DUNGEONS & DRAGONS®

DIOSES Y SEMIDIOSES



Rich Redman, Skip Williams,
James Wyatt



Dioses y Semidioses

Rich Redman, Skip Williams, James Wyatt

Edición
Michele Carter, David Noonan

Dirección creativa
Ed Stark

Jefatura editorial
Kim Mohan

Vicepresidencia y dirección I+D de juegos de rol
Bill Slavicsek

Vicepresidencia editorial
Mary Kirchoff

Dirección de línea de negocio
Anthony Valterra

Dirección de proyecto
Martin Durham

Dirección de producción
Chas DeLong

Dirección artística
Dawn Murin

Ilustración de portada
Sam Wood

Ilustraciones interiores
Kyle Anderson, Glen Angus, Matt Cavotta, Dennis Cramer, Tony Diterlizzi, Jeff Easley, Donato Giancola, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Matt Mitchell, Eric Peterson, Wayne Reynolds, Darrell Riche, Richard Sardinha, Brain Snoddy with Justin Norman, Arnie Swekel, Sam Wood

Diseño gráfico
Dee Barnett, Cynthia Fliege, Sherry Floyd, Sean Glenn

Cartografía
Todd Gamble

Tipografía
Erin Dorries

Créditos de la versión en español

Dirección de la serie
Joaquim Dorca

Traducción
Jordi Gimeno

Coordinación de traducciones
Jordi Zamarreño

Maquetación
Darío Pérez

Coordinación editorial
Xavi Garriga

Colaboraciones y contribuciones
el equipo de DnDTrad

Fuentes: este libro incluye material que ha sido publicado originalmente en los siguientes libros y accesorios de D&D: *Puño y Espada* de Jason Carl; *Tomo y Sangre* de Bruce R. Cordell y Skip Williams; *Defensores de la Fe* de Rich Redman y James Wyatt; *Canción y Silencio* de David Noonan y John D. Rateliff; *Señores de lo Salvaje* de David Eckelberry y Mike Selinger; *Aventuras Orientales* de James Wyatt; y el *Manual de Campaña de los Reinos Olvidados* de Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams y Rob Heinsoo.

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, Reinos Olvidados y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. 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 *Deities and Demigods*.

[Nota del equipo de traducción: en este libro, al igual que en el Manual de los Planos [y con mayor motivo, si cabe], abunda el uso de los términos "dios" y "deidad", así como los derivados de los mismos, por lo que es oportuno recordar lo que dijimos en el MdP acerca de lo "políticamente correcto" de usar un término u otro de forma indistinta. Ya que el texto inglés incide en "deidad", ése será el término usado de forma prioritaria, pero cuando sea redoine particularmente usaremos "dios", siempre en minúscula,) sin que ello quiera significar una irreverencia por nuestra parte].

Impreso por Gráficas'94
Depósito legal: B-50373-02
ISBN: 84-95712-63-6

Impreso en España - Printed in Spain

Contenido

Introducción 4
Dioses y semidioses 4

Capítulo 1: las deidades en tu partida 5
La naturaleza de las religiones 5
Panteones abiertos 5
Panteones cerrados 6
Cultos misteriosos 7
Monoteísmo 7
Dualismo 8
Animismo 9
Fuerzas y filosofías 9
La naturaleza de la divinidad 9
Poder divino infinito o limitado 9
Conocimiento oculto 10
El origen de la divinidad 10
Deidades dependientes e independientes 12
Cómo se comportan las deidades 13
Por qué los mortales adoran a las deidades 15
Por qué los dioses utilizan a los mortales 16
Deidades activas y distantes 17
Deicidio 18
Cómo construir un panteón 19
¿Cuántas deidades? 19
Ejemplo de panteón 19
Ámbitos de poder y dominios 20
Acabado final 20
Cosmología y reinos divinos 20

Capítulo 2: deidades definidas 25
Rangos de poder divino 25
Características divinas 26
Ámbitos de poder 30
Cómo construir los tuyos 30
Ámbitos de poder y dominios 31
Aptitudes divinas sobresalientes 32
Descrip. de las aptitudes divinas sobresalientes 32
Dotes 49
Cómo interpretar a un dios 52
Cómo encontrar a un dios 52
Política divina en tu campaña 53
Intromisión divina 53
Encuentros divinos y puntos de experiencia 53
Seguidores divinos 54
Enviados 54
Suplicantes 54
Cómo leer las entradas de las deidades 55
Bloque de estadísticas de la deidad 55
Texto descriptivo 56
Bloque de estadísticas de juego 56
Otros poderes divinos 56

Capítulo 3: el panteón del D&D 57
La cosmología del D&D 57
Cómo ordenar la cosmología del D&D 57
Bahamut 58
Boccob 60
Corellon Larethian 62
Ehlonna 64
Erythnul 66
Fharlanghn 67
Garl del Oro luminoso 69
Gruumsh 71
Heironeus 72
Hextor 75
Kord 77
Kurtulmak 79
Lolth 81
Moradin 83
Nerull 84
Obad-Hai 86
Olidammara 88
Pelor 90
San Cuthbert 91
Tiamat 93
Vecna 94
Wee Jas 96
Yondalla 97

Capítulo 4: el panteón olímpico 99
Teología olímpica 99
Cosmología olímpica 99
El panteón olímpico 100
Zeus 101
Afrodita 103
Apolo 105
Ares 107
Artemisa 108
Atenea 110
Deméter 112
Los misterios eleusinos 113
Dionisio 114
Los misterios órficos 115
Hades 115
Hécate 117
Hefesto 119
Hera 120
Hércules 122
Hermes 123
Hestia 125
Niké 126
Pan 127
Poseidón 129
Tiqué 130
La Academia 132
Monstruos olímpicos 132
Cíclope 132
Fauno 133

Capítulo 5: el panteón faraónico 135
Teología faraónica 135
Cosmología faraónica 135
El panteón faraónico 137
Ra-horajti 138
Anubis 140
Apofis 141
Bastet 143
Bes 144
Hathor 145
Imhotep 146
Isis 148
Neftis 149
Osiris 151
Ptah 152
Seth 154
Sobek 155
Thot 156
Los misterios del tres veces grande Thot 158
Nuevo equipo 158
Templos faraónicos 158
Monstruos faraónicos 158
Esbirro de Seth 158
Momia mayor 159

Capítulo 6: el panteón asgardiano 163
Teología asgardiana 163
Aesires y vanires 163
Cosmología asgardiana 164
El panteón asgardiano 167
Odín 168
Aegir 170
Bálder 171
Forseti 173
Frey 174
Freya 176
Frigga 177
Heimdall 179
Hela 180
Hermod 182
Loki 183
Njord 184
Odur 186
Sif 187
Skadi 189
Surtur 190
Thor 192
Thyrm 194
Tyr 196
Uller 197
Monstruos asgardianos 199
Einherjar 199
Gigantes 200
Valquirias 200
Clase de prestigio: berserker 201

Capítulo 7: otras religiones 203
La fe del sol 203
Taiia 203
Clase de prestigio: justiciero de Taiia 205
Los seguidores de la luz 206
Elishar 206
Clase de prestigio: soldado de la luz 208
Toldoth 210
Dennari 211

Apéndice 1: dominios y conjuros 213
Nuevos conjuros 216

Apéndice 2: ascensión divina 218
Métodos de ascensión 219

Listado de tablas

2–1: aptitudes divinas sobresalientes 32
2–2: tamaño de las criaturas 34
2–3: características por alteración de tamaño 34
2–4: daño por arma por incremento de tamaño 35
2–5: daño por arma por disminución de tamaño 35
2–6: lanzamiento de conjuros divinos 43
3–1: el panteón del D&D 58
4–1: el panteón olímpico 100
4–2: deidades olímpicas según la raza 100
4–3: deidades olímpicas según la clase 100
5–1: el panteón faraónico 136
5–2: deidades faraónicas según la raza 136
5–3: deidades faraónicas según la clase 136
6–1: el panteón asgardiano 164
6–2: deidades asgardianas según la raza 164
6–3: deidades asgardianas según la clase 164
6–4: el berserker 201
7–1: el justiciero de Taiia 205
7–2: el soldado de la luz 208

Listado de barras laterales

El glosario divino 6
Príncipes demonio y archidiablos 8
Cómo se formó el panteón del D&D 12
Tras la pantalla: fuentes de poder divino 13
Adoradores del panteón del D&D 13
Tu campaña y la religión del mundo real 14
Actitudes de las deidades del D&D 15
Barreras a lo divino 17
Intercesión del panteón del D&D 18
Por qué los dioses raramente mueren 19
Inmortalidad en el panteón del D&D 20
Tras la pantalla: el panteón del D&D 20
Moradas de las deidades en el panteón del D&D 22
Niveles más allá del 20.° 26
Deidades y bonificadores de sinergia 27
Deidades y lanzamiento de conjuros 29
Tras la pantalla: deidades y conjuros divinos 29
Tiempo y poderes divinos 30
Tras la pantalla: aptitudes divinas y dotes épicas 31
Categorías de tamaño en el juego del D&D 34
Espacios de conjuro por encima del 9.° nivel 43

Introducción

Las deidades: ¿son seres espirituales que personifican los más altos (y también los más bajos) principios de moralidad, ética y todo aspecto de la existencia mortal... o tan sólo monstruos *realmente* poderosos?

La respuesta a esta pregunta básica, así como a otras muchas preguntas del juego Dungeons & Dragons, queda a tu elección, y la respuesta que escojas tendrá mucho que ver con cómo uses este libro. No hay una única respuesta apropiada acerca de qué es correcto para tu campaña, tus jugadores y tu partida. Si estás realmente interesado en saber si Heironeus puede derrotar a Thor en combate, nosotros te proporcionamos un grupo de reglas y estadísticas que te ayudarán a contestar esa pregunta (las primeras pruebas de juego dicen que no sin derramamiento de sangre). Por otro lado, si quieres ayuda para crear un panteón vibrante y realista para tu campaña, un grupo de dioses que ayuden a dar forma al curso de los acontecimientos en aventuras de alcance épico, que inspiren a los clérigos, druidas, paladines y demás personajes de tu partida a las más altas cotas del heroísmo, o que les sumen en las más bajas simas de la villanía... también te damos las herramientas para ello.

DIOSES Y SEMIDIOSES

Este libro te puede ayudar a decidir qué papel jugarán las deidades en tu campaña, desde su filosofía a su clase de armadura.

Deidades en tu partida (capítulo 1.º): este capítulo habla del papel de las deidades, así como de las religiones, en el juego D&D. Trata de los diferentes modelos de religiones, desde el tradicional "panteón abierto" del D&D, formado por las deidades descritas en el *Manual del Jugador* a modelos alternativos como el monoteísmo, el dualismo y el animismo. Encontrarás un pequeño artículo sobre cultos misteriosos así como un enfoque diferente al panteón. Este capítulo continúa hablando sobre qué influencia tienen las deidades en el mundo de tu campaña, cómo son esas deidades y dónde viven. Termina con algún consejo concreto acerca de cómo construir tu propio panteón de dioses para tu campaña.

Deidades definidas (capítulo 2.º): profundiza en las reglas que ayudan a cuantificar a las deidades. Introduce el concepto de rango divino como medida de poder de los dioses y describe concretamente qué puede hacer una deidad de un rango determinado, en los mismos términos en que se definen las características de otros personajes . Hércules puede tener una puntuación de Fuerza de 55 (al igual que Kord), pero sigue siendo una puntuación de Fuerza que funciona igual que la puntuación de Fuerza de cualquier personaje o monstruo.

Podrás leer, en una extensa relación de las características divinas, acerca de todas las aptitudes y poderes que las deidades tienen en común. Después se define el concepto de ámbito de poder. A continuación de esto está la descripción de casi un centenar de aptitudes divinas sobresalientes (poderes especiales solamente al alcance de los dioses). El capítulo también incluye treinta dotes que las deidades pueden adquirir, por encima y además de las dotes descritas en el *Manual del Jugador*.

El capítulo 2.º continúa con sugerencias para el Dungeon Master sobre cómo interpretar a un dios. Describe dos tipos de seguidores divinos, el enviado y el suplicante, y concluye con información sobre cómo leer las descripciones de las deidades que forman la parte principal de los cuatro capítulos siguientes.

El panteón del D&D (capítulo 3.º): en él se describe a un grupo de deidades creadas específicamente para el juego DUNGEONS & DRAGONS. La mayoría de estas deidades fueron introducidas en el *Manual del Jugador* (ver la descripción de la clase clérigo en el capítulo 3.º y el punto sobre religión en el capítulo 6.º de ese libro) y también brevemente desarrolladas en el capítulo 6.º de la *Guía del* DUNGEON MASTER. Cuatro miembros del panteón de D&D son presentados aquí por primera vez (los dioses dragón Bahamut y Tiamat, además de Kurtulmak y Lolth). Si quieres que la cosmología y las deidades de tu campaña estén de acuerdo con la información de los libros de reglas básicos del D&D, entonces el panteón del D&D está diseñado para ti. (*NdC: Bahamut y Tiamat aparecen en el Manual de los Planos, pero en inglés el DySD apareció antes que el MdP*).

El panteón olímpico (capítulo 4.º): éste es el primero de los tres capítulos dedicados a panteones mitológicos basados libremente en religiones históricas. Las deidades del panteón olímpico fueron adoradas en la Grecia antigua y muchas de ellas tienen nombres bien conocidos que se encuentran tanto en la literatura contemporánea como en las narraciones y sagas clásicas donde aparecieron por primera vez. El capítulo empieza con una breve referencia a la teología y cosmología olímpicas antes de presentar las estadísticas detalladas y la información general sobre cada una de las diecinueve deidades que conforman este panteón. A continuación de la descripción de las deidades hay un artículo corto sobre la filosofía religiosa conocida como la Academia, así como una sección de monstruos olímpicos que incluye información sobre dos tipos de cíclopes y sobre la raza de fatas conocida como faunos.

El panteón faraónico (capítulo 5.º): está estructurado de la misma forma que el capítulo 4.º. El texto comienza enumerando los preceptos básicos de la religión en el antiguo Egipto y luego proporciona una descripción extensa de cada una de las catorce deidades del panteón. Al final del capítulo están la descripción de dos nuevas armas, estadísticas de juego para el esbirro de Seth (un nuevo monstruo) y detalles acerca de una nueva criatura genérica, la momia mayor.

El panteón asgardiano (capítulo 6.º): trata sobre las deidades de la antigua religión nórdica. A continuación de la descripción de las veinte deidades de este panteón hay una sección de monstruos asgardianos, incluyendo tres tipos de einherjar, dos tipos de gigantes y las valquirias. Al final del capítulo hay una nueva clase de prestigio, el berserker, que está especialmente pensada para utilizarse con el panteón asgardiano.

Otras religiones (capítulo 7.º): este capítulo proporciona ejemplos de tres modelos alternativos de religión: una religión monoteísta (la fe del sol), una religión dualista (los seguidores de la luz) y un culto misterioso que no está conectado con ningún panteón (los Dennari). Éstas son religiones fantásticas completamente nuevas, sin ninguna relación con hechos históricos. El capítulo también incluye dos nuevas clases de prestigio: el justiciero de Taiia y el soldado de la luz.

Dominios y conjuros (apéndice 1.º): detalla todos los dominios mencionados en este libro, incluyendo los trece nuevos dominios que no aparecen en el *Manual del Jugador*. También contiene doce nuevos conjuros, cada uno de ellos asociado con uno de los nuevos dominios.

Ascensión divina (apéndice 2.º): describe el proceso de ascensión divina, es decir, los medios por los que un PJ puede llegar a ser un dios (si tú permites esta opción en tu campaña).

Dioses y semidioses lleva la aventura del D&D a un nivel completamente nuevo, en muchos sentidos. Tanto si eres un Dungeon Master que busca deidades que jueguen un papel más importante en tu campaña o un jugador que quiere saber cómo tu personaje puede plantar cara a los seres divinos que controlan el universo, este libro contiene todas las respuestas que puedas desear.



Ilustración de A. Swekel

Las deidades y las religiones que éstas inspiran suelen jugar un papel importante en las campañas del D&D. Tanto si se trata de un clérigo que entona "¡Oh Fharlanghn, poderoso Fharlanghn!" cada vez que lanza un conjuro de *curar*, como si se trata del culto maligno que acecha en el Templo del mal elemental, los sirvientes mortales de esas deidades están en todas partes de la partida, y los poderes a los que sirven poseen un lugar igualmente importante, aunque en cierto modo algo más distante.

Este capítulo examina el papel de esas fuerzas en tu campaña en dos secciones diferenciadas. Primero habla de los diferentes modelos de religión: panteones, monoteísmo, dualismo, animismo, cultos misteriosos y creencias sin deidades (fuerzas y filosofía). Tú debes decidir cuál de esos modelos utilizará tu campaña antes de poblar tu mundo con deidades. Segundo, este capítulo te guía a través de varias decisiones acerca de la naturaleza de los dioses en tu campaña. ¿Están activamente involucrados en el mundo, o son remotos y despreocupados? ¿Su poder depende de sus adoradores o de alguna otra fuente externa, o son adorados a causa de su poder? ¿Pueden morir?

Una vez hayas tomado algunas decisiones sobre la naturaleza básica de las religiones en tu campaña y sobre las deidades a las que esas religiones veneran, estarás preparado para empezar a construir en serio tu panteón, y la sección final de este capítulo se te ofrece para guiarte en ese proceso.

LA NATURALEZA DE LAS RELIGIONES

Las deidades no subsisten en un vacío dentro de sus hogares planarios. Casi por definición, las deidades en el juego del D&D se relacionan con mortales, habitualmente esperando o exigiendo adoración de sus seguidores mortales y suponiendo un cierto nivel de comportamiento por parte de sus adoradores. En otras palabras, las deidades son parte de las religiones, los centros de culto y templos, los objetos de adoración y ritual y los receptores de oraciones y sacrificios. En una ambientación de fantasía, así como en el mundo real, las religiones pueden adoptar varias formas. La suposición normal, como se describe en el *Manual del Jugador*, es que varias deidades vagamente agrupadas y relacionadas forman un panteón, una colección de dioses no unidos por una sola doctrina o filosofía. *Dioses y semidioses* se refiere a este modelo como un panteón abierto. Otros grupos de deidades, como las deidades faraónicas, también forman un panteón, pero su culto está más cercanamente interrelacionado. Todas las deidades demuestran como mínimo algún respeto por un principio filosófico particular por encima de la deidad. Por ejemplo, en el caso del panteón faraónico las deidades están intensamente interesadas por Ma'at, el principio del orden divino en el universo. Estos panteones son denominados panteones cerrados.

