alineado 13
Garl del Oro luminoso 137, 138
Gehenna 37, 48, 57, 86, 108, 111, 149, 185, 188
gelugón 115
genio 71, 73, 79, 172
ghaele 91,145
githyanki 24, 49, 51, 52, 174, 176
githzerai 24, 92, 94,.95, 96, 176, 220
Glorium 149
gnomos 137
goristro 164
Gran caverna sombría, la 73
Gran madre, la 100, 102
Graz'zt 100, 101, 102
Gran rueda, la 16
Grenpoli 122
grises, los 109
Gruumsh 100, 123, 125
guardinal 136, 138, 139, 140, 162
Guérdal Mano de hierro 137
guerra de la Sangre, la 90,105, 116
Hades 36, 48, 57, 86, 108, 111, 149
hamatula 115
Hanali Celanil 146, 147
Heironeous 132
Hextor 123, 125
higuera sombría 61, 144, 169
Hopelorn 114
Hospicio, el 84
Hoyo, el 122
Hruggek 100
Ilneval 125
imp 115, 124
inevitable 127, 129, 176
infinito (rasgo de tamaño) 10
Inframundo, el 111
Interiores, los planos 6, 17, 39, 42, 55, 62, 65, 154, 216, 217 218 .
jardines de la Malicia, los 106
Jovar 135
Juiblex 100,103
Karasuthra 144
Khalas 113
Khin-Oin, la torre Devastada 109
kiton 115
kolyarut 127,178
Kord 90, 91
Kostchtchie 100
Krangath 114
Krigala 143
Labelas Enoret 146
Laberinto de los demonios, el, 100
laguna de Cristal, la 135
lamparconte 134
larva 108, 109
Las hadas, plano de 210
lémur 116
leonal 139, 140, 162
levemente alineado 13
Levistus 121
lilenda 142, 145
Limbo 39, 48, 57, 92, 149, 176
Limbo controlado 93
Limbo en estado puro 93
Limbo estabilizado, el 94
Límite quebrado 101
Lissa'aera 100
llanura de Ida 91
llanura de los Portales infinitos 101
llaves de portales 21
Lolt 100,103
Lunia 134
Lupercio 100
Luthic 125
Lynkhab 100
Madera, plano elemental de la 207
Maggoth Thyg 121
magia en los planos 32
Maglubiyet 123, 125
magmino 67
Maladomini 121
Malagard 122
Maldito 149
Malebolgia 121
Malsheem 123
Mammon 119
Mandíbula 131
mane 100
Manicomio, el 98
marid 77, 79, 172, 173
marut 127, 179
mastín sombrío 61, 190
Material, plano 6, 7, 10, 12, 13, 17, 18, 21, 41, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 66, 68, 76, 77, 79, 88, 89, 93, 172, 204, 207, 211, 217, 219