No todas las religiones en un mundo fantástico necesitan girar alrededor de un panteón de deidades. En tu campaña puedes crear religiones monoteístas (que adoran a una única deidad), sistemas dualistas (que se centran en dos deidades o fuerzas), cultos misteriosos (que comprenden la devoción personal a una sola deidad, generalmente como parte de un sistema de panteón), religiones animistas (que adoran los espíritus inherentes en la naturaleza) o incluso fuerzas o filosofías que no se centran en deidades. Esta sección explica cómo funcionan las religiones en cada uno de esos tipos de sistemas: cómo adora el pueblo, cómo funcionan los clérigos y otras implicaciones para tu campaña.

PANTEONES ABIERTOS

Lo básico de una religión en un panteón abierto está descrito en el *Manual del Jugador*. Una multitud de deidades gobiernan los diferentes aspectos de la existencia mortal, algunas

cooperando entre ellas y compitiendo con otras en la administración de los asuntos del universo. La gente acude a templos para adorar a dioses como Pelor, o se reúne en lugares escondidos para venerar a Erythnul.

Cada deidad de un panteón abierto tiene un ámbito de poder y está autorizada a mejorar en ese ámbito tanto en el mundo mortal como en el divino. Heironeus, dios del valor, convoca a clérigos y paladines a su servicio y les alienta a difundir el ideal de la guerra honorable entre la sociedad. Sus seguidores propagan los ideales de caballería y justicia mediante sus órdenes y hermandades. Incluso en su guerra interminable con Hextor, Heironeus fomenta su propio ámbito de poder, una guerra librada noblemente y por la causa de la justicia.

Hextor, de forma parecida, promueve su ámbito de guerra y tiranía a través de sus acciones y las de sus adoradores. Sus clérigos predican la disposición militar y el responder de forma rápida y cruel ante cualquier agravio. En lo divino, él combate en su guerra contra Heironeus con sus propias reglas, de forma tan brutal, destructiva y secreta como puede.

Los individuos (tanto clérigos como laicos) generalmente siguen a una deidad de un panteón abierto por encima de las demás, escogiendo una como deidad tutelar. Sin embargo, ya que cada deidad es la patrona indiscutible de todas las cosas relacionadas con su ámbito de poder, los creyentes seglares a menudo ofrecen oraciones y sacrificios a otros dioses que no son los suyos, siempre y cuando esos dioses no sean enemigos de sus deidades tutelares. Por ejemplo, hasta un devoto seguidor de Heironeus haría bien haciendo una ofrenda a Fharlanghn antes de emprender un viaje y debería elevar sus oraciones a Wee Jas en un funeral. Sin embargo, ningún devoto de Heironeus que se respete a sí mismo consideraría ofrecer un sacrificio a Hextor, ya que Heironeus y Hextor son enemigos mortales.

No todo el mundo tiene una deidad tutelar, aunque la mayoría de la gente demuestra al menos algún grado de devoción por alguno de los dioses. En la mayoría de panteones abiertos, no escoger una deidad tutelar no supone castigo alguno. La mayor parte de la gente tiene asegurado encontrar una morada en los planos Exteriores después de la muerte. Sus almas simplemente van al plano correspondiente a su alineamiento. Aunque las recompensas de servir a una deidad pueden ser grandes tanto en esta vida como en la próxima, no hay castigo para los que no se encomiendan a un solo dios, ni tan siquiera para aquellos que descuidan hacer los debidos sacrificios.

Hay algunas excepciones. Por ejemplo, en el Manual de Campaña de los Reinos Olvidados, se dice que las almas de aquellos que no tienen una deidad tutelar están obligadas a vagar por el plano de la Fuga hasta que sean rescatadas por una deidad misericordiosa o capturadas por incursores demoníacos o diabólicos y reclutadas para servirles en su guerra infernal. Las almas de los "sin fe", quienes se oponen activamente al culto a los dioses, están destinadas a formar la muralla viviente alrededor de la ciudad del Juicio, de donde nunca podrán regresar. En el mundo de Toril, casi todo el mundo tiene una deidad tutelar.

De alguna forma, un panteón abierto es como una serie de pequeñas y distintas religiones, cada una de ellas dedicada a cada deidad. Cada religión enseña un código ético diferente, practica algunos ritos únicos y reexpli ciertos mitos sobre su deidad, generalmente sin referencias a cualquier o deidad (salvo en los casos específicos de enemistades entre dos deidade como Heironeus y Hextor o Corellon Larethian y Gruumsh). Por desco tado, incluso los devotos seguidores de una única deidad reconocen la exi tencia y poder de otras deidades y ocasionalmente también ofrecen sacrifi cios a ellas, pero sólo adoran a un único dios al mismo tiempo.

En términos de implicaciones de mecánica de juego, el panteó abierto es el modelo más simple a adoptar en tu campaña, ya que es l línea básica del juego del D&D. Simplemente sustituye el panteón qu viene en el *Manual del Jugador* por el tuyo. La mayoría de las orientaciones de este capítulo se aplican directamente a un modelo de panteón abierto y necesitas decidir puntos tales como cuántos dioses habrá, qué dioses serán y de dónde vendrán sus poderes (ver el punto 'la naturaleza de l divinidad', más adelante).

PANTEONES CERRADOS

Si las deidades de un panteón abierto son los numerosos centros de varias y distintas religiones, un panteón cerrado, por el contrario, es el foco de una única religión. Los practicantes de esa religión pueden venerar a todas las deidades, a un selecto número de ellas o incluso a una solamente pero cualquier deidad o deidades que adoren, comparten un cierto cuerpo de mitos, rituales y éticas.

Los panteones olímpico, faraónico y asgardiano descritos en los capítu los 4.°, 5.° y 6.° son ejemplos de panteones cerrados. Los dioses del panteón olímpico están unidos por el gobierno (y, en muchos casos, por la paternidad) de Zeus, y los dioses asgardianos lo hacen bajo Odín. El panteón faraónico está unificado por la política del reino mortal, la idea de un gobernante divino (el faraón) y el concepto de un orden divino en el universo (Ma'at).

Como los dioses de un panteón abierto, las deidades de un panteón cerrado tienen sus propias áreas de control (ámbito de poder). Dentro de sus propios panteones, Ares y Odín son dioses de la guerra de forma parecida a Hextor y Heironeus, y tienen intereses similares. Afrodita y Freya son responsables de todos los asuntos del corazón, mientras que Atenea y Thot vigilan los asuntos relacionados con el aprendizaje y el conocimiento.

Algunos individuos, más a menudo clérigos que seglares, se consagran a dioses individuales de un panteón cerrado, muchas veces como miembros de un culto misterioso (ver a continuación). La mayoría de la gente, incluyendo a muchos clérigos, son devotos de todo el panteón. Como en un panteón abierto, un seguidor del panteón olímpico realiza ofrendas a Deméter para asegurarse una buena cosecha, a Poseidón antes de emprender un viaje en barco, a Afrodita cuando necesita ayuda en un romance y a Apolo para curarse. Los sacrificios que cada dios espera forman parte de la doctrina común del panteón, y a veces los dioses incluso comparten templos.

Muchos panteones cerrados tienen uno o más dioses aberrantes, deidades cuyo culto los clérigos del panteón no aprueban en conjunto. Se trata generalmente de deidades malignas y enemigas del panteón como

EL GLOSARIO DIVINO

Los siguientes términos se usan frecuentemente en Dioses y semidioses.

Ámbito de poder: Uno o más aspectos del mundo de los que una deidad es responsable. Por ejemplo, el ámbito de poder de Thor incluye las tormentas.

Animismo: creencia en una multitud de espíritus que influyen en el mundo natural.

Culto misterioso: una sociedad secreta, normalmente dedicada a la adoración de una única deidad.

Deidad: un dios, Las deidades tienen entre 0 y 20 rangos divinos.

Deidad tutelar: la deidad principal adorada por un individuo. Por ejemplo, la deidad tutelar de Jozan es Pelor. *(Nota del traductor: también llamado "patrón" en el* Manual del Jugador, *pero he optado por este término para mayor claridad, al hablarse tanto de deidades como de dioses).*

Dualismo: creencia en dos deidades. A menudo las deidades son opuestas y están en conflicto la una con la otra.

Monoteísmo: creencia en una única deidad. Muchas religiones modernas en el mundo real son monoteístas.

Mortal: una criatura que no tiene rango divino. Los mortales incluyen ajenos, humanoides y las demás criaturas del *Manual de Monstruos.*

Panteón: un grupo de deidades. Cada campaña de D&D tiene su propio panteón, y algunas tienen más de uno.

Politeísmo: creencia en varias deidades. La mayoría de las campañas de D&D, incluyendo la que se describe en el *Manual del Jugador*, son politeístas.

Rango divino: una medida de lo poderosa que es una deidad. Cuanto más poderosa es una deidad, mayor rango divino tiene.

Seglar: un adorador que no recibe conjuros de su deidad. Dentro de una religión, a veces aquellos que no son clérigos son llamados también laicos.

los titanes (panteón olímpico), Seth (faraónico) y Loki (asgardiano). Esas deidades tienen sus propios cultos, atrayendo a su adoración a los parias de la sociedad y a perversos villanos. Estos cultos se asemejan a cultos misteriosos, cuyos miembros están completamente consagrados a su único dios, aunque hasta los miembros de estos cultos aberrantes aparentan visitar los templos del panteón.

Un panteón cerrado sólo necesita unas pocas modificaciones a las reglas normales del D&D. Los clérigos pueden escoger una deidad tutelar específica, en cuyo caso escogen sus dominios de entre aquellos ofrecidos por la deidad. Los clérigos también tienen la opción de servir a todo el panteón y en este caso pueden escoger sus dos dominios de entre todos los dominios ofrecidos por todas las deidades del panteón, a excepción de los dioses aberrantes. Por ejemplo, un clérigo del panteón faraónico puede escoger Sol (ofrecido por Ra-horajti) y Suerte (ofrecido por Bes) como sus dos dominios. Un clérigo sólo puede elegir un dominio de alineamiento si su alineamiento se corresponde con ese dominio. El alineamiento del clérigo debe coincidir con el alineamiento de alguna deidad del panteón (excluyendo a los dioses aberrantes).

Un panteón cerrado es más adecuado que uno abierto para limitar el posible número de dioses y los medios de ascensión divina. La divinidad se puede impartir, pero raramente puede ser simplemente conseguida (ver 'la naturaleza de la divinidad', más adelante).

CULTOS MISTERIOSOS

Un culto misterioso es una organización religiosa secreta basada en un ritual de iniciación, en el cual el iniciado es místicamente identificado con el dios que se adora. Los cultos misteriosos están generalmente consagrados a una única deidad, o como máximo a un pequeño grupo de deidades relacionadas entre sí (ver los apartados sobre Deméter y Dionisio en el capítulo 4.º y el de Thot en el capítulo 5.º para ejemplos de cultos misteriosos). Los cultos misteriosos son vehementemente personales, interesados por la relación entre el individuo iniciado y la deidad, y el sentimiento de salvación.

De hecho, un culto misterioso es una forma específica de adoración dentro del contexto de un panteón abierto o cerrado, más que un sistema religioso diferente en sí mismo. Sin embargo, incluso si el dios que es el centro del culto misterioso forma parte de un panteón cerrado, el culto misterioso en sí mismo se parece más al culto de una deidad de un panteón abierto. Se mantiene como una religión, relacionada con los mitos y rituales del culto del panteón, pero poniendo sus propios ritos y mitos como principales.

Los mitos de un culto misterioso son su elemento esencial. La historia del dios es el fundamento del culto y se representa (simbólicamente) en el ritual de iniciación al culto. El mito fundacional de un culto misterioso es habitualmente sencillo e implica la muerte y renacimiento, o un viaje al inframundo y su regreso. Deidades solares y lunares y deidades agrícolas (dioses cuyos ámbitos de poder reflejen los ciclos de la naturaleza) son frecuentemente los centros de cultos misteriosos.

El ritual de iniciación del culto sigue el modelo de su mito fundacional. Los neófitos recorren los pasos del dios para compartir el destino final de la deidad. En el caso de dioses que mueren y renacen, la muerte (simbólica) del iniciado a menudo representa la idea de la muerte de la vida anterior y el renacimiento a una existencia transformada. Los iniciados viven una nueva vida, en parte continuando en el plano de los asuntos humanos, en parte elevados a participar de los intereses divinos. Al iniciado se le garantiza un lugar en el reino del dios tras su muerte, pero también experimenta un nuevo sentido y profundidad en su vida.

Como un subgrupo del sistema religioso de un panteón, un culto misterioso no necesita modificaciones especiales a las reglas normales sobre clérigos y deidades tutelares.

MONOTEÍSMO

Las religiones monoteístas veneran solamente a un único dios, y en algunas ocasiones, niegan la existencia de cualquier otra deidad. Si introduces una religión monoteísta en tu campaña, debes decidir si existen otros dioses o no. Incluso si no existen, pueden existir otras religiones junto con la religión monoteísta. Si esas religiones tienen clérigos con aptitud para lanzar conjuros, sus conjuros divinos pueden emanar de la única deidad verdadera, de espíritus menores que no son verdaderas deidades (entre los que se podría incluir a demonios y diablos poderosos) o simplemente, de su propia fe, por equivocada que esté.

Al contrario que los dioses de un panteón, la deidad de una religión monoteísta exige culto exclusivo. Generalmente, una deidad así tiene un ámbito de poder muy grande y se la representa como creadora de todas las cosas, controlando todas las cosas e interesada en todos y cada uno de los aspectos de la existencia. Así pues, un adorador de ese dios elevará plegarias y sacrificios al mismo dios sin tener en cuenta en qué aspecto de la vida necesita la ayuda divina. Ya sea al marchar a la guerra, al emprender un viaje, o esperar ganarse el afecto de alguien, el adorador venerará al mismo dios.

Frecuentemente, las religiones monoteístas prometen terribles consecuencias para quienes no adopten su dios como deidad tutelar, tanto si siguen a un dios distinto, "falso" o no siguen a dios alguno. Tales religiones lindan con el dualismo (ver a continuación), con un paraíso extraplanario reservado a las almas de los fieles, y otro plano de tormento para las almas de aquellos que no han venerado a la deidad en vida. Otras religiones monoteístas son más universales, enseñando que sólo existe un único plano Exterior (que se corresponde con el de la deidad) al cual todas las almas, más tarde o más temprano, terminarán por llegar.

Las religiones monoteístas son quizás el sistema más divergente de las reglas básicas del D&D, y necesitan algunos ajustes en las reglas para clérigos. En algunos casos, la deidad de una religión monoteísta puede otorgar acceso a todos los dominios de clérigo, mientras en otros casos una deidad así sólo dará acceso a un gran subgrupo de los dominios disponibles. El dios de una religión monoteísta recibe aptitudes divinas notables suficientes para dar a la deidad acceso a 15 dominios. Sin embargo, la deidad no gana las aptitudes sortílegas o poderes de dominio de esos dominios adicionales. Por ejemplo, Taiia, la deidad monoteísta descrita en el capítulo 7.º, concede acceso a 20 dominios. Ella tiene por aptitudes divinas notables cinco dominios adicionales (además de los tres dominios que tiene originalmente) por lo que puede utilizar los conjuros y poderes de esos ocho dominios, pero no los de los otros 12 restantes.

Diferentes clérigos de la misma deidad pueden tener aptitudes muy distintas. Un clérigo de Taiia puede venerar su aspecto de destructora y escoger el acceso a los dominios de Fuerza y Guerra, mientras otro puede adorar su aspecto creador y elegir acceder a los dominios de Magia y Saber. En algunas religiones, los clérigos se pueden agrupar en diferentes órdenes religiosas con el fin de diferenciar mejor entre clérigos qué distintos dominios eligen. Por ejemplo, el culto de Taiia incluye una orden llamada la Llama purificadora, cuyos miembros habitualmente escogen entre los dominios de Destrucción, Guerra, Ley y Muerte. El mismo culto también incluye a una orden devota, el Camino del sol, cuyos miembros generalmente escogen entre los dominios del Bien, Curación y Protección.

Algunas religiones monoteístas, en lugar de un culto con diferentes órdenes, describen diferentes aspectos de la deidad. Un único dios aparece con diferentes aspectos como el creador y el destructor, y los clérigos de ese dios pueden centrarse en un aspecto u otro, determinando por esa elección el acceso a dominios y tal vez incluso su alineamiento.

La mayoría de deidades universales ofrecen acceso a todos los dominios de alineamiento (Ley, Caos, Bien y Mal). Sin embargo, como sucede en un panteón cerrado, ningún clérigo puede escoger un dominio de alineamiento que no corresponda con su alineamiento. Mientras la mente de un dios infinito puede ser capaz de contener opuestos diametrales como dominios de alineamiento en conflicto, las mentes mortales son mucho más limitadas.

En una religión monoteísta, el alineamiento de la deidad es particularmente importante. La mayoría de deidades universales son neutrales y de hecho permiten clérigos de cualquier alineamiento, incluido el neutral. Otras deidades tienen otros alineamientos (generalmente buenos), y pueden o no permitir clérigos que violen la regla general de que el alineamiento de un clérigo esté a "un paso de distancia" del de su deidad. Algunas deidades buenas son servidas por clérigos malignos, aunque también es posible que esos clérigos obtengan sus conjuros realmente de otra fuente, como un demonio o diablo poderoso, un celestial o simplemente por el poder de su fe. Deberías considerar cuidadosamente si quieres prohibir clérigos de un alineamiento determinado; en general, es mejor permitir clérigos de cualquier alineamiento.

Diferentes órdenes dentro de un mismo culto, o diferentes aspectos de una misma deidad, pueden tener también diferentes alineamientos. En

este caso, se aplica la regla general. El alineamiento de un clérigo debe estar a un máximo de un "paso de distancia" del alineamiento de la orden o del aspecto de la deidad escogido.

Si el dios de una religión monoteista es bueno, y clérigos malignos obtienen sus conjuros de una fuente maligna, la religión se acerca al dualismo. En este caso, la única diferencia es el poder de la fuerza maligna, y la distinción es puramente filosófica, no práctica. No importa si la fuerza primordial maligna es un dios o un príncipe demonio mientras esté allí para conceder los conjuros a aquellos que le sirvan.

Habitualmente, la deidad de una religión monoteista nace con su divinidad, y no existe posibilidad de ascensión divina (aunque pueda ser posible para los mortales ascender a la condición de semidiós, posiblemente con rango divino 0, como agentes escogidos de la deidad. De hecho, una religión monoteísta está limitada a un total de 20 rangos de poder divino, todos los cuales se concentran en una única deidad (aunque pueda existir una cierta cantidad de seres con rango divino 0). Sin embargo, una religión monoteista puede basarse en una deidad que consiguió tal posición matando a la anterior deidad única del universo, o en una deidad que destruyó a todas las otras en la historia reciente o mitológica. En caso semejante, de forma comprensible un mortal podría reemplazar a tal deidad para llegar a ser el ser supremo.

DUALISMO

Una religión dualista ve el mundo como el escenario de un conflicto entre dos deidades o fuerzas divinas diametralmente opuestas. Frecuentemente, las fuerzas opuestas son el bien y el mal, o deidades opuestas que representan a esas fuerzas. En algunos panteones, las fuerzas o deidades de la ley y el caos son los opuestos fundamentales en un sistema dualista. Vida y muerte, luz y oscuridad, materia y espíritu, cuerpo y mente, salud y enfermedad, pureza y corrupción, energía positiva y negativa... el universo del D&D está lleno de polos opuestos que pueden servir como fundamento para una religión dualista. Sin embargo, sean cuales fueren los términos en que se exprese el dualismo, generalmente se cree que una mitad de la pareja es "buena" (benéfica, deseable, o sagrada) mientras la otra mitad es "mala", si no explícitamente maligna. Si el conflicto fundamental en una religión se expresa como la oposición entre materia y espíritu, los seguidores de esa religión creerán que uno de los dos opuestos (habitualmente la materia) es maligno y el otro (el espíritu) es bueno y así buscarán liberar sus espíritus del mundo material y de sus males, mediante el ascetismo y la meditación.

Unos pocos sistemas dualistas creen que las dos fuerzas opuestas deben permanecer en equilibrio en el universo, siempre una intentando separarse de la otra, pero permaneciendo unidas en una tensión creativa.

La mayoría de religiones dualistas tienen dos deidades, aunque algunas tienen cierta cantidad de deidades alineadas en dos bandos opuestos en el gran conflicto entre el bien y el mal (o entre la ley y el caos). Si no tienen multitud de dioses, muchas religiones dualistas tienen al menos huestes de espíritus menores (incluso posiblemente poderosos espíritus de rango divino 0) en cada lado del conflicto. La diferencia fundamental entre una religión dualista y una religión monoteista con una fuerte fuerza opositora es que, en un dualismo, las dos fuerzas se suponen iguales. Ninguna ha existido antes que la otra, ni la una es más poderosa que la otra, y es muy posible que ninguna de las dos pudiera existir sin la otra, a pesar de su eterna enemistad.

La mayoría de los que siguen una religión dualista veneran a la deidad o fuerza identificada como "buena" dentro de la religión. Los adoradores de la deidad buena confían ellos mismos en el poder de esa deidad para que les proteja de las fuerzas de la deidad maligna y de las calamidades que acarrean. Como la deidad maligna es vista en la mayoría de las religiones dualistas como la fuente de todo aquello que es perjudicial para la existencia humana, generalmente sólo los perversos y depravados rendirán culto a esa abominación divina. Sin embargo, los monstruos y criaturas infames sirven a menudo a la deidad maligna, así como lo hacen los cultos misteriosos que se reúnen en secreto. Mientras generalmente los textos oficiales de una religión dualista predicen con certeza que la deidad buena triunfará en una apocalíptica batalla final, las fuerzas del mal creen que el resultado de esa batalla no está predeterminado y trabajan activamente para fomentar los objetivos de su deidad.

Las deidades de un sistema dualista mantienen amplios ámbitos de poder. Todos los aspectos de la existencia reflejan la disputa dualista, y todas las cosas están a un lado o a otro del conflicto. Si el día es bueno, la noche es maligna; si el fuego es maligno, el agua es buena. La agricultura, la compasión, el cielo, la medicina y la poesía pueden estar en el ámbito de poder de la deidad buena, mientras el hambre, el odio, la tierra, la enfermedad y la guerra pertenecen a la deidad maligna. Y como dentro de un panteón, cada deidad carece absolutamente de influencia alguna en el ámbito de poder de la otra –la deidad buena no puede causar enfermedades así como la deidad maligna no puede curarlas.

En una cosmología definida por el eterno enfrentamiento entre bien y mal, se espera que los mortales tomen partido. Si se espera una batalla apocalíptica en el futuro, el ganador de esa batalla es seguro que recompensará a las almas mortales que ayuden a esa deidad a alcanzar su victoria final, mientras que castigará a aquellos que hayan ayudado al otro bando. Repetidamente, los textos establecidos por la mayoría de las religiones dualistas predican la victoria última del bien sobre el mal, y así instan a los mortales a mantenerse firmes en el lado del bien mientras se oponen al mal en todas sus formas.

El dualismo es en el fondo un panteón abierto muy pequeño consistente en dos deidades, y funciona de forma muy parecida a un panteón en términos de reglas de juego del D&D. Sin embargo, en la mayoría de sistemas dualistas no todos los alineamientos están al alcance de los clérigos. Si la polaridad del universo es entre el bien y el mal, entonces los clérigos de la deidad buena deberán ser buenos, mientras que los clérigos de la deidad maligna deberán ser malignos. No hay lugar para permanecer al margen en una religión semejante. De igual modo, una dicotomía ley/caos exige que los clérigos sean legales o caóticos, no neutrales ante un antagonismo así.

Cada deidad concede acceso a cerca de la mitad de los dominios existentes en el juego, aunque es difícil dividir los dominios rigurosamente de forma sen-

PRÍNCIPES DEMONIO Y ARCHIDIABLOS

La suposición por defecto del juego del D&D es que, si bien existen ajenos y señores elementales poderosos, no son dioses, y no pueden conceder conjuros a los clérigos del modo que lo hacen las deidades. Aunque son poderosos y a menudo venerados por aquellos que tienen su mismo alineamiento, no pueden alcanzar más allá del rango divino 0. El príncipe demonio Yeenoghu es un ejemplo típico: es venerado por los clérigos gnolls, pero de hecho es el dios Erythnul quien les concede los conjuros. Yeenoghu actúa simplemente como un intermediario, un patrón de los gnolls y un leal servidor de Erythnul. Leal, al menos, hasta que la oportunidad de la verdadera divinidad esté a su alcance...

Sin embargo, en una cosmología alternativa, puede ser importante permitir a esas figuras conceder conjuros. Si han de existir clérigos malignos en un mundo dominado por una religión monoteísta, debe haber una fuente para sus conjuros. En una campaña semejante, los príncipes demonio y los archidiablos, así como otros señores ajenos y elementales, pueden alcanzar rango divino 1, aunque no deberían progresar más allá de la condición de semidiós (rango divino 5). Sin embargo, convertirlos en verdaderas deidades, significa que la religión no es estrictamente monoteísta, ya que ahora hay varias deidades en la religión. Si sólo existe una de esas deidades malignas, la religión será dualista. Si hay más de una, has creado un panteón abierto.

La alternativa es mantener a esas criaturas poderosas en rango divino 0 pero dándoles la aptitud especial de conceder conjuros a sus servidores. Si quieres limitar esta aptitud de algún modo, puedes permitirles conceder acceso a un solo dominio, poniendo así ligeras trabas a los adoradores de los demonios al compararlos con los clérigos de la "verdadera fe". Este punto de vista mantiene mejor la sensación de una religión monoteísta en el juego.

cilla (ver como ejemplo 'seguidores de la luz' en el capítulo 7:). Con cada deidad ofreciendo entre nueve y 13 dominios los seguidores de cada una deben formar órdenes que pongan de relieve ciertos aspectos de la deidad y elegir algunos dominios, como se ha descrito en 'Monoteísmo' anteriormente.

Aquellos raros sistemas dualistas que insisten en el equilibrio de fuerzas en el universo funcionan más como un panteón cerrado, permitiendo a los clérigos servir al dualismo en sí mismo. Habitualmente una religión de este tipo es neutral auténtica, y puede permitir clérigos de cualquier alineamiento. En este caso, los clérigos generalmente pueden escoger acceder a dos dominios cualquiera, con las habituales restricciones en dominios de alineamiento.

Como en el monoteísmo, los dioses de religiones dualistas generalmente nacen con su divinidad y no hay lugar para ascensión mortal. En el caso del dualismo, hay habitualmente un límite total de alrededor de 30 rangos de poder divino, repartidos más o menos de forma equivalente entre los dos dioses de la religión. Por supuesto puede haber bastantes espíritus de rango divino 0. Sin embargo, al progresar el conflicto eterno entre los dos dioses, seguramente es posible que un dios arrebate rangos de poder al otro, alterando el equilibrio de poder entre ellos. En algunas religiones, también puede ser posible para mortales o espíritus poderosos arrebatar rangos de poder de uno de los dioses, quizás luchando o robándolo del dios, tal vez a través del mismo dios que invista con una porción de poder a un servidor escogido durante un tiempo.

ANIMISMO

El animismo es la creencia en la existencia de espíritus que habitan en cada parte del mundo natural. Bajo un punto de vista animista, todas las cosas tienen espíritu, desde la mayor montaña a la roca más pequeña, desde el gran océano a un riachuelo balbuceante, tanto el sol y la luna como la espada hereditaria de un guerrero. Todos estos objetos, y los espíritus que habitan en ellos, están vivos y sienten, aunque algunos se enteran más, están más alerta y son más inteligentes que otros. También algunos son más poderosos que otros e incluso pueden llegar a ser considerados deidades. Todos ellos son merecedores de respeto y veneración.

Los clérigos de una religión animista tienen la capacidad de implorar u ordenar a los espíritus que realicen tareas concretas en su favor. En lugar de una deidad tutelar, estos clérigos tienen dos o tres espíritus tutelares específicos que les conceden los dominios de conjuros y poderes. El resto de personajes no rinde homenaje a un espíritu por encima de otros. Por el contrario, ofrecen plegarias y sacrificios a diferentes espíritus en momentos distintos, según lo apropiado de la situación. Probablemente, un personaje piadoso realizará diariamente oraciones y ofrendas a los espíritus de sus antepasados y a los espíritus del hogar, ruegos regulares a espíritus importantes como las Siete fortunas de la buena suerte, sacrificios ocasionales de incienso a espíritus locales como el espíritu de un bosque y también oraciones esporádicas a una multitud de otros espíritus.

Una religión animista es muy tolerante. La mayoría de los espíritus no se preocupan de a quién más un personaje también hace sacrificios, en tanto en cuanto ellos reciban los sacrificios y el respeto que se les debe. Cuando nuevas religiones se extiendan a través de zonas animistas, generalmente ganarán adeptos, pero no conversos. La gente incorporará nuevos espíritus y deidades sin desplazar a los antiguos. Monjes y eruditos pueden adoptar prácticas y sistemas filosóficos complejos sin cambiar en nada sus creencias y respeto por los espíritus.

Esencialmente, el animismo funciona como un gran panteón cerrado. Todos los clérigos sirven al panteón al completo, y así pueden escoger dos dominios cualquiera (cada dominio representando a una especie de espíritu tutelar para ese clérigo), con las restricciones habituales en dominios de alineamiento. Los clérigos pueden ser de cualquier alineamiento, ya que hay espíritus de todos los alineamientos.

Los espíritus representan la escala completa de rangos divinos, de 0 a 20. Verdaderamente, el animismo es un ejemplo de un panteón infinito, ya que nuevos espíritus aparecen a cada momento. Probablemente los espíritus adquieren su poder mediante el culto, un espíritu que no sea adorado no muere, pero raramente pasará de rango divino 0. En un sistema animista, la divinidad se adquiere. Aquellos que engendran la veneración o el miedo en otros mientras viven pueden esperar convertirse en espíritus menores tras su muerte, y la veneración de más gente les proporcionará un incremento en su poder. También puede ser posible alcanzar la divinidad antes de morir, generalmente llegando a algún estado de iluminación, pero realmente esto es más competencia de un sistema filosófico que se superponga a una religión animista, que de un sistema animista en sí mismo.

FUERZAS Y FILOSOFÍAS

No todos los poderes de los clérigos vienen de las deidades. En algunas campañas, los filósofos pueden tener suficiente convicción en sus ideas acerca del universo para obtener poderes mágicos de esa convicción. En otras, fuerzas impersonales de la naturaleza o de la magia, que concedan poder a los mortales que armonicen con ellas, pueden reemplazar a los dioses. En las reglas del D&D, druidas y exploradores pueden conseguir sus aptitudes para conjuros de las fuerzas mismas de la naturaleza, más que de una deidad de la naturaleza, y algunos clérigos pueden consagrarse a ideales antes que a una deidad. Los paladines pueden servir a una filosofía de justicia y caballería más que a una deidad específica.

Por su propia índole, las fuerzas y filosofías no son adoradas: no se trata de seres que puedan escuchar y responder a oraciones o aceptar sacrificios. La devoción a una filosofía o fuerza no es privativa del servicio a una deidad. Una persona puede ser devota de una filosofía del bien y, como resultado, rendir culto a varias deidades buenas, o venerar la fuerza de la naturaleza y también adorar a los dioses de la naturaleza, que pueden ser vistos como manifestaciones personales de la fuerza impersonal. Pocas filosofías en un mundo fantástico niegan la existencia de deidades, aunque una creencia filosófica común plantee que las deidades son más como los mortales de lo que los mortales podrían creer. De acuerdo con esas filosofías, los dioses no son verdaderamente inmortales (solamente extremadamente longevos), y los humanos pueden ser bastante capaces de obtener la divinidad por sí mismos. De hecho, ascender a la divinidad es el objetivo último de algunas filosofías.

Generalmente, el poder de una filosofía proviene de la creencia que los mortales tengan en ella. Una filosofía en la que sólo crea una persona no es lo bastante fuerte para conceder poderes mágicos a esa persona. Por otra parte, una fuerza puede tener poder además del de la creencia en ella o incluso además de la existencia de mortales.

Los clérigos de fuerzas y algunas filosofías funcionan como los clérigos que no son devotos de una deidad específica, según se describe en el *Manual del Jugador*. El clérigo puede escoger dos dominios, excepto dominios de alineamiento que no coincidan con el suyo propio. Otras filosofías dictan los dominios accesibles para clérigos, así como el alineamiento de los clérigos, como hacen las deidades de un panteón abierto.

LA NATURALEZA DE LA DIVINIDAD

Esta sección te ayudará a tomar decisiones cuando vayas a diseñar un panteón para tu campaña. Los requerimientos de las reglas para construir un panteón están en otra parte. El material que aquí encontrarás trata acerca del sabor, la sensación y el impacto de tales decisiones en tu partida. Numerosas ideas de campaña y aventura te ilustrarán cómo tus decisiones pueden enfocar una campaña o proporcionar aventuras para que las utilices. Cada parte de esta sección contiene notas para aplicar las decisiones a sistemas monoteístas, dualistas, animistas o de otro tipo si las aplicaciones difieren del politeísmo. Si la elección afecta a clérigos y paladines, se mencionará las consecuencias de la elección.

Tus decisiones afectan a los jugadores y sus personajes. Sé muy claro con tus jugadores desde el principio acerca del alcance de tus decisiones. Según sea tu estilo como DM, puedes querer discutir estos puntos con tus jugadores al desarrollar tu panteón. Si a tus jugadores les gustaría que sus personajes tuvieran la oportunidad de llegar a ser dioses, necesitas planificarlo. Si tú colocas una barrera entre los dioses y los mortales, hacer eso puede afectar a los conjuros que invoquen otros planos, y cualquiera que juegue con un lanzador de conjuros querrá saberlo.

PODER DIVINO INFINITO O LIMITADO

Una de las primeras decisiones al diseñar un panteón es si el número de dioses está limitado o no. Si el total universal de poder divino es limitado, entonces el panteón puede tener unos pocos miembros poderosos o muchos débiles. Si no existe límite, nada impide que haya un número infinito de dioses de cualquier rango, incluso aunque no tengan un ámbito de poder totalmente diferente. Los dioses domésticos o locales son los más comunes. Pero si sólo hay una cantidad finita de poder divino, ningún dios puede pro-

gresar a no ser que otro ceda poder o muera. En un sistema así, deberías establecer un número total de rangos divinos para el panteón y dividir esos rangos entre tus dioses. Mira el punto 'cómo construir un panteón' más adelante, para el número mínimo de dioses que necesitas. El poder divino limitado implica una política divina asesina, y puede que tú no quieras que tus dioses actúen de esa manera. Un dios supremo puede constituir una especie de "policía divina" para mantener el orden en el hogar de los dioses, si un sistema así te interesa. Es posible construir un sistema limitado en el cual los dioses existentes no asimilen todos los rangos divinos al principio, dejando un cierto espacio para su crecimiento y la aparición de nuevos dioses.

Un único foco de divinidad no es obligatorio en un sistema monoteísta. Si construyes un sistema religioso con un único dios, puedes escoger dar rangos divinos a servidores de ese dios, llamándoles santos, arcángeles o de la forma que quieras. Esto mismo también sirve para un sistema dualista. Las dos deidades opuestas pueden tener huestes o coros de servidores. El animismo supone que el poder espiritual está en todas partes y funciona mejor cuando se considera una cantidad infinita de poder divino.

CONOCIMIENTO OCULTO

Cuando diseñes tu panteón, ten en cuenta qué es de conocimiento público entre los mortales y qué secretos mantienen los dioses para sí mismos. Puedes crear un panteón donde el total de poder divino tenga un límite y los dioses constantemente intriguen para matarse unos a otros, o para protegerse a sí mismos y a sus seguidores de semejantes actividades (dependiendo del alineamiento). Los adoradores mortales no saben nada de esto, y los dioses se esfuerzan para mantener en secreto sus limitaciones.

Originalmente el conocimiento oculto puede ser controlado por los dioses, o puede estar escondido en textos antiguos, tal vez mediante un código numérico o simbólico. También los seres antiguos como los dragones y titanes pueden guardar partes o fragmentos de ese conocimiento oculto. Ese conocimiento es valioso tanto para los dioses como para los mortales. Un ejemplo de conocimiento oculto valioso puede ser el método exacto mediante el cual uno puede conseguir la condición divina (ver 'el origen de la divinidad' más adelante).