Mechanus 48, 57, 124, 127, 129, 130, 132, 149, 176, 177
Mefistófeles 122
méfit 66, 71, 80
Menasus 132
Mephistar 122
mercano 79, 80, 149, 179
Mercuria 134
merodeador etéreo 54
Merrshaulk 103
Mertion 135
mezzoloth 186,187
Minauros 117, 119
Minethys 106
Miríada de planos, cosmología de la 213
Mithardir 146
modrón 129
Monasterio de Zerth'Ad'lun 95
monstruos como razas 23
monte Clangeddin 131
monte Orthrys 105
Moradin 135
Muerte de la inocencia 110
Mundo de los espíritus 206
Mungoth 114
Muro de las Caras 156
Muspelheim 92
Naratyr 102, 103
narzugón 115, 167
Nebelun 137
Necromanteion 107
Nerull 104,107
Nessus 123
Neth 154
Neumannus 129
Nidavellir 92
Niflheim 110
Nimicri 114
Nishrek 124, 125
Nep (nivel efectivo de personaje) 23, 24
Noche Pálida 100
noctumbra 61
Nueve infiernos, los 36, 37,48, 57, 74, 75, 86, 90, 115, 127, 149
nuevos conjuros 33, 202, 205
nycaloth 186
Obad-Hai 143, 149
Observatórium, el 157
Ocanthus 126
Ocho oscuros, los 115, 116, 117
Oerth / Terra 5, 6, 16, 42, 43
Olidammara 90, 92
Omniverso,el 18
Orcus 102,103
Orthrys 105
ósyluth 115
palacio de Bahamut 134
palacio de la Lágrima, el 113
Pandemónium 36, 37, 48, 57, 86, 96, 149
Pandesmos 98
paraelemental 68, 180
paraelemental de humo 68, 184
paraelemental de cieno 182
paraelemental de hielo 68, 78, 180
paraelemental de magma 182
pasar por los espejos 205
Pazuzu 100
Pelor 141
peñasco de los Aullidos 98
personajes muertos 89
pesadilla 108, 115
Phlegethon 99
Phlegethos 119
Piedra de engendración, la 96
piedra de vacío 81
pilar de las Calaveras 117
Plaga-Muerte 101, 149
planetario, cosmología 217
planos coexistentes 15
planos limítrofes 15
planos Materiales alternativos 43, 216
planos por capas 11
planos separados 15
planotáreo 133, 136, 138, 141, 142,143, 152
plantilla de criatura anárquica 198
plantilla de criatura axiomática 197
plantilla de criatura elemental 191
plantilla de criatura pseudonatural 212
plantilla de criatura sombría 190
plantilla de semicelestial 211
plantilla de semiinfernal 211
plantilla de suplicante 199
plantillas 188
Plutón 111
Porphatys 106
portales mágicos 21
predominio de fuego, rasgo 12
pueblos portales 148
Puerta comercial 149
rakshasa 115, 124
rasgo altamente mórfico 11
rasgo de alineamiento bueno 13
rasgo de alineamiento caótico 13
rasgo de alinemiento legal 13
rasgo de alineamiento maligno 13
rasgo de alineamiento neutral 13
rasgo de energía 10
rasgo de gravedad 9
rasgo de gravedad alta 9
rasgo de gravedad baja 9
rasgo de gravedad direccional objetiva 9
rasgo de gravedad direccional subjetiva 9
rasgo de gravedad normal 9
rasgo de ingravidez 9
rasgo de magia limitada 14
rasgo de magia muerta 13
rasgo de magia normal 13
rasgo de magia obstruida 14
rasgo de magia realzada 14
rasgo de morfología alterable 10
rasgo de predominio de agua 12
rasgo de predominio de aire 12
rasgo de predominio de tierra 12
rasgo de predominio negativo 12
rasgo de predominio positivo 12
rasgo de tiempo 10
rasgo de tiempo errático 10
rasgo de tiempo fluctuante 10
rasgo de tiempo normal 10
rasgo divinamente mórfico 11, 88
rasgo estático 11
rasgo inteligente 12
rasgo intemporal 10
rasgo mágicamente mórfico 11
rasgos de alineamiento 13
rasgos de forma y tamaño 10
rasgos elementales y energéticos 12
rasgos, físicos 9
rasgos mágicos 13
rasgos mórficos 10
rasgos planarios 7
rávid 84
Región de los sueños 201
Regulus 128
Reino lejano, el 211
remolinos temporales 209
residencia de Invierno, la 98
Reyes de las tormentas, los 131
Rigus 149
río Estigia 16, 18, 75, 86, 97, 98, 100, 101, 103, 108, 110, 111, 113, 116, 117, 118, 122, 124, 126
río Océano 16, 18, 85, 136, 137, 138, 140, 141, 142, 146
rompeumbrales 26
saga nocturna 121
sagifalco 68, 69
San Cuthbert 132
sangrado planario mayor 220
sangrado planario menor 220
Sashelas de la profundidades 146
Segoyan Clamaterra 137
Sehanine Lunárco 146
Seldarín, los 144
semidemonio 102, 103
semielemental, plantilla 188
semiplanos 10
semiplanos aleatorios 154, 155
sextante dimensional 22
Sheyruushk 121
Shra'kt'lor 95
Shurrock 136,138
Siempreoro 146
Sigil 147, 151
Sima, la 103
Skerrit 143
slaad 94, 96, 148
Smargard 103
Solania 135
solar 133, 136, 138, 139, 140
Sombra, plano de la 28, 30, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 44, 46, 49, 59,166, 169, 190
Sombrío, plano: ver Sombra, plano de la
Sueño 201
sueño Lúcido 203
Svartalfheim 92
Sylvania 149
tanar'ri 100, 164, 165, 166
Tantlin 121
tapiz etéreo 59
Terra / Oerth 5, 6, 16, 42, 43
terremotos sombríos 64
Thalasia 141
Thanatos 102, 103
thoqqua 67
Thuldanin 125
Tiamat 117, 118
Tierra neutral 158,
Tierra, plano elemental de la 37, 38, 39, 42, 48, 57, 70, 138, 172, 192
Tierras de las bestias, las 48, 57, 86, 87, 139, 141, 149, 151
Tierras exteriores, las 21, 48, 57, 88, 108, 115,136, 147
tierras oscuras 63
tiflin 24, 102, 103
Tintibulus 126
tojanida 77
tormentas psíquicas 51
Torre arcana, la 114
Torre de hierro, la 117
Transitivos, planos 6, 17, 42, 45, 154, 204, 206
tritón 77, 79
Trono maligno 109
tumbas de arena de Payratheon, las 106
Tu'narath 52
ultroloth 187 ,188
Urdlen 137
uridezu 24, 164
valle de la Exiliada, el 114
valle Fétido 103
Vecna 88
vendavales del Pandemónium 97
Vengador, el 79
Venya 135
Verin 100
viaje onírico 202
viajero planario 30
Vientosombrío 99
Vucarik 100
Wee Jas 123, 127
xag-ya 83, 170
Xaos 149
xeg-yi 81, 170
Yeenoghu 100
Yermos helados, los 102
Yetsira, la ciudad Celestial 136
Yondalla 135
Ysgard 48, 57, 90, 149, 161
yugoloth 104, 108, 109, 111, 113, 114, 124, 185
Zelatar 102
zelekhut 127,177, 178
zonas de calma 81
Zuggtmoy 103