Tu elección entre panteísmo, monoteísmo, dualismo o animismo afectará a la fuente de conocimiento oculto. En los tres primeros casos, ese conocimiento puede venir de mortales, servidores divinos, o de uno de los dioses (o del único dios, en el caso del monoteísmo). En qué forma los dioses se relacionen con el mundo afectará a la probabilidad del grado de ocultamiento o distribución del conocimiento de ellos mismos. Si construyes un sistema animista, la mayoría del conocimiento oculto vendrá de mortales que han aprendido algo sobre los espíritus, o sobre un espíritu en concreto. Si tu sistema contiene cultos misteriosos, varios de ellos poseerán al menos un fragmento de conocimiento oculto compartido únicamente con los iniciados.

"Oculto" puede ser un término relativo. El conocimiento puede estar en un texto normal pero escondido mediante un código numérico. Puede estar escrito en una lengua muerta, necesitando sólo traducción. O quizás una persona instruida podría leerlo fácilmente, si al menos el bibliotecario pudiera recordar dónde se guarda el texto.

EL ORIGEN DE LA DIVINIDAD

Los dioses son seres inmortales con poderes más allá de las capacidades de los mortales. Tú decides de dónde les han venido. Considera la esencia divina, la cualidad indefinible que diferencia a un dios de un mortal, independientemente de la fuente de poder divino (ver 'deidades dependientes e independientes' más adelante). Aunque puedan ser la misma cosa, no tienen por qué serlo.

Divinidad innata

La divinidad, la esencia divina que hace que los dioses sean capaces de desempeñar sus papeles, puede ser innata de los dioses. Los dioses olímpicos, descendientes de los titanes, nacieron con su condición divina. En este caso, los mortales como los personajes de tus jugadores no pueden ganar la divinidad (aunque puedes decidir que las deidades pueden impartir la condición divina a los mortales). En raras ocasiones dioses así nacen en periodos de historia escrita y reciente. Generalmente son anteriores a las razas inteligentes, y pueden haber creado a estas razas. Con esta opción, fijas la cantidad e identidad de los dioses al principio del juego, y esos datos habitualmente permanecen inmutables. Si tu campaña nunca se va a centrar en personajes de jugadores ascendiendo a la divinidad o sobre acontecimientos divinos, esta decisión sobre el origen de la divinidad puede ser tu mejor elección. Ver 'cómo construir un panteón' más adelante, para el número mínimo de dioses que necesitas.

La elección de panteísmo, monoteísmo o dualismo es independiente de esta decisión. En sistemas animistas, lo mejor es asumir que los espíritus "nacen" con su esencia divina. Hay muchos espíritus, y otros nuevos empiezan a existir a cada momento. A pesar de eso, es posible diseñar un sistema animista en que los espíritus fueran todos mortales que de alguna forma han adquirido la divinidad.

Idea para una campaña: los dioses, descendientes de una generación anterior de deidades, derrotaron a sus antepasados y recrearon el universo de acuerdo con sus propias ideas, encarcelando a sus antepasados en diversos lugares de diversos planos. Los personajes de los jugadores, en el transcurso de sus aventuras, descubren pistas de la existencia de los dioses primordiales y finalmente se enfrentan a la decisión de liberarlos o no.

Divinidad ganada

En este caso, la divinidad puede ser conseguida independientemente de cualquier acto por parte de los dioses existentes. Un mortal que cumpla los requisitos que tú definas se convertirá automáticamente en un dios. Tales requerimientos pueden variar, de modo que ninguna clase domine el panteón. Por ejemplo, que un guerrero que derrote a un señor demoníaco tenga las mismas posibilidades que un mago que domine todas las escuelas de magia. Quizá cualquiera que viaje a un extremo alejado de un plano Exterior pueda beber tres veces de un pozo místico, realizando tiros de salvación contra Voluntad cada vez más difíciles, y alcanzar la divinidad. Nuevas deidades aparecerán durante la historia escrita. Los requisitos para llegar a ser un dios probablemente sean conocidos a lo sumo por los clérigos mayores de cada religión, puede que sean conocidos por todo el mundo o que los dioses existentes los mantengan en secreto.

La cantidad de dioses existentes convierte esta decisión en un desafío importante. Si asignas una deidad para cada dominio, clase de personaje jugador, raza de personaje jugador, y alineamiento, eso te permite cuarenta y siete dioses. Otros tantos más podrían ganar condición divina también con las razas de monstruos y clases de prestigio, y podría haber dioses con ámbitos de poder extremadamente concretos. Algunos podrían ser las deidades tutelares de regiones o accidentes geográficos, como un dios de las montañas Sulhaut, o de países o ciudades individuales, haciendo más comunes los dioses domésticos y locales. Los cultos misteriosos ayudan a los individuos a desarrollar relaciones personales con la divinidad en medio del número siempre creciente de dioses. Si el total de poder divino es limitado, podrías tener una gran cantidad de dioses de rango menor (incluyendo un número infinito con rango divino 0) o un pequeño número de dioses de rango mayor. Al poder ganar la divinidad, los personajes de los jugadores tienen una forma de ascender a las filas de tu panteón. Tienen que descubrir en qué forma en el juego, pero la forma existe.

Si escoges esta opción, necesitas decidir cómo los dioses existentes (existentes cuando empiece tu campaña) han ganado su divinidad y cuánto tiempo hace de ello. Algunos dioses pueden haber nacido con rango divino, mientras que otros han ganado su divinidad. Si este es el caso, necesitas decidir cómo los dioses más antiguos se sienten acerca de los "dioses recién llegados" que se han ganado su condición. Puede haber rivalidad o guerra abierta entre ambos tipos de dioses.

La divinidad ganada da buen resultado con el panteísmo, aunque menos con el monoteísmo. Como se ha dicho en otra parte, los sistemas monoteístas normalmente suponen que la deidad única es la creadora del universo. Haber ganado la divinidad antes de que existiera un universo es un concepto difícil de racionalizar, y puede ser más problemático que otra cosa. Por otro lado, si todos los dioses ganaron sus rangos divinos después de que se creara el universo, deberás pasar algún tiempo decidiendo cómo el universo llegó a existir.

El dualismo puede funcionar con el concepto de divinidad ganada. Los métodos usados por los dos dioses para ganar su respectiva condición divina pueden ser los motivos que les conviertan en opuestos. De hecho, separar a las dos deidades por el método de conseguir su divinidad puede ser mucho más interesante que dividirlas en cuál es buena y cuál es maligna.

Si usas espíritus ancestrales con un sistema animista, entonces ganar la divinidad en animismo significará que debes convertirte en un espíritu ancestral. Esto no es una opción muy atrayente para los personajes juga-

dores, ya que deben morir (convertirse en espíritus) para disfrutar de su condición divina. No hay nada malo en tener una deidad o deidades al principio de tu campaña que hayan nacido con sus poderes y crear un sistema por el cual otros puedan ganar la divinidad con el transcurso del tiempo (ver 'cómo mezclar las cosas' más adelante).

El efecto principal de la divinidad ganada para clérigos y paladines es que nuevas deidades aparezcan de tanto en tanto, cada una exigiendo su propio templo y, según su alineamiento, su orden sagrada (ver 'cambio inmortal' más adelante). Adicionalmente, los clérigos y paladines que sirven a esos dioses saben que sus deidades tutelares no fueron siempre divinas. Su fe no incluye conceptos tales como la infalibilidad, omnisciencia u omnipotencia de sus deidades tutelares.

El principal conocimiento oculto acerca de una deidad que ganó su divinidad es quién era esa deidad antes de la proeza. Aunque el nuevo dios sea bien conocido localmente, eso no significa que alguien a miles de millas de distancia haya oído hablar de él. Por supuesto, si la nueva deidad tiene alguna debilidad o defecto en su personalidad, se apresurará a esconder u oscurecer cualquier registro sobre su debilidad. Sólo los más viejos de entre los dioses han existido el tiempo suficiente para que los mortales hayan perdido todo conocimiento sobre sus orígenes mortales.

Idea para una aventura: cada unas cuantas décadas, los dioses celebran un gran torneo. Todos los dioses ceden sus poderes divinos (trátese como rango divino 0) por un día y desafían a todos los aspirantes, ya sean divinos, infernales o mortales. Los veintidós mejores finalistas (suponiendo un dios para cada dominio, pero puedes cambiar fácilmente esa cantidad) se convierten totalmente en dioses completos. Cualquier deidad que fracase en colocarse entre los veintidós mejores continuará teniendo rango divino 0, pero dejará de tener ámbito de poder, y será objeto de grandes burlas por parte de las demás deidades. Los personajes jugadores se enteran de una conspiración para hacer trampas y colocar a un señor demoníaco entre los vencedores y deben intentar detenerla.

Divinidad robada

El rango divino puede tener una existencia física, ya sea en el plano Material o solamente en los planos Exteriores. Si es así, un mortal emprendedor puede robarlo y simultáneamente convertirse en dios mientras destrona a otro. Por supuesto, todos los dioses guardan celosamente sus "emblemas divinos" protegiéndolos con trampas espantosas y criaturas míticas, algunas mejoradas por el poder del propio dios.

Algunos puntos a considerar si escoges esta opción son cómo se sienten los dioses acerca de los nuevos dioses con divinidad robada y de los dioses caídos, y qué ocurre con esos dioses caídos. Quizás bajan a la condición de dioses domésticos o locales. Como con la divinidad ganada, puede haber rivalidad o guerra abierta entre dioses viejos y nuevos. Tú necesitas decidir si los dioses se roban unos a otros, y si así ocurre, qué poder ganan (ver 'deicidio' más adelante). Si no se roban entre ellos, deberías tener una buena razón de por qué no lo hacen (tal vez poseer más de una esencia divina podría matar a un dios). Decide cuán ampliamente se conoce el método para convertirse en dios. Si todo el mundo lo conoce, asegúrate de decírselo a tus jugadores. O, los dioses pueden ser los únicos que lo sepan. Alternativamente, puedes decidir que solamente los dioses pueden percibir y manejar físicamente la esencia divina, así los dioses pueden robarse pero los mortales no pueden hacerlo. Los mortales aún pueden convertirse en dioses ganándose esa condición, o a través de la que cedan los dioses que la impartan.

Cuando combines el monoteísmo con el concepto de divinidad robada, debes establecer de quién robó la divinidad el dios único. A primera vista, puede parecer una idea contradictoria en sí misma, pero con la mitología adecuada puede dar resultado. Por ejemplo, el dios único puede ser el único que queda tras que se les robara la divinidad a todos los otros dioses (en este caso debes decidir dónde van a parar las divinidades robadas). Alternativamente, el dios único puede haber robado la divinidad a todos los dioses anteriores.

En un sistema dualista, los dioses pueden haber cooperado para robar de un dios o dioses anteriores, o uno puede haber robado al otro. La última situación crea una oposición dinámica que forma un sistema dualista obligado. Evita la idea previsible del dios maligno robando al dios bueno; lo contrario puede resultar mucho más interesante. Por descontado, será aún más extraordinario y fantástico si los dos dioses se diferencian por algo distinto que el bien del mal.

Un sistema animista podría tener mortales que roben la divinidad de los dioses sólo para transformarse y dividirse en pequeños fragmentos por el poder divino, convirtiéndose de esta forma en los espíritus venerados en la campaña. Alternativamente, podrías tener una mitología en que representantes del reino animal y vegetal ayuden a los mortales, y que todos lleguen a convertirse en espíritus. Tales animales parlantes y plantas que hablan y caminan son comunes en las mitologías del mundo. En todos los casos, debes detallar la fuente del "robo original". Debe haber alguien a quien robarle, desde el principio del universo.

Un crimen como este robo implica un conocimiento secreto o escondido. Cada vez que haya un cambio en el panteón, tienes el potencial para un conocimiento secreto o escondido. Por ejemplo, los ladrones pueden querer destruir todo recuerdo de los dioses anteriores, o de sus propias identidades previas. Este "ocultamiento activo" significa que cualquiera que descubra información "herética" corre el riesgo de ser castigado mediante acciones divinas o mortales.

Los clérigos y paladines de deidades que robaron en su camino hacia la condición divina se enfrentan a los mismos retos que si lo son de deidades que se la ganaron. Sus dioses fueron una vez personajes no divinos. Su fe no incluye conceptos como la infalibilidad, omnisciencia, u omnipotencia de sus deidades tutelares.

Idea para una aventura: la deidad tutelar de uno o más de los personajes jugadores se convierte en mortal después de que alguien le roba su naturaleza divina. Los aventureros están entre sus adoradores más destacados, así que ella contacta con los personajes jugadores y les pide que recuperen su esencia divina. Por supuesto, el usurpador vive ahora en su reino divino, así que los personajes jugadores saben dónde encontrarle, y presumiblemente también dónde está la esencia divina. Los personajes jugadores deben recuperar con éxito la divinidad substraída (sea cual sea la forma que tenga) y entonces decidir si se convierten en dioses o la devuelven a su deidad tutelar.

Divinidad impartida

En esta opción, alguna fuente (generalmente los dioses existentes) imparte rango divino a aquellos que lo merecen. "Merecer" el rango divino podría significar vencer todos los desafíos para alcanzar la fuente, o realizar un servicio extraordinariamente ejemplar para una deidad tutelar. Más probablemente significa una vida de devoción, obediencia, lealtad y fe al panteón o a la deidad tutelar. En contraposición con la divinidad ganada, en este sistema un ser en particular decide si imparte la condición divina a un candidato. Por ejemplo, generalmente Zeus decide quién puede unirse al panteón olímpico.

Esta elección sobre el origen de la divinidad da a los miembros de tu panteón control sobre quién se une a sus filas. La cantidad de dioses resultante es mucho más manejable y consistente que con la divinidad ganada. Al mismo tiempo, aquellos personajes jugadores que quieran llegar a ser dioses tienen un método para conseguirlo. Decide el coste de llegar a ser dios. Una deidad puede impartir la condición divina como recompensa por una misión heroica, o a un personaje que haya matado a un señor demoníaco. Si el total de poder divino es limitado, tus dioses deberían racionar estrictamente quién lo recibe.

La elección consciente implicada en la concesión de la condición divina combina el monoteísmo con la mitología adecuada. El culto a una deidad única todopoderosa no niega la existencia de deidades previas o futuras. Un ciclo de mitos en que un dios viva durante eones y escoja a su sucesor es factible, con tal de que especifiques qué hizo de la deidad actual un buen candidato mientras era todavía mortal.

El dualismo surte efecto de forma similar, con dos dioses escogiendo sus sustitutos después de un largo periodo de dominio divino. Alternativamente, una deidad (quizás nacida con el poder, o que lo robara), cansada de la soledad o por un deseo de ayuda para regir el universo, podría impartir poder a un mortal. La oposición podría aparecer tras que el segundo ser se convierta en una deidad y revele una faceta oculta, o que la primera deidad pueda ver sabiamente la necesidad de oposición para mantener el equilibrio universal e imparta a propósito el poder a un ser opuesto.

La mitología adecuada puede incluso hacer funcionar el animismo con la idea del poder impartido. Una deidad mira desde lo alto a su creación y decide que su trabajo ha terminado; puede dedicarse a hacer otras cosas. Sin embargo, no puede dejar al mundo desatendido, así que toma parte de su poder y lo comparte equitativamente con toda la creación. Tú decides

si la esencia divina reside solamente en los objetos inanimados o únicamente en entes con inteligencia animal o inferior, o si reside en todas las cosas y seres por igual.

Todos estos acercamientos suponen un ciclo que se extiende infinitamente hacia atrás en el tiempo. Si hubo una vez un momento en que una deidad confió a otra fuente su esencia divina, y entonces comenzó la cadena de impartir poder a uno o más sucesores, determina cuándo ocurrió. La "deidad original" puede ser la figura creadora de tu universo. Dioses que quieran parecer omniscientes y omnipotentes no desearán que información contradictoria aparezca en forma de conocimiento común. Y tampoco querrán que se les compare desfavorablemente con una deidad anterior.

Cuando un mortal recibe poder divino, sus amigos y seguidores pueden llegar a ser muy bien los fundadores de órdenes religiosas dedicadas a él como nuevo dios. Al contrario que con la divinidad robada, la divinidad impartida supone valía. Clérigos y paladines de tales dioses saben que el panteón existente consideró a la nueva deidad digna de unirse a sus filas. Ello concede un aire de legitimidad a la nueva fe.

Idea para una aventura: el servidor de un dios se acerca a los personajes jugadores con un mensaje. La deidad tutelar del servidor concederá a los personajes jugadores la condición divina, con tal de que recuperen un artefacto específico de la guarida de un príncipe demonio en el Abismo y lo devuelvan al templo de la deidad en la capital. Los personajes jugadores deben viajar al Abismo, localizar la guarida del príncipe demonio, infiltrarse en ella, recuperar el artefacto, y transportarlo a salvo al templo. Como complicación adicional, el artefacto es terriblemente peligroso para los mortales en el plano Material si no se transporta muy cuidadosamente. Para empeorar las cosas, los dioses malignos descubren esta misión y procuran destruir la reputación de la deidad tutelar por todos los medios desatando el horror del artefacto en el mundo. Si los personajes jugadores tienen éxito, se convertirán en dioses.



Ilustración de R. Guay

Divinidad cedida

Puedes permitir a tus dioses ceder su condición divina temporal o permanentemente. Un dios vencido por el aburrimiento o la aflicción puede escoger vagar por los planos o vivir entre los mortales. Puede escoger las responsabilidades menores de un dios doméstico o local. Los otros dioses deben controlar los dominios cedidos, y pueden aparecer disputas. Más conflictos pueden ocurrir si la deidad que partió regresa. En este sistema, una deidad puede ceder poder a un sustituto escogido, que podría ser un personaje jugador.

CÓMO SE FORMÓ EL PANTEÓN DEL D&D

La mayoría de deidades del panteón del D&D nacieron con su poder divino. Vecna, un liche ascendido, consiguió rango divino. San Cuthbert es un mortal ascendido (ver el apéndice 2.ª).

Idea para una aventura: el dios del mar cede su poder a la deidad suprema del panteón y parte a navegar entre los mortales. Los personajes jugadores desean encontrarlo, ya sea porque son sus antiguos seguidores y quieren que vuelva a sus deberes divinos o porque su deidad tutelar les ha pedido que lo hagan. Obstáculos en su camino pueden incluir que haya naufragado en una peligrosa isla misteriosa, o que haya sido tentado por el mal y se haya pasado a la piratería.

Cómo mezclar las cosas

Tú puedes escoger mezclar estas ideas. Por ejemplo, los dioses actuales o "principales" de un panteón nacieron con su condición divina. Algunas deidades menores ganaron su condición divina mediante actos milagrosos o misiones heroicas. Otros recibieron su condición divina de los dioses principales como recompensa por su devoto servicio durante varias décadas o más tiempo. Robar la esencia divina de las deidades menores está considerado un acto maligno o caótico, pero es posible. Sin embargo, las deidades mayores e intermedias son inseparables de sus esencias divinas, así que su posición nunca está en peligro.

Creadores o usurpadores

El dios o dioses actuales de la campaña no crearon necesariamente el universo. Si algo o alguien más creó el universo, tú debes conocer los detalles. También debes decidir si el relato de lo ocurrido es información oculta, conocimiento común, o algo intermedio. Un panteón de dioses puede pretender haber creado el universo y estar mintiendo o escondiendo la verdad. La cosecha actual de dioses puede haber matado a los creadores, como las deidades olímpicas acabaron con los titanes. Pueden haber derrotado a los creadores y ocupado su lugar. Dependiendo de tu mitología, los dioses derrotados pueden ser más apetecibles que la cosecha actual, o pueden ser oscuros y extraños, en cuyo caso todo el mundo teme su retorno.

Alternativamente, el universo puede haber nacido a causa de un proceso natural, como se describe en la teoría del Big Bang (*Nota del traductor: teoría científica que explica el origen y expansión del universo mediante una gran explosión inicial, que hizo expandirse en todas direcciones a la materia concentrada, en un principio, en un solo punto*). Si haces esa elección, las deidades pueden ser seres poderosísimos que existían antes que cualquier otra vida en el universo. De hecho, toda otra vida proviene de sus experimentos con su nueva existencia.

DEIDADES DEPENDIENTES E INDEPENDIENTES

Habiendo considerado cómo las deidades empezaron a existir, deberías pensar acerca de dónde obtienen su poder los dioses. Esta elección es independiente de la de escoger la cantidad de dioses. El papel de clérigos y seglares de los cultos cambiará según si las deidades obtienen poder de sus adoradores. Los dioses independientes se toman menos interés en los asuntos de sus clérigos, pero las deidades que dependan de sus seguidores probablemente instruirán a sus clérigos para que protejan a sus fieles y traigan nuevos miembros a la congregación.

Los adoradores proporcionan poder

Si los adoradores proporcionan poder a las deidades, entonces las deidades dependen de sus adoradores. Las deidades pueden aceptar esta dependencia, o puede irritarles y hacerles buscar alternativas. Si los adoradores proporcionan poder, entonces la cantidad total de adoradores y el celo de cada adorador se con-

vierte en vital para las deidades. La mayoría de los dioses, cuando dependen de los adoradores, se esfuerzan para dar a los mortales motivos de adoración. Es muy difícil para este tipo de dioses permanecer distantes (ver 'deidades activas y distantes' más adelante) o indiferentes, y mucho menos decididamente hostiles.

El poder que fluye de los adoradores hacia los dioses no obliga a que los dioses amen a sus adoradores, o siquiera que les tengan simpatía. Significa que si los adoradores mueren o pierden interés, el dios se debilitará y puede llegar a morir (ver 'deicidio' más adelante). Las deidades rivales pueden incitar guerras para acabar con los adoradores de sus enemigos. Los clérigos pondrán todo su esfuerzo en realizar proselitismo y reclutar nuevos seguidores, compitiendo entre sí por la atención de todo el que esté al alcance de su voz. Las deidades buscarán formas de dar más poder a sus clérigos como representantes de su propio poder divino.

Los cultos misteriosos permiten a los dioses dependientes formar iniciados consagrados, cada uno de los cuales les proporciona más poder. El culto a los antepasados puede existir porque la veneración familiar a los difuntos da a los antepasados poder para continuar su existencia como espíritus. Los dioses domésticos o locales pueden ser todo lo que queda de poderosos dioses de antaño cuyos adoradores disminuyeron, o pueden provenir de las creencias de los moradores.

Deidades desesperadas pueden empujar a los mortales a adorarlas (las deidades malignas pueden hacer eso sin considerar su fuente de poder), y en este caso muchos de sus "fieles" las veneran por miedo. Muchas deidades pondrán de relieve lo que han hecho por los mortales, fomentando su veneración bien por gratitud, bien por amor (ver 'por qué los mortales adoran a las deidades' más adelante).

Idea para una campaña: el gobernante de una nación vecina se vuelve cada vez más violento y exigente. A lo largo de varias aventuras, los personajes jugadores se enfrentarán a crecientes hostigamientos de los guardias fronterizos, y a aventureros de la nación beligerante. Una aventura puede centrarse en proteger un pueblo de un gran monstruo o de una tribu de criaturas trasgoides que han sido expulsadas de sus territorios de caza por los soldados de la nación vecina. Finalmente los personajes jugadores descubrirán el incremento de clérigos de un dios maligno en las zonas fronterizas. El gobernante de la nación vecina está bajo su influencia y busca destruir el país de los personajes jugadores para debilitar a la deidad tutelar de la nación e incrementar el poder de la suya.

Poder independiente de los adoradores

O bien la esencia divina es la fuente de poder divino, o proporciona acceso a esa fuente. Si la fuente de poder divino es independiente de los mortales, entonces tienes menos limitaciones a la hora de diseñar tu panteón. Las deidades no están obligadas a actuar caritativamente y pueden ser indiferentes u hostiles (ver 'cómo se comportan las deidades' a continuación). Los mortales pueden adorarlas por amor, gratitud, o miedo, o por cualquier otro motivo. En la práctica, esta situación no cambia el papel de los clérigos de como se describe en el *Manual del Jugador*.

Idea para una aventura: un anciano se acerca a los personajes jugadores. Afirma ser su deidad tutelar (si tienen varias diferentes, será la deidad tutelar del clérigo o paladín del grupo) y les explica que un poderoso hechicero mortal ha creado un conjuro capaz de separar a las deidades de sus fuentes de poder divino. El hechicero busca con ello destruir a los dioses, y la deidad tutelar quiere que los personajes jugadores le detengan.

CÓMO SE COMPORTAN LAS DEIDADES

La actitud básica de las deidades hacia sus seguidores mortales define cómo van a influenciar una campaña. Habitualmente, la actitud de una deidad se corresponde con una de estas tres categorías: benévola, indiferente, u hostil.

Deidades benévolas

Los dioses benévolos se preocupan por sus adoradores y actúan para protegerlos. Se centran en métodos positivos de aumentar su fe y se esfuerzan en ser figuras asombrosas que la gente quiera adorar. Al avanzar de nivel los personajes, los dioses benévolos estarán más interesados en sus actividades y más dispuestos a responder a sus peticiones de ayuda o información. Los dioses benévolos son más propensos a facilitar información a sus seguidores y es menos probable que se la oculten.

Si los dioses son benévolos, los mortales deben ser importantes para ellos por algún motivo. Lo más habitual es que la adoración de los mortales proporcione poder a los dioses, haciendo que dioses y mortales sean dependientes entre sí. Si en tu campaña es posible matar dioses o reemplazarlos, los dioses pueden ser benévolos para mantener a los mortales satisfechos y que no les amenacen. En campañas con dioses benévolos, la mayoría de clérigos sirven a una deidad concreta y muchos paladines pertenecen a órdenes divinas.

Puede ser difícil justificar por qué los dioses malignos son benévolos. Puedes escoger eliminar a las deidades malignas y en su lugar permitir que los demonios y diablos más poderosos representen al mal. Este arreglo puede crear el escenario de una guerra entre ejércitos infernales y deidades divinas. Si usas a demonios y diablos para representar al mal fundamental, decide si los clérigos malignos consiguen sus conjuros de esos poderosos seres infernales o de su devoción por una filosofía maligna. Puedes tener dioses malignos pero hacer que sean débiles o menos importantes que las deidades buenas. Quizás hayan sufrido una derrota importante en la eterna lucha entre el bien y el mal.

El comportamiento benévolo combinado con el monoteísmo puede recordar a bastantes religiones modernas del mundo real. Es importante decidir por qué la deidad es benévola. Insistir en una relación interdependiente, en la cual la deidad necesita adoradores para obtener poder y los adoradores precisan de la deidad para sus necesidades vitales, es dar un paso en la dirección correcta. Si vas más allá y dices que la deidad se comporta de forma benévola para mantener a los mortales alejados de otros cultos, requerirá que especifiques los efectos de las alternativas. Por ejemplo, una deidad monoteísta podría comportarse de forma benévola por un miedo secreto a que un día, un mortal insatisfecho pueda matarla. Los dioses de un sistema dualista rara vez se comportan de la misma forma con la misma gente. Puedes tener un sistema dualista en el que los dos dioses actúen de forma benévola con sus propios adoradores, pero no con los adoradores de su opuesto (ver 'cómo mezclarlo todo' más adelante). Las deidades animistas pueden ser benévolas, pero el animismo es más un sistema mixto, con los espíritus comportándose de forma benévola con aquellos que les muestran respeto y mostrándose indiferentes u hostiles con los que no lo hacen.

Idea para una campaña: cuando los personajes jugadores eran pequeños, los dioses malignos dominaban el mundo. Sus esbirros mantenían oprimidas a las fes buenas y neutrales. Quienes alcanzaban el poder temporal lo hacían con la ayuda, o al menos el beneplácito, de las deidades malignas. Hace poco tuvo lugar una gran batalla en los planos divinos, y el bien triunfó. Ahora personas poderosas buscan ocupar el lugar de los monarcas malignos,

TRAS LA PANTALLA: FUENTES DE PODER DIVINO

Puedes construir un elaborado sistema para medir cuánto poder necesita según qué acto de cada deidad, y cuánto poder proporciona cada seguidor. Puedes crear tablas demográficas para controlar el aumento o disminución de adoradores de una deidad en concreto. Puedes fijar niveles de poder mínimo para las aptitudes divinas sobresalientes y la aptitud de conceder conjuros para cada nivel de conjuro. Tus personajes jugadores clérigos pueden pasar gran parte de su tiempo realizando pruebas de Carisma intentando convencer a la gente de que se una a su fe.

Esta forma de jugar implica una gran cantidad de papeleo, pero si se ajusta a tu estilo, experimenta con ello.

ADORADORES DEL PANTEÓN DEL D&D

Las deidades del panteón del D&D son independientes de los mortales en lo referente a su poder, aunque está claro que muchas utilizan a sus adoradores para aumentar su poder. Deidades como Corellon Larethian, Garl del Oro luminoso, Gruumsh y Yondalla están profundamente interesados en sus adoradores y sin duda alguna extraen algún poder de ellos. Boccob tiene mala fama por su indiferencia hacia sus adoradores.



Ilustración de K. Anderson

y monstruos malignos vagan libres por la tierra para hacer su voluntad en lugar de obedecer las órdenes sacrílegas de sus amos. Los personajes jugadores deben alzarse para gobernar naciones o liderar la defensa de los débiles.

Deidades indiferentes

Las deidades indiferentes persiguen con todo su interés metas acerca de las cuales sus adoradores nada pueden saber. Son una fuente de conjuros divinos, o seres de poder inmenso. Sus actividades pueden tener efectos importantes en el mundo de la partida y pueden alterar el equilibrio entre bien y mal, ley y caos o ambas cosas. Como deidades, son merecedoras de veneración a pesar de su indiferencia (aunque quizás no lo hagan por amor, ver 'por qué los mortales adoran a las deidades' a continuación). Mientras los personajes avancen de nivel, los dioses indiferentes permanecerán indiferentes a no ser que éstos tropiecen con conocimientos perdidos que revelen los verdaderos objetivos de los dioses. Si los personajes les ayudan o interfieren, incluso los dioses indiferentes tomarán nota de ello. Los dioses indiferentes dan mejor resultado si son independientes de sus adoradores; es difícil para una deidad permanecer indiferente cuando los mortales pueden amenazar sus fuentes de poder. Muy probablemente los mortales "venerarán" a tales dioses por miedo.

Alternativamente, los dioses indiferentes pueden ser seres antiguos que han llegado a aburrirse de los mortales y simplemente ignoran al mundo. Los personajes, al avanzar de nivel, pueden despertar el interés de los dioses, para bien o para mal.

Los dioses indiferentes no se comunican habitualmente con sus adoradores, ni tampoco ocultarán activamente información. Lo más probable es que los secretos de una campaña sobre dioses indiferentes sean simplemente conocimientos perdidos. Ancianos eruditos, sabios y clérigos pueden haber descubierto algún secreto, haberlo escrito, y perdido el documento en una gigantesca biblioteca, por una guerra o por una catástrofe natural. Los dioses indiferentes no proporcionan conjuros divinos a sus clérigos de forma intencionada. En el mundo de una campaña con dioses indiferentes, muchos clérigos no servirán a una deidad en concreto.

Los dioses indiferentes te ahorran algún tiempo al diseñar tu campaña. Sabes que tienen al menos un propósito y puede que varios, pero no tienes que detallar esos objetivos hasta que tus personajes jugadores alcancen nivel suficiente para descubrirlos.

Algunos jugadores pueden pensar que un monoteísmo indiferente se corresponde con precisión con las religiones modernas, ya que el sistema tiene muchos puntos en común con el monoteísmo benévolo. Un dualismo indiferente precisa un esfuerzo adicional para transmitir la oposición fluctuante y dinámica entre los dos dioses. Y mucho más importante, requiere esfuerzo adicional hacer llegar la importancia de su disputa eterna a los personajes jugadores. Recuerda que aunque las deidades sientan indiferencia hacia los mortales, ello no implica que permanezcan inactivas o que no afecten al mundo. De forma similar, un animismo indiferente podría parecer un mundo inerte. Si los espíritus no actúan de forma que afecte a los personajes jugadores, o de

TU CAMPAÑA Y LA RELIGIÓN DEL MUNDO REAL

Al planear la mitología de tu campaña de D&D, piensa cuidadosamente si quieres que las religiones de tu mundo recuerden a tus jugadores las religiones del mundo real. Por un lado, los jugadores pueden encontrar más fácil entender religiones que sean parecidas a las que conocen del mundo real. Sin embargo, por otro lado, algunos jugadores pueden pensar que si las religiones de la partida son demasiado parecidas a las de la vida real, ello estropea el mundo fantástico que están intentando imaginarse.

modo que los personajes jugadores lo puedan percibir, entonces también podrían no estar allí. En este caso, el culto a los antepasados se convierte en una alternativa a las peticiones ignoradas de ayuda divina. Los cultos misteriosos pueden buscar superar la indiferencia mediante rituales secretos.

Idea para una campaña: en tiempos antiguos, dioses oscuros y extraños gobernaban el universo. Sus descendientes los expulsaron y se convirtieron en el panteón actual de dioses. Los mortales saben de la existencia de los dioses actuales, pero sólo las razas más antiguas mantienen recuerdos o memoria de las deidades anteriores. Escondidos en criptas mohosas se encuentran tomos olvidados escritos en lenguas perdidas que contienen profecías divinas sobre el retorno de los dioses antiguos. Los esfuerzos del panteón actual de dioses se centran en predecir el momento de su regreso, preparándose para ello, y buscando una forma de destruir definitivamente la amenaza que representan sus antepasados. Los personajes jugadores empiezan lo que parece una aventura normal, sólo para descubrir imágenes de extraños dioses esculpidas en antiguas cavernas subterráneas. Con el tiempo, consiguen suficiente conocimiento para interpretar las imágenes y otros fragmentos de conocimiento que descubren. Se enteran del verdadero origen del universo, y de la amenaza que constituyen los dioses antiguos. Quizás entonces los dioses actuales recluten a los personajes jugadores para ayudarles en los preparativos del retorno. Podrías incluso crear clases de prestigio acerca de ese reclutamiento.

Deidades hostiles

Las deidades que adopten una actitud activamente hostil hacia los mortales pueden demostrarse arrolladoras, sobre todo a niveles bajos de juego. Como con las otras actitudes divinas, debes decidir por qué los dioses son hostiles. Si en tiempos antiguos unos mortales mataron a un dios, los inmortales existentes pueden guardar todavía resentimiento. Las razas mortales del *Manual del Jugador* pueden haber reemplazado a la raza elegida por los dioses como preeminente en el mundo. Si los dioses son dracónicos, los hombres lagarto pueden haber dominado una vez el mundo, así como humanos, enanos, elfos, gnomos y medianos lo hacen ahora. Mientras decides esto, decide también por qué los dioses hostiles simplemente no destruyen el mundo. Quizás los dioses necesitan la adoración mortal como fuente de poder (al contrario que con los dioses benévolos, los mortales veneran a los dioses hostiles con la esperanza de apaciguarlos). Destruir el mundo podría desatar alguna amenaza que los dioses aprisionaron profundamente bajo la superficie de la tierra.

Si los dioses son hostiles, generalmente los clérigos servirán a fuerzas divinas más que a deidades específicas. La mayoría de paladines pertenecerán más a órdenes seculares que a las divinas. Muchos mortales buscarán alternativas a la adoración de deidades hostiles, creando nuevas ofertas para los clérigos.

El desafío al que te enfrentas al usar deidades hostiles es el opuesto al que afrontas con las benévolas. En este caso debes justificar por qué las deidades buenas son hostiles. Puedes darle la vuelta a uno de los planteamientos de los dioses benévolos haciendo a los buenos débiles o menos importantes que los malignos. En una campaña semejante, tal vez los dioses buenos hayan sufrido una tremenda derrota en el conflicto eterno entre bien y mal. Este tema o escenario puede ser duro para personajes de alineamiento bueno porque el mundo está totalmente contra ellos, pero plantea un escenario de aventuras épicas mientras los personajes buscan volver a equilibrar la balanza a favor del bien.

Un monoteísmo hostil tiene pocas consecuencias o implicaciones diferentes de un panteísmo hostil. Si una deidad o panteón previo creó el universo, la deidad actual puede no tener compasión alguna hacia él. Como con un panteón, debes decidir por qué el dios se conforma con la hostilidad y no destruye el mundo para empezar de nuevo. Como se ha mencionado previamente, el dualismo da mejor resultado si los dos dioses se comportan de forma diferente hacia los adoradores del otro. Tener un dios hostil o dos es un poco diferente a tener una veintena. A causa de que los espíritus animistas son omnipresentes, un animismo hostil convertirá la vida en un infierno diario para todos los involucrados salvo que sepan cómo generar suficiente buena voluntad para sobrevivir. Si estás creando un animismo hostil, incluye formas de apaciguar a los espíritus, de conocimiento común en las áreas civilizadas. Los cultos misteriosos pueden enseñar a los iniciados técnicas efectivas de apaciguamiento.