LISTA DE TABLAS

1-1: efectos de la magia salvaje 14
3-1: ajustes de nivel 24
3-2: requerimientos de experiencia para los NEP 24
3-3: el agente divino 25
3-4: el rompeumbrales 27
3-5: el campeón planario 29
3-6: el viajero planario 31
3-7: destinos planarios aleatorios 37
5-1: estanques de colores aleatorios para la cosmología del D&D 49
5-2: tormentas psíquicas 51
5-3: encuentros astrales 53
5-4: cortinas de colores aleatorias para la cosmología del D&D 57
5-5: ciclones de éter 58
5-6: encuentros en el plano Etéreo 58
5-7: encuentros en el plano de la Sombra 64
6-1: encuentros en el plano Elemental del aire 70
6-2: encuentros en el plano Elemental de la tierra 73
6-3: encuentros en el plano Elemental del fuego 76
6-4: encuentros en el plano Elemental del agua 80
6-5: encuentros en el plano de Energía negativa 82
6-6: encuentros en el plano de Energía positiva 84
7-1: el Limbo descontrolado 93
7-2: el Limbo controlado 94
7-3: vendavales del Pandemónium 97
7-4: efectos de las Tierras exteriores sobre los conjuros y las aptitudes 147
7-5: pueblos portal y sus planos asociados 149
7-6: encuentros abismales 149
7-7: encuentros infernales 151
7-8: encuentros celestiales 152
7-9: encuentros beatíficos 152
8-1: tamaño 155
8-2: forma 155
8-3: rasgo de gravedad 155
8-4: rasgo temporal 155
8-5: rasgo mórfico 155
8-6: rasgos elementales y de energía 155
8-7: rasgo de alineamiento 155
8-8: rasgo mágico 155
8–9: habitantes 155
8-10: acceso 155

Visita nuevas dimensiones

Los aventureros más poderosos saben de las grandes recompensas (y peligros) que aguardan más allá del mundo que es su hogar. Desde las profundidades del monte Celestia, pasando por el mundo mecánico de Mechanus, hasta los remolinos de caos del Limbo, estas dimensiones extrañas plantean nuevos desafíos a los aventureros que viajan hasta ellas. El *Manual de los Planos* será tu guía en el viaje por el multiverso.

Este suplemento para D&D te proporciona todo lo que necesitas saber antes de que empieces a visitar nuevos planos de existencia. Se incluyen nuevas clases de prestigio, conjuros, monstruos y objetos mágicos. También encontrarás las descripciones de decenas de nuevas dimensiones, así como reglas para que puedas crear tus propios planos.

Para usar este suplemento, el Dungeon Master necesita el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos*. Los jugadores solo necesitan el *Manual del Jugador*.

ISBN 84-95712-16-4

9 788495 712165

DD1014

Impreso en España–Printed in Spain