En un sistema con deidades hostiles hay muchas oportunidades para el conocimiento secreto o escondido. Por ejemplo, los mortales deberán esconder todo experimento destinado a protegerles de los dioses. Las deidades serán más proclives a destruir las evidencias de dichos experimentos que a esconderlas, pero puede haber copias únicas de la información en lugares remotos y alejados. Los mortales pueden vivir con el miedo a que los dioses destruyan el mundo si presionan demasiado, porque los motivos de por qué los dioses no lo hacen o no pueden hacerlo se han perdido o están escondidos. La existencia de una o más deidades previas puede haberse escondido o destruido por parte de los dioses hostiles actuales.

Idea para una campaña: en la ciudad que los personajes jugadores utilizan como base y hogar, se ha comenzado la construcción de una torre de marfil blanco con flores de loto esculpidas. La gente que organiza la construcción paga bien, y los trabajadores no tienen queja alguna sobre el trato recibido. Los organizadores son gente rica, y pronto llegan a ser consejeros de los gobernantes de la ciudad. Durante sus viajes y aventuras, los personajes jugadores encontrarán más de esas torres en otras ciudades. También empezarán a encontrar políticas restrictivas como impuestos al comercio de mercancías entre ciudades, tasas de entrada en las puertas de las ciudades, y leyes exigiendo a los ciudadanos llevar símbolos de su fe cosidos en sus ropas. Preguntados, los organizadores de la construcción de la torre explicarán que esas medidas fortalecen a la ciudad y alientan a los ciudadanos a mostrar su fe con orgullo. Los personajes jugadores que se introduzcan en una torre terminada y observen los rituales allí descubrirán que las torres son templos de una deidad hostil, y deberán actuar para evitar que el culto del loto destruya su mundo.

Cómo mezclarlo todo

Puedes dividir las actitudes según grupos de alineamiento, haciendo benévolas a las deidades buenas, indiferentes a las deidades neutrales, y hostiles a las deidades malignas. Las deidades buenas se esforzarán por evitar que las deidades malignas destruyan el mundo, mientras las deidades neutrales procurarán mantener el equilibrio entre las dos fuerzas. De forma alternativa, puedes hacer a las deidades benévolas para con los mortales de su propio alineamiento, hostiles para con los de alineamientos opuestos, y neutrales hacia los otros. Tus deidades pueden tener múltiples aspectos o personalidades divididas entre sus dominios, y cada una comportarse de una forma distinta.

Los dioses pueden ser indiferentes, con tal de que los mortales les veneren de acuerdo a los deseos y especificaciones de los dioses, o pueden ser benévolos. Dejar de adorarlos adecuadamente podría disgustar a los dioses, convirtiéndolos finalmente en decididamente hostiles.

POR QUÉ LOS MORTALES ADORAN A LAS DEIDADES

La gente adora a los dioses por amor, gratitud, o miedo, dependiendo de su alineamiento y del alineamiento del dios. Los dioses malignos reciben mucha adoración, incluso por parte de la gente común, aunque sea para apaciguarlos.

Amor

Los mortales pueden amar a sus dioses como creadores del mundo y de toda la vida en él. Los dioses pueden ser la fuente de todo lo que se necesita en la vida. Alternativamente, pueden ser la fuente de los placeres de la vida, ganándose de forma efectiva el amor de los mortales. Los mortales escogen obedecer las leyes de los dioses con todo su corazón y sirven a sus deidades tutelares porque les gusta. Los clérigos transmiten el amor de sus adoradores a sus deidades y comparten su alegría con sus congregaciones.

Adorar a un único dios por amor tiene los mismo problemas que el monoteísmo benévolo: es similar a muchas creencias del mundo real. Si cada mortal ama a ambas deidades en un sistema dualista, el sentimiento de oposición entre los dos dioses se reduce. En un sistema dualista, algunos mortales deberían amar a un dios y temer o al menos detestar al otro. Reverenciar espíritus animistas por amor no tiene ninguno de los inconvenientes de las otras dos opciones, y su forma de funcionar es poco diferente de adorar a un panteón por amor.

El amor puede empujar a los mortales a hacer cosas extrañas. Pueden esconder información que dé una mala imagen de su adorada deidad. Pueden hacer

ACTITUDES DE LAS DEIDADES DEL D&D

Las deidades del panteón del D&D son generalmente benévolas pero algunas veces exhiben muestras de indiferencia cuando asuntos alejados del plano Material reclaman su atención.

cosas terribles por celos y esconder las pruebas de sus actos. De forma similar, los dioses amados probablemente disfrutarán de la adoración y actuarán para erradicar aquello que amenace sus imágenes o relaciones para con sus adoradores. A menudo los cultos misteriosos brotan por amor a una deidad en concreto. El culto a los antepasados puede significar un profundo amor por los difuntos.

Idea para una aventura: una paladina mítica perdió a su amado esposo por una enfermedad. Enloquecida por su pérdida, decidió que su deidad tutelar la había traicionado tras sus años de amor y devoción. Culpó a su dios de no proteger a su familia y se ha convertido en guardia negra; ahora está buscando un artefacto legendario del que se dice que es capaz de matar a un dios. Si uno de los personajes jugadores es un paladín, la guardia negra es una antigua camarada de la misma orden. Si ninguno de los personajes jugadores es paladín, entonces la guardia negra fue parte de una orden sagrada devota de la deidad del clérigo del grupo. Los PJs deberán encontrarla y detenerla en algún lugar del plano del Pandemonium donde los dioses escondieron el artefacto.

Gratitud

Los mortales pueden adorar a los dioses por sus dones sin amarlos. En este caso, los mortales respetan el poder de los dioses y aprecian sus dones pero no los aprecian especialmente. Los dioses pueden ser desagradables o simplemente rigurosos. Piensa en esos dioses como en padres escrupulosamente rigurosos, pero no abusivos. Los mortales se pueden irritar con reglas y mandamientos, sin perder de vista la naturaleza de los dioses como fuente de la vida. Los clérigos recuerdan a sus feligreses todo lo que los dioses hacen por ellos mientras interpretan la aplicación de la ley divina.

Siendo el monoteísmo tan común en el mundo real, es difícil exagerar sobre la importancia de añadir elementos fantásticos a cualquier sistema monoteísta. Dicho esto, adorar a un único dios por gratitud requiere los mismos esfuerzos citados anteriormente. En este caso, es más interesante si la deidad es de algún modo una figura opresiva y rigurosa. No hagas que las reglas y mandamientos de la fe interfieran demasiado en el día a día de los aventureros a no ser que sobreponerse a ello, quizás reemplazando al dios, sea el objetivo de la campaña. El dualismo utiliza mejor esta situación si los mortales aman a una deidad pero deben gratitud a la otra, o temen a una deidad y deben agradecimiento a la otra. Esta elección da mejor resultado con el animismo. El culto a los antepasados puede girar alrededor de la gratitud por el legado que el antepasado dejó o consiguió para la familia. La gratitud por los recursos domésticos o locales pueden motivar la veneración a dioses domésticos o locales.

Idea para una aventura: un clérigo bueno devoto del dominio de Protección decide que la mejor forma para que los mortales se protejan verdaderamente a sí mismos es a través del acceso directo al poder divino. Empieza a buscar y experimentar, intentando encontrar una manera de conectar con la fuente de poder de los dioses. Sus experimentos alertan a los dioses acerca de sus esfuerzos, y avisan al clérigo del grupo sobre las consecuencias. No solamente podrían quedar los dioses aislados e incapaces de abastecer a los mortales, sino que los mortales de alineamientos contrarios podrían obtener acceso a un tremendo poder. Los personajes jugadores deben localizar al clérigo renegado, abrirse paso a través de sus defensas, y convencerle de que los peligros de su plan sobrepasan a los beneficios.

Miedo

Cuando los mortales temen a los dioses, las funciones religiosas del culto expresan arrepentimiento, penitencia y apaciguamiento. Los dioses temidos no son obligatoriamente hostiles; más bien poseen un control sobre la naturaleza y las fuerzas naturales que abruma a los meros mortales. Los adoradores buscan proteger sus vidas, familias y propiedades implorando a los dioses que dirijan tormentas, terremotos, maremotos, inundaciones, plagas, erupciones volcánicas e inviernos extremos hacia cualquier otra parte. Los clérigos actúan como intercesores, transmitiendo el mensaje de humildad y apaciguamiento a los dioses. Los paladines tienen una enorme experiencia en sobreponerse al miedo y ayudar a otros a hacerlo. Cuando los dioses sean temidos, la mayoría de paladines no querrán pertenecer a órdenes religiosas.

Los dioses pueden ser activamente hostiles, en cuyo caso existe una buena razón para temerlos. Mientras muchos mortales no adorarán en modo alguno a deidades hostiles, muchos otros lo harán en un intento de apaciguarlas.

Adorar a una única deidad por miedo es una motivación más interesante que otras. Una consideración cuidadosa de por qué los mortales temen al dios y cómo se comporta éste puede añadir suficientes elementos fantásticos para realzar la experiencia de juego. Los mortales pueden temer a ambos dioses de un sistema dualista si ocasionalmente su constante lucha tiene un efecto desastroso sobre el mundo mortal. Sé cuidadoso con tales efectos, no hagas que los jugadores sientan que sus personajes están indefensos en la campaña. En lugar de eso, utiliza el desastre ocasional para crear episodios variados y dramáticos, o para revelar ciudades enterradas y minas perdidas. Podrías incluso escribir aventuras de rescate, en las que los personajes jugadores se esfuerzan para salvar a PNJs de inundaciones, volcanes o avalanchas. Venerar a espíritus animistas por miedo comporta los mismos retos que hacerlo con espíritus animistas hostiles. Los espíritus de los antepasados pueden recibir culto como intercesores o defensores frente a los dioses.

El miedo es una buena razón para esconder información. Los mortales esconden muchas cosas a los dioses para evitar su venganza. Cualquier cosa escondida puede perderse, si la persona que la escondió muere sin revelar su escondrijo u olvida dónde la escondió. El dios o dioses pueden esconder información que revele algún motivo por el que no deberían ser temidos.

Idea para una aventura: los clérigos del templo local dedicado a un dios legal maligno empiezan a organizar unidades paramilitares para imponer asistencia y veneración. Argumentan al gobierno local que su dios no está recibiendo su parte adecuada de atenciones, donaciones y apaciguamiento, y aportan registros y estadísticas para probar sus argumentos. Legalmente, nadie puede contradecirles. Es tarea de los personajes jugadores aportar pruebas de que las bandas de vigilantes están cometiendo crímenes o comportándose de una forma perjudicial para el gobierno local, mientras a la vez protegen al pueblo de los brutales "protectores del culto".

Otras posibilidades

La necesidad es un gran motivo para la veneración. En un sistema semejante, generalmente, las deidades proporcionan algo que los mortales necesitan diariamente. Por ejemplo, las deidades pueden personificar las fuerzas de la naturaleza, como un dios que conduzca el carruaje del sol a través del cielo cada día. Los mortales veneran a fin de proporcionar a los dioses razones, o tal vez poder, para hacer crecer las cosechas, mover el sol y cosas parecidas. Por otro lado, las deidades pueden ser la fuente de la magia divina y arcana, requiriéndose la adoración para poder lanzar conjuros.

Otra posibilidad es que los lugares divinos generen algún control mental o emocional sobre aquellos que vivan en los alrededores, volviéndose más fuerte con cada función religiosa de adoración. Las deidades buenas utilizan este fenómeno como una forma de reforzar el deseo existente de veneración, mientras que las deidades malignas lo usan como un arma para imponer el culto.

Como con otras consideraciones, puedes escoger una mezcla de estas opciones. Los adoradores de las deidades buenas pueden hacerlo por amor. Las deidades de la naturaleza tienden a ser neutrales en el juego de Dungeons & Dragons, y sus fieles pueden adorarlas en gratitud por los recursos naturales. Aquellos que siguen las sendas del mal deberían adorar a sus dioses oscuros porque les temen.

POR QUÉ LOS DIOSES UTILIZAN A LOS MORTALES

Las deidades utilizan a los mortales porque les necesitan. Dependiendo de cómo definas a tus deidades en tu partida (ver 'deidades dependientes e independientes' anteriormente), las deidades pueden necesitar a los mortales porque las acciones de éstos les proporcionan poder, o porque alguna cosa impide a las deidades actuar en el plano Material.

Si tus deidades dependen de los mortales por su poder, supón que solamente las acciones llevadas a cabo por los mortales según su libre albedrío proporcionarán ese poder. Tal poder no sólo emana de la adoración, sino de toda clase de acciones. La cantidad de poder generada por tales acciones será directamente proporcional a el esfuerzo y sacrificio requerido para tal acción. Considerando el riesgo aceptado y el esfuerzo hecho habitualmente por los aventureros, es obvio el porqué son importantes para tus deidades. En tales casos, las deidades pueden enviar señales y avatares para estimular a sus adoradores, o pueden aparecer ellas mismas.

Tus deidades pueden no actuar directamente en el reino mortal. Puede existir alguna barrera que les haga abstenerse de hacerlo en el plano Material (ver 'deidades activas y distantes' a continuación). De forma alternativa, tus deidades pueden tener un acuerdo para limitar estrictamente su inter-

cesión directa en el plano Material. Tales deidades necesitan a los mortales para realizar aquellas tareas que las deidades no pueden hacer. Necesitan héroes para inspirar a los adoradores, o pueden querer recuperar artefactos o lanzar conjuros. Pueden necesitar a los mortales para interferir en los cultos de las deidades rivales. En tales casos, la acción de los mortales refleja e influencia las relaciones de las deidades y determina el poder divino.

DEIDADES ACTIVAS Y DISTANTES

En algunas campañas, las deidades activas actúan constantemente para influir sobre el mundo. En otras, las deidades distantes muestran poco interés en los asuntos de los mortales. Ambas opciones se comentan a continuación.

Deidades activas

El juego del D&D utiliza el modelo de dioses activos. Podemos encontrar a los avatares de los dioses en las tabernas o en los caminos. Poner deidades activas en tu campaña tiene una ventaja única y tremenda: haciéndolo añades un elemento de fantasía que diferencia claramente la campaña de las simulaciones históricas, mucho más incluso que la existencia de magia. Los clérigos y paladines de órdenes sagradas pueden señalar a la persona grande y brillante que realiza milagros al final de la calle para justificar su fe y devoción (este tipo de actividad puede escapar fácilmente de control; los peligros de unos dioses hiperactivos se comentan en la sección "intromisión divina" del capítulo 2.º).

Las mitologías históricas a menudo siguen este planteamiento. Los dioses griegos viven en el mundo mortal, lo que llamamos el plano Material, en el monte Olimpo. Poseidón vive en el mar, Hermes recorre la tierra y Zeus adquiere diferentes formas para caminar entre los mortales. Los dioses nórdicos a menudo cruzan el Bifrost, el puente del Arco iris, para viajar entre sus adoradores mortales.

Saber que esos dioses están presentes y vigilantes puede ayudar a explicar los sistemas de creencias en tu campaña. También puede servir para mantener a raya a ciertos jugadores. Tan solo recuerda que si los dioses aparecen siempre para rescatar a los personajes jugadores, éstos no arriesgan nada. Sin riesgo, el éxito pierde su sabor, y no hay sensación de triunfo. Los personajes de mayor nivel son más importantes para los dioses porque poseen grandes capacidades como agentes divinos y virtudes para vencer. Tales personajes necesitan pocos rescates, por lo que aún son más propensos a atraer la atención de los dioses.

Los sistemas monoteístas no utilizan generalmente la opción activa porque resulta difícil para un único dios estar en todas las partes en las que se le necesita al mismo tiempo. Crear muchedumbres de servidores para el dios salva este obstáculo (ver 'poder divino infinito o limitado' más arriba) y ayuda a añadir el elemento fantástico que el monoteísmo necesita desesperadamente en los juegos de rol fantásticos. Si quieres un monoteísmo activo, crea una "hueste celestial" que ayude a la deidad. El dualismo se enfrenta en términos generales a la mitad del problema, ya que tiene el doble de dioses. Los agentes divinos de cada deidad pueden solventar de nuevo los problemas restantes, o puedes hacer a los dos dioses totalmente diferentes siendo uno distante y el otro activo. El animismo activo es normal. Los cultos misteriosos de deidades activas pueden experimentar regularmente la presencia física de la deidad tutelar o de uno de sus representantes. Probablemente, los dioses domésticos y locales activos serán más fácilmente adorados.

Las deidades activas pueden hacer que esconder pecados, ideas heréticas y experimentos sacrílegos sea una necesidad para todos los mortales. Simultáneamente, las deidades serán vulnerables porque están presentes y activas entre los mortales, así que esconderán información acerca de sus debilidades. Si los mortales descubren esa información, las deidades la destruirán. Si olvidan una copia o fragmento, ese conocimiento se perderá más que ser destruido.

Idea para una aventura: al volver de una aventura, los personajes jugadores son sorprendidos por una tormenta mientras aún están lejos de zonas civilizadas. Al buscar refugio en un granero abandonado, encuentran a un viajero amistoso calentándose junto a un pequeño brasero de carbón. Se queja de estar hambriento y sediento, y pide a los personajes jugadores que compartan su comida y bebida. Si lo hacen, se lo agradecerá y compartirá su cena. En algún momento de la noche desaparecerá, dejando en su lugar un mapa y un extraño medallón. El mapa y el medallón son pistas sobre algún secreto divino escondido en tu mundo. Si los PJs no comparten su comida y bebida, el viajero también desaparecerá durante la noche. Haz que cada persona de guardia realice una tirada de salvación contra Voluntad (CD 25 + el promedio de nivel de personaje del grupo) una vez durante su guardia cada noche, o se quedará dormido (o caerá en un trance profundo, en el caso de elfos). Si el grupo al completo se queda dormido, el misterioso extraño transportará a los PJs a una isla desierta sin sus raciones y odres. En su viaje de isla en isla, intentando volver a casa, se encontrarán con el secreto mencionado anteriormente.

Deidades distantes

Los dioses distantes no toman parte activa en los acontecimientos del plano Material. Pueden ser muy activos en sus propios reinos, pero los mortales saben poco o nada de eso. Escoger dioses distantes quita un elemento de fantasía a tu partida, pero puedes compensarlo centrando la campaña en varios intentos de alcanzar a los dioses. Algunos de esos intentos pueden resultar increíblemente temerarios y peligrosos, mientras otros pueden ser nobles y dignos del apoyo de los personajes jugadores. El mentor o patrón de los personajes podría estar investigando y planificando uno de esos intentos desde el principio de la campaña, ganándose la confianza de los personajes a medida que avancen en niveles. Otro aspecto digno de mención es cuánto tiempo hace que los dioses permanecen distantes. Los dioses pueden haber sido activos en épocas recordadas por los mortales, los elfos, o incluso bastante antes, por los dragones. Si alguien puede recordar un tiempo en que los dioses estuvieron activos, o si hay libros perdidos de conocimiento arcano que hablan de esa época, decide antes de que empiece la campaña qué fuerza es lo suficientemente fuerte como para imponer semejante limitación a tus dioses.

En la cosmología del DUNGEONS & DRAGONS, hay un límite a lo distantes que pueden ser los dioses. Cualquiera capaz de viajar a través de los planos puede alcanzar los reinos divinos (ver 'cosmología y reinos divinos' más adelante) y tirar de una manga divina hasta llamar la atención del dios (lo cual puede no ser muy buena idea). Tu cosmología puede situar una barrera entre los dioses y los mortales, haciendo que alcanzarlos sea más difícil pero todavía posible.

Efectivamente, los dioses distantes son parecidos a los dioses indiferentes (ver 'cómo se comportan las deidades' anteriormente). Sus enseñanzas pueden indicar su benevolencia, interés e incluso amor por los mortales, pero sus acciones nunca afectan a éstos. Muchos clérigos y paladines servirán antes a fuerzas divinas que a deidades específicas, aunque algunos argumentarán que la misma distancia entre los dioses y sus adoradores con-

BARRERAS A LO DIVINO

Una barrera lo suficientemente fuerte entre una deidad y sus adoradores puede convertir los conjuros divinos en algo legendario. Las barreras significan que la mayoría de los clérigos se dedican a una causa, concepto o fuerza divina más que a una deidad específica si tienen que recibir por ello algunos conjuros. Un conjuro de *milagro* podría resultar casi imposible. Sé claro con tus personajes jugadores si tu barrera reduce la efectividad de algunos conjuros o elimina otros. Considera el efecto que una barrera tiene en la interacción planaria antes de colocar una barrera entre dioses y mortales. Muchos conjuros arcanos y divinos visitan otros planos, incluyendo *puerta dimensional*, *proyección astral* y conjuros de ilusión que utilizan el plano de la Sombra. Decide si la barrera rodea el plano Material, aislándolo de todos los demás, o si bien encarcela solamente a los dioses. Si sólo encarcela a los dioses, tendrá escaso efecto en el lanzamiento de conjuros de los mortales. Si rodea al plano Material, proporciona a tus jugadores una lista de los conjuros no disponibles para sus personajes. La *Guía del DUNGEON MASTER* contiene más información acerca de cómo interaccionan los conjuros con barreras entre planos.

vierte la devoción en más importante para ellos. Cuando hay una persona grande y brillante al final de la calle obrando milagros, no necesitas la fe. Creer no es necesario para algo que está presente de forma demostrable.

La energía positiva y la negativa existen incluso cuando los dioses son distantes, así que la elección no tiene efecto sobre el lanzamiento espontáneo de conjuros o sobre el expulsar y reprender muertos vivientes.

Es posible crear un monoteísmo vibrante e imponente con un dios distante, pero hacer tal cosa requiere alguna otra manifestación de lo divino en el mundo. Las fuerzas del mal pueden cumplir fácilmente ese papel. Si personificas el mal en una única figura, te acercas al dualismo. Es mejor dividir el mal entre los demonios y diablos del Abismo y Baator. Los semiinfernales superan seriamente a los semicelestiales en un sistema semejante, y al menos uno de los temas de la campaña debería ser el de vencer la tentación. Como se ha mencionado anteriormente, una forma de hacer diferentes a los dioses en un dualismo es hacer uno activo y otro distante. En un sistema animista, los espíritus distantes también podrían no existir del todo.

Ya que nunca ven evidencia directa de que los dioses existan, muchos mortales generan una gran cantidad de información sobre lo divino que es simplemente incorrecta. El conocimiento oculto está a menudo a simple vista, enterrado entre montones de ideas equivocadas. Mientras por definición las deidades distantes nunca actúan para destruir información, pueden haber dejado alguna tras de sí, escondida en ciudades perdidas y templos antiguos, suponiendo que alguna vez fueran activos.

Idea para una campaña: los personajes jugadores viven en un mundo donde se cree que los dioses son benévolos, pero nadie tiene una experiencia directa de tal benevolencia a nivel individual. Los clérigos se dedican a conceptos o causas, más que a los dioses. Esparcidos por el mundo hay artefactos colosales que indican que los dioses una vez fueron activos (como castillos voladores estrellados de tamaño proporcional a criaturas enormes, grandiosas estatuas indestructibles con sólo la cabeza o la mano emergiendo de la tierra y hechas totalmente de diamante, y cosas semejantes). Al aventurarse los personajes jugadores entre las ruinas misteriosas, descubren que los dioses pueden haber sido responsables de las inmensas zonas muertas de varias millas de largo que hay en varios puntos del mundo, y empiezan a sospechar que los dioses se distanciaron ellos mismos del mundo a fin de evitar que sus disputas lo destruyeran. La misión puede consistir en llgar hasta los dioses y rogarles que vuelvan a sus creaciones mortales.

Intercesión

La posibilidad de intercesión existe con los dioses activos. La mayoría de conjuros de adivinación divinos implican una intercesión menor (aunque la interrupción es tan pequeña que responder a un conjuro de adivinación de bajo nivel puede no requerir un esfuerzo consciente por parte de la deidad). Sin embargo, con dioses distantes debes decidir cuánta intercesión es posible. Puedes dirigir una partida de rol de alto nivel en la que las deidades aparezcan de forma habitual por cualquier motivo, pero recuerda que demasiada interferencia de los dioses disminuye la diversión de los jugadores. Si un dios puede eliminar obstáculos con un simple gesto de su mano, no se necesita esfuerzo heroico alguno por parte de los personajes. Los personajes jugadores son heroicos no a causa de los tremendos poderes que puedan o no acumular, sino por los terribles riesgos que afrontan al encarar una muerte inminente. En algún punto, los personajes jugadores pueden llegar a ser extraordinariamente poderosos y de alto nivel. En ese momento, probablemente se sentirán cómodos con el viaje planario, o tan cómodos como cualquiera puede estarlo con tal actividad. Tales partidas pueden llevar a los personajes a contactar directamente con los dioses en los planos natales de tales poderes. Los personajes pueden incluso estar en conflicto o desafiar a esos poderes. Es más probable que los personajes poderosos atraigan la atención de un dios, pero es menos probable que necesiten la intervención divina.

Idea para una aventura: un clérigo convierte un almacén o un edificio abandonado en un lugar de culto. La gente empieza a congregarse en el templo ya que el clérigo parece ser capaz de asegurar la intercesión divina. Él nunca pide dinero o donativos, pero la creciente congregación empieza a competir para proporcionarle mejor alojamiento, vestiduras, objetos de culto sagrado, e incluso un nuevo templo. Cuando sus seguidores empiezan a desaparecer, los personajes jugadores suspicaces descubrirán que las intervenciones divinas del clérigo son creadas por azotamentes camuflados bajo ilusiones, que han ido gradualmente ganando influencia y poder en la ciudad.

INTERCESIÓN DEL PANTEÓN DEL D&D

Los dioses del D&D están altamente interesados en los sucesos del plano Material, pero permanecen en los planos Exteriores por acuerdo general. Las dos únicas excepciones son Fharlanghn, que vaga por el plano Material a voluntad, y Vecna, cuya ciudadela en el plano Material es mantenida en secreto incluso para clérigos de alto rango. Cuando las deidades del panteón del D&D interceden en los asuntos mortales, lo hacen a menudo de forma indirecta o a través de intermediarios.

DEICIDIO

Finalmente, si los personajes jugadores pueden matar a los dioses se ha de considerar al principio de la campaña, porque esta decisión tiene profundas consecuencias.

Los dioses pueden morir

En la primera opción, los dioses son inmortales pero vulnerables. Viven para siempre, si se les deja hacerlo a solas. Si los personajes jugadores pueden matar a los dioses, también pueden hacer lo mismo algunos personajes no jugadores, como otros dioses o poderosas criaturas infernales. Si se puede robar la esencia divina y si el poder divino es limitado, habrá una fuerte motivación para que los dioses se maten unos a otros para ganar poder. Supón que tus dioses no se vean motivados por el deseo de ganar poder, pero otras criaturas pueden estarlo, especialmente personajes y criaturas de alineamiento maligno. Si el poder divino no tiene límite o no puede ser robado, entonces habrá mucho menos interés en cometer un deicidio.

Esta opción permite los cambios en el panteón. También permite que un panteón reemplace a otro al florecer y decaer las civilizaciones. Si tú decides que los dioses dependen de sus adoradores por su poder, entonces alguna cosa debe pasar cuando los dioses pierden tantos adoradores que pierden su poder y llegan a ser olvidados.

Las frecuentes disputas en tu panteón pueden hacer que menos gente adore a todos los dioses. Si los dioses no duran más que los mortales, los mortales pueden no ver el propósito de considerarlos sacrosantos. Verdaderamente, no tendrá ninguna razón realizar los ritos de iniciación de un culto misterioso si el culto no va a tener al final una deidad tutelar. Los clérigos y paladines pueden seguir a cualquier otra cosa que uno o varios dioses si no pueden estar seguros de si su deidad tutelar estará viva a la mañana siguiente. Incluso si los dioses pueden morir, no debería ocurrir a menudo. La muerte divina debería ser un instante transcendental en tu campaña. Por ejemplo, considera las consecuencias de los cambios de dominio de un dios a otro de alineamiento opuesto.

Si los dioses pueden morir, necesitas decidir a dónde van a parar. Quizás sus cadáveres vagan a través del plano Astral. Pueden sencillamente disiparse, o podrías crear un plano sólo para los muertos divinos.

Un sistema monoteísta en el que el único dios pueda morir corre el riesgo de que, algún día, sea un universo sin ningún ser divino. Algún mecanismo natural puede evitar que esto jamás ocurra, elevando automáticamente a algún mortal digno a la condición divina si el dios existente muere. Un sistema dualista pierde su equilibrio básico si cualquiera de sus deidades muere. La deidad restante debe nombrar inmediatamente a un oponente digno a fin de mantener intactos el funcionamiento del universo y su equilibrio. Los sistemas animistas creen que todas las cosas están vivas, y que su vida emana de los espíritus. Si el espíritu de un lugar u objeto muriera, el resultado sería una abominación. Una cosa o lugar muerto sería una fuente de horror y tal vez de miedo para los fieles, incluso si los espíritus son hostiles o temidos. Ser capaz de matar a un espíritu implicaría que el asesino algún día podría aniquilar el mundo. Una muerte accidental no debería ser posible jamás para los espíritus. Cualquiera que matara intencionadamente a un espíritu se enfrentaría a una vida entera huyendo de los asustados fieles que buscarían llevar al asesino ante la justicia. El culto a los antepasados es una alternativa viable a la veneración de dioses que mueran.

Los dioses no pueden morir

Los dioses verdaderamente inmortales no temen a mortal alguno ni a dioses semejantes. Ello no significa que siempre hayan existido los mismos dioses. Nuevos dioses pueden empezar a existir cuando florezcan nuevas fes y civilizaciones, y los viejos desaparezcan como las civilizaciones decaen y las fes se desvanecen. La inmortalidad puede provenir de la incapacidad de que cualquier personaje o criatura no divina llegue hasta los dioses, o los dioses pueden ser invulnerables al igual que inmortales. Los dioses que no puedan ser muertos de forma alguna pueden proporcionar estabilidad y orden a tu campaña al sentirse los personajes confortables con la existencia duradera de sus dioses. La verdadera inmortalidad incrementa la fe de clérigos y paladines, y los hace más propensos a dedicar sus vidas a las deidades. El concepto es tan común que hay poca diferencia según el tipo de sistema que apliques.

Otras opciones

Quizás sólo una deidad específicamente designada para la tarea puede matar a los dioses. Esta deidad asesina de dioses actúa para preservar el panteón existente y el mundo, al matar a aquellos que amenacen a cualquiera de estos.

Otra opción es que solamente objetos, conjuros, o actos concretos puedan matar dioses. Por ejemplo, Bálder es únicamente vulnerable al muérdago. Tetis intentó convertir a su hijo Aquiles en inmortal sumergiéndolo en el río Estigia, pero su talón, por donde ella lo sostuvo, permaneció vulnerable. El método para matar a una deidad (y cada dios puede tener un método diferente) será escondido cuidadosamente por los dioses.

Puedes escoger proteger a tus dioses dándoles a todos ellos la aptitud de volver a crear un cuerpo si su forma normal muere (ver la aptitud divina sobresaliente 'Rejuvenecimiento' en el capítulo 2.º). Esta "inmortalidad interrumpida" requiere alguna preparación. En los sistemas con este rasgo, al menos un dios maligno intrigante se pasa la eternidad desarrollando conjuros y artefactos que impidan el regreso de los dioses muertos.

Tus deidades pueden ser inmortales sólo si tienen un número mínimo de adoradores. Más que depender de ellos por su poder, las deidades dependen de ellos para su existencia (aunque si quieres también pueden depender de los adoradores por el poder).

En tu campaña puede ser posible para los personajes jugadores buscar en los planos los cuerpos de los dioses muertos y resucitarlos o despertarlos.

Cambio inmortal

Si los dioses mueren, o si aparecen nuevos dioses, los mortales tienen que afrontar las consecuencias. Los clérigos son los primeros en preocuparse por el ámbito de poder de sus deidades tutelares fallecidas. Con toda seguridad irá a parar a otro dios, ya sea a uno nuevo o a uno ya existente. Los clérigos pueden encontrarse separados del poder divino si sus alineamientos difieren demasiado del de la nueva deidad. Los personajes que se conviertan en antiguos clérigos de esta forma no necesitan expiación alguna para recuperar su condición, pero necesitan cambiar de deidad tutelar. Por otro lado, estos clérigos pueden escoger mantener los dominios que tenían y obtener conjuros de fuerzas o principios abstractos más que de la deidad heredera.

Un dios completamente nuevo debe buscar clérigos y paladines de entre sus fieles y adoradores. Estos pueden ser nuevos personajes (de 1.er nivel) que su fe fomente y desarrolle, o pueden ser personajes existentes insatisfechos con su fe hasta la fecha. Entonces sus agentes mortales mostrarán los poderes que les ha dado su deidad tutelar, aportando pruebas de su existencia, y empezando a atraer adoradores. Adicionalmente, pueden contratar heraldos y bardos que anuncien el nuevo templo y atraigan a los curiosos. Por supuesto, si las deidades son distantes e indiferentes, los cambios en las filas divinas pueden tener lugar sin que los mortales se den cuenta.

CÓMO CONSTRUIR UN PANTEÓN

Esta sección trata sobre los mecanismos para crear dioses para una campaña de D&D. Ya que los personajes jugadores son el centro de cualquier campaña de D&D, esta sección contempla a los dioses desde el punto de vista de los personajes que los veneran.

¿CUÁNTAS DEIDADES?

Si has escogido un sistema monoteísta o dualista o un sistema ético para tu campaña, solamente necesitas uno o dos dioses. Si has optado por un enfoque más tradicional utilizando varias deidades en un panteón abierto o cerrado, deberás estar seguro de que proporcionas un dios para cada clase de personaje, raza de personaje y alineamiento.

¿Así que cuántos dioses supone eso? Bien, eso depende de cómo quieres que los alineamientos de los personajes jugadores se correspondan con los alineamientos de las deidades.

El juego del D&D no tiene ninguna regla que regule qué alineamiento debes tener para venerar a una deidad, a excepción de los clérigos, cuyos alineamientos deben estar, como mucho, a un paso de distancia de los alineamientos de sus deidades (ver la descripción de la clase de clérigo en el capítulo 3.º del *Manual del Jugador*). Sin embargo, la mayoría de personajes jugadores prefieren deidades tutelares cuyos alineamientos sean similares a los suyos. En tu mundo, podría ser posible para un explorador bueno legal adorar a un dios de la caza caótico maligno, pero semejante adorador jamás sería verdaderamente bienvenido a una secta que venerara a un dios maligno, y muchos jugadores no se sentirían cómodos con tal acuerdo.

EJEMPLO DE PANTEÓN

Suponiendo que tu campaña incluya todas las razas normales descritas en el *Manual del Jugador*, tu primer paso al construir un panteón es establecer deidades para cada una de las razas no humanas: enanos, elfos, gnomos, medianos y orcos (si tu campaña incluye razas adicionales, necesitarás deidades adicionales para esas razas). El alineamiento de cada deidad racial debería ser el mismo que el alineamiento más corriente en esa raza. Un personaje no humano que tenga un alineamiento completamente diferente del de su deidad racial puede en su lugar escoger una deidad de acuerdo a su clase y alineamiento.

A continuación, deberás proporcionar deidades suficientes para que cada personaje jugador pueda escoger una deidad tutelar apropiada según la clase del personaje. El alineamiento de esa deidad también debería ser el mismo del personaje o al menos debería serlo un elemento (caótico, maligno, bueno o legal) en común, sin que ningún elemento se oponga. Por ejemplo, un bárbaro caótico bueno debería ser capaz de escoger entre una deidad neutral buena y una deidad caótica neutral (ambos alineamientos tienen algo en común con el del personaje), pero no debería estar

POR QUÉ LOS DIOSES RARAMENTE MUEREN

Las deidades poseen un tremendo poder personal. La divinidad y las aptitudes divinas sobresalientes combinadas con el poderío de sus cuerpos y mentes las convierte en criaturas sobrecogedoras. Su aptitud para invocar el temor divino es casi siempre defensa suficiente. En sus hogares (ver 'cosmología y reinos divinos' más adelante) también poseen un control sutil sobre la realidad misma. Normalmente muchedumbres, si no ejércitos, de servidores, avatares y enviados rodean a las deidades. Las deidades poseen reliquias y artefactos sobre los que los mortales no conocen nada. Si las amenazas a su existencia son reales, han tenido siglos para preparar cuidadosamente sus defensas. En la mayoría de panteones, los dioses aliados están alerta para ayudar y defenderse mutuamente: cualquiera lo suficientemente loco como para atacar a Pelor se enfrentará probablemente también a las fuerzas de Heironeus. Otros dos factores las protegen: los oráculos y sus propios cultos. Muchas deidades tienen alguna aptitud para predecir el futuro, y de este modo predecir los ataques antes de que ocurran. Algunos tienen servidores que funcionan como oráculos todo el tiempo, escrutando el tejido temporal en busca de cualquier amenaza. Adicionalmente, los cultos se movilizarán para detener las amenazas contra sus deidades. Probablemente un asesino de dioses en potencia primero se enfrentará a legiones de seguidores mortales. El esfuerzo que requiere matar a un dios es enorme, y pocos estarán dispuestos a realizarlo –incluso otros dioses son reacios a centrar tanta cantidad de su atención y energía en una única tarea.

obligado a escoger una deidad caótica maligna, porque el componente maligno del alineamiento de esa deidad está directamente opuesto al componente bueno del alineamiento del bárbaro.

El mapa de la página de al lado muestra una forma de ordenar deidades y adoradores en un panteón creado especialmente. Este panteón mínimo incluye suficientes deidades para responder a todas las combinaciones posibles de clase y alineamiento entre los personajes de la campaña.

Antes de definir a las deidades necesitamos completar el panteón, para lo que primero dividimos las once clases en cuatro grupos de acuerdo a su origen genérico:

- Personajes marciales (bárbaros, guerreros, monjes, paladines y exploradores).
- Personajes pícaros (bardos y pícaros).
- Practicantes de magia arcana (hechiceros y magos).
- Personajes sacerdotales (clérigos y druidas).

Empezando por los personajes marciales, decidimos que una deidad legal buena, una deidad caótica neutral y una deidad neutral maligna deberían ser suficientes para dar a cada bárbaro, guerrero, monje, paladín y explorador al menos una deidad apropiada a la que adorar (ver Figura 1.ª en el mapa). El código de color en el mapa indica qué personajes adorarían, o podrían adorar a qué deidades. En la Figura 1.ª, la deidad caótica neutral (fondo verde) sería apropiada para un bárbaro, guerrero o explorador que fuera neutral, caótico bueno, caótico neutral o caótico maligno. La deidad legal buena (fondo azul) sería apropiada para un personaje legal bueno, legal neutral o neutral bueno. La deidad neutral maligna (fondo marrón) sería apropiada para un personaje neutrale, legal maligno, neutral maligno o caótico maligno.

Las figuras 2.ª y 3.ª funcionan del mismo modo: escogemos tres alineamientos para deidades que respondan a todas las combinaciones posibles de clases y alineamientos de personajes pícaros y practicantes de magia arcana, entonces lo ordenamos todo en la misma forma de cuadrícula con código de colores que en la Figura 1.ª mostrando qué deidades son apropiadas para cada combinación de clase y alineamiento (nótese que en las Figuras 2.ª y 3.ª, la casilla que representa a los personajes neutrales contiene los tres colores, significando que cualquiera de las tres deidades es apropiada para semejante personaje).

Responder a los personajes sacerdotales es más sencillo. Ya que el alineamiento de un druida debe incluir al menos un componente neutral, una única deidad neutral es todo lo que se necesita para dar a cada druida una deidad apropiada a la que adorar (ver Figura 4.ª). Los clérigos son libres de escoger cualquier deidad a la que adorar, siempre que el alineamiento de la deidad tenga al menos un componente en común con el alineamiento del clérigo y que ningún componente se oponga directamente al alineamiento del clérigo.

Las Figuras 5.ª y 6.ª del mapa muestran otras dos cuadrículas de alineamiento que podrías usar, como también existen otras muchas alternativas. El punto vital a recordar es que cualquier grupo de tres deidades debe tener alineamientos que varíen lo suficiente para que un adorador de cualquier alineamiento tenga al menos una deidad apropiada disponible.

ÁMBITOS DE PODER Y DOMINIOS

El *Manual del Jugador* ofrece 22 dominios de clérigo. Qué dominios están asociados a cada deidad está normalmente en función del ámbito de poder de la deidad (ver el capítulo 2.º para una explicación sobre ámbito de poder y selección de dominios). Sin embargo, querrás estar seguro de que tus deidades ofrecen los 22 dominios del *Manual del Jugador* (de otro modo, todos los conjuros descritos en el *Manual del Jugador* podrían no estar disponibles en tu campaña). Si quieres añadir dominios adicionales, también deberás asignarlos a tus deidades.

ACABADO FINAL

Una vez tengas una deidad para cada clase de personaje y alineamiento (y, si deseas, deidades raciales), necesitas dar forma a cada deidad con un nombre, ámbito de poder, personalidad, una breve historia y dogma. Puedes darte cuenta de que un panteón mínimo de 10 o 15 deidades como se comenta en esta sección no contiene los suficientes para tu campaña. Quizás una sociedad o secta religiosa es digna de una deidad muy diferente de las otras que has diseñado. Si esto ocurre, simplemente añade suficientes deidades para llenar esos huecos.

COSMOLOGÍA Y REINOS DIVINOS

En el juego del D&D, los dioses son criaturas físicas, y como tales necesitan lugares donde vivir y actuar. Dónde escojas situarlos afectará a tu campaña.

Cada ejemplo de panteón de deidades presentado en este libro incluye un punto acerca de la cosmología en que esos dioses habitan. Por ejemplo, los dioses olímpicos residen principalmente en el plano Exterior denominado Olimpo, y sólo existe un puñado de otros planos en esa cosmología. Por otro lado, las deidades del panteón del D&D habitan en una multitud de planos Exteriores (y alguna reside en el plano Material).

Hay una explicación completa de los planos (Material, Interiores, Exteriores y Transitivos) en el juego del D&D en el *Manual de los Planos*, y entrar en detalle va más allá del alcance de este libro.

Rasgos planarios

Algunos rasgos definen las características de un plano, y pueden ser alterados hasta cierto punto por las deidades que residen en ese plano (ver 'reinos divinos' en el capítulo 2.º para más detalles). Esos rasgos incluyen la gravedad, el tiempo, los rasgos mórficos, los rasgos elementales y de energía, los rasgos de alineamiento y los rasgos mágicos.

- Rasgos de gravedad: pesada, ligera o sin gravedad; gravedad direccional objetiva o subjetiva.
- Rasgos de tiempo: fluctuante (más rápido, más lento, normal), errático, intemporal.
- Rasgos mórficos: alterable, estático, altamente mórfico, mágicamente mórfico, divinamente mórfico, sensitivo.
- Rasgos elementales y de energía: aire, tierra, fuego, agua, predominio positivo o negativo (menor o mayor).
- Rasgos de alineamiento: alineamiento bueno, maligno, legal, caótico o neutral (leve o fuertemente alineado).
- Rasgos mágicos: normal, muerta o salvaje; obstruida, realzada o limitada (según escuela, subescuela, descriptores, nivel, arcana o divina).

INMORTALIDAD EN EL PANTEÓN DEL D&D

Los personajes jugadores pueden viajar a donde estén las formas mortales de los dioses y derrotar a los dioses en combate. En teoría parece similar a seguir la pista de la tarasca hasta su guarida y matarla, pero en la práctica es mucho, muchísimo más complicado.

TRAS LA PANTALLA: EL PANTEÓN DEL D&D

El panteón del D&D se desarrolló utilizando métodos ligeramente diferentes a los que se han comentado en esta sección. En lugar de dividir las clases de personajes del juego en cuatro grupos basándose en cómo funcionan las clases en el juego, cada clase fue considerada individualmente. Entonces se seleccionaron deidades para cada clase y alineamiento de entre las muchas deidades que se habían creado a través de los años para el escenario fantástico del juego del D&D. Varias de esas deidades sirven para más de una clase de personaje. Por ejemplo, Obad-Hai es una deidad neutral de la naturaleza y lo salvaje que recibe veneración tanto de druidas como de bárbaros.

Este punto de vista produjo un panteón abierto de deidades cuyos adoradores están relacionados por intereses comunes, habilidades similares y estilos de vida parecidos más que rigurosamente por sus funciones en el juego.

Ejemplo de panteón

Figura 1ª: deidades para personajes marciales



Figura 2ª: deidades para personajes pícaros



Figura 3ª: deidades para practicantes de magia arcana



Figura 4ª: deidades para druidas

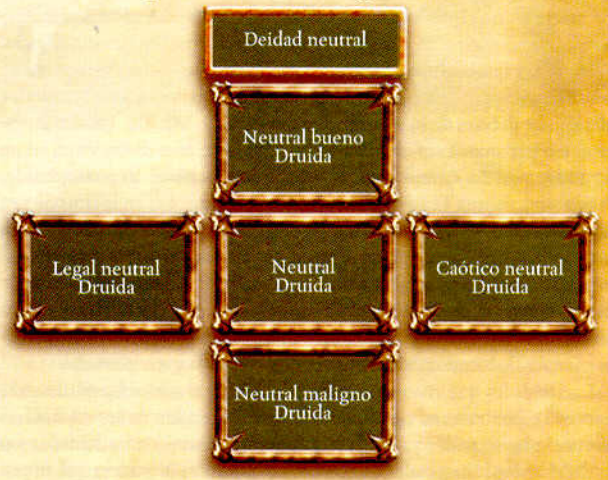


Figura 5ª: ordenamiento alternativo



Figura 6ª: ordenamiento alternativo



El plano Material

El plano Material es el universo ordinario de los mortales, el escenario por defecto de cualquier partida de D&D. Dependiendo de la cosmología, el escenario de tu campaña puede transcurrir enteramente en el plano Material o puede ser tan solo una pequeña parte de él.

Cuando las deidades habiten entre los mortales en el plano Material, los mortales tendrán una evidencia visible de la presencia divina entre ellos. Esa visibilidad es el mejor aspecto de esta elección. También tener un "hogar" divino en un lugar conocido añade un elemento fantástico considerable a tu partida. Hace que los clérigos y paladines sean más propensos a servir a las deidades, ya que tienen posibilidades de relacionarse directamente con sus deidades tutelares, y mucho más si son deidades activas.

Algunos puntos a planificar acompañan a esta elección. Un reino divino en el plano Material es más pequeño que uno en los planos Exteriores (ver 'reinos divinos' en el capítulo 2.º) y se necesita pensarlo más para hacerlo exótico y remoto. Las posibilidades incluyen la cima de la montaña más alta del reino, las profundidades del mar, los abismos de un volcán activo o un islote rocoso alejado de la costa, y rodeado por mareas cambiantes, fuertes corrientes y arrecifes.

Las deidades que viven en el plano Material previsiblemente hayan invertido gran cantidad de esfuerzos en sus defensas antes de que tu campaña empiece, posiblemente incluso antes de la historia escrita. El propósito puede no ser mantener a los mortales alejados, sino probarlos. Cualquier mortal que atraviese las defensas de un dios y llegue ante él será por lo tanto digno de estar allí. Recuerda este propósito cuando personajes jugadores que han triunfado en todo intenten atravesar una barrera divina. Probablemente el dios detrás de las defensas querrá hacer retroceder a los intrusos mortales, no matarlos. Por supuesto, los dioses malignos no tendrán ningún escrúpulo en destruir a cualquier criatura que invada sus hogares.

Piensa por qué la deidad rompe con la norma común de vivir en otro plano. Construir un hogar, defenderlo, y mantener a los mortales alejados mientras se atienden los deberes divinos es más difícil en el plano Material. Un dios puede hacer eso por amor a sus creaciones. Generalmente tales dioses viven en un lugar adecuado. Por ejemplo, un dios del mar podría vivir en las profundidades de una sima marina. Un dios de los enanos podría habitar en la cima de una montaña inaccesible, o en el interior de la misma. O quizás el lugar de la morada divina puede no haber sido elección del dios. Un "dios caído" puede haber sido expulsado del plano divino habitado por el resto del panteón y encarcelado en el plano Material. Si las deidades malignas u hostiles son las dominantes en tu mundo, las deidades buenas pueden vivir en el mundo entre los mortales, habiendo sido desterrados de sus otros hogares planarios.

Las deidades que viven en el plano Material no son obligatoriamente activas. Probablemente serán más activas si dependen de los adoradores mortales para su poder, ya que protegerán sus intereses. Si las deidades son verdaderamente inmortales, pueden comportarse de la manera que tú prefieras, pero las deidades benévolas o indiferentes son, no obstante, preferibles. Los dioses activos hostiles que viven todo el tiempo en el plano Material son un gran desafío, constantemente amenazando los reinos mortales.

El monoteísmo y el dualismo tienen las mismas consideraciones que el panteísmo tiene cuando las deidades viven en el reino mortal. El animismo se enfrenta a un reto adicional: los espíritus rápidamente atestarán el mundo si viven en el plano Material. Hacerlos insubstanciales es una necesidad. Otro punto importante a considerar es su inmortalidad. Los espíritus en el plano Material son más fáciles de manejar si son inmortales. Los iniciados de los cultos misteriosos pueden ser los únicos mortales que se relacionen con los dioses en el plano Material.

Idea para una campaña: los dioses viven entre los mortales, escondiendo sus identidades mediante la magia. A intervalos regulares durante el año se encuentran en una valle montañoso escondido para hablar de lo ocurrido en el mundo mortal. Las entradas al valle montañoso son túneles bajo las montañas. Cada túnel tiene una entrada oculta que se revela a sí misma ante aquellos con rango divino (incluso si es rango 0). En el equinoccio de invierno, los dioses descubren que los túneles ya no se les revelan. Las acusaciones vuelan y los dioses se separan, cada uno con un plan para abrir una vez más los túneles. Queriendo mantener su presencia oculta a los mortales, los dioses hablan a través de oráculos y sacerdotes, buscando aventureros intrépidos para encontrar antiguos objetos mágicos para abrir los túneles, explorar antiguas minas en busca de rutas alternativas hacia el valle, o encontrar a la persona o dios responsable del cierre de los túneles.

Los planos Exteriores

Las deidades habitualmente construyen sus hogares en esas capas extrañas y exóticas de realidades alternativas. Este rasgo permite a las deidades modificar el paisaje, las leyes físicas, el funcionamiento de la magia, o cualquier combinación de las tres cosas cuando establecen sus reinos personales en esos planos. Qué puede alterar una deidad exactamente depende de su rango divino, como se explica en el capítulo 2.º. Incluso fuera del reino de una deidad, los viajeros pueden encontrar fenómenos desconocidos en el plano Material.

Los planos Exteriores no tienen ninguna de las debilidades del plano Material, pero también carecen de la fuerza de éste. Los planos Exteriores son divinamente mórficos, fáciles de manipular por los dioses que viven allí. Los reinos divinos en los planos Exteriores miden su tamaño en millas, no en pies. La misma naturaleza de los planos Exteriores los hace difíciles de alcanzar y viajar a través de ellos, haciendo las intrusiones mortales menos probables. Quienes son capaces de alcanzar un reino divino pueden ser suficientemente poderosos para ser dignos de la atención de un dios. Escoger un lugar visible, y aún así intimidatorio, es innecesario porque mortales y dioses no viven en el mismo lugar.

Colocar a tus deidades en los planos Exteriores quita la ventaja que la proximidad del plano Material disfruta; los dioses ya no están inmediatamente visibles para los mortales. Los paisajes exóticos de los planos Exteriores pueden compensar esta pérdida de prodigios, pero sólo si tus personajes jugadores viajan allí finalmente. Los personajes del D&D no especulan acerca de la existencia de otras dimensiones, las utilizan. Por ejemplo, todas las criaturas de los conjuros de *convocar monstruo* vienen de otros planos.

Los personajes deben tener acceso a conjuros de alto nivel para alcanzar los planos Exteriores. Habitualmente ese requisito impide a los personajes jugadores visitar a sus deidades tutelares directamente hasta que hayan alcanzado niveles altos. Tienes que planear con tiempo el primer encuentro entre deidad y adorador.

Mientras que no hay problemas adicionales o especiales para el monoteísmo o el dualismo, un plano Exterior no es el mejor hogar para los espíritus animistas; son parte de todo el mundo que rodea a sus creyentes. Trasladar los espíritus animistas a otro plano niega la conexión estrecha entre un espíritu y su lugar asociado, familia, objeto o criatura.

Idea para una campaña: todos los dioses residen en un único plano Exterior y todos los demás planos (incluido el plano Material) son solamente para los mortales. Cada deidad utiliza una cierta cantidad de espacio para su reino, basada en su rango divino. Las deidades legales y neutrales encuentran este acuerdo aceptable, pero los dioses caóticos están irritados con las normas (esto supone que existe una "deidad superior" o alguna otra fuerza poderosa capaz de imponer normas al panteón) y se dedican a a adiestrar agentes mortales, creando casualidades y coincidencias de modo que

MORADAS DE LAS DEIDADES EN EL PANTEÓN DEL D&D

Los dioses del panteón del D&D residen en los siguientes planos.

Abismo	Lolth
Aqueronte	Gruumsh, Hextor, Wee Jas
Arbórea	Corellon Larethian
Arcadia	San Cuthbert
Baator	Tiamat, Kurtulmak
Bitopía	Garl del Oro luminoso
Cárceri	Nerull
Celestia	Bahamut, Heironeus, Moradin, Yondalla
Elíseo	Pelor
Pandemónium	Erythnul
Plano Material	Fharlanghn, Vecna
Tierras de las bestias	Ehlonna
Tierras exteriores	Boccob, Obad-Hai
Ysgard	Kord, Olidammara



La gran rueda (Cosmología del D&D)

esos agentes culminen aventuras y misiones, ganando experiencia. Los otros dioses notan la interferencia de los dioses caóticos en los otros planos y empiezan a reclutar a sus propios agentes para investigar y desbaratar las actividades de los dioses caóticos. Finalmente los dioses caóticos establecen territorios propios más allá de los reinos que les han sido concedidos. Si esta situación desemboca en una guerra entre los dioses o en una carrera para ocupar el mejor territorio en los planos Exteriores queda a tu elección.

Los planos Interiores

En la cosmología típica del D&D, los planos Interiores son los cuatro planos Elementales (aire, tierra, fuego y agua) y los dos planos de energía (positiva y negativa). Para clérigos y paladines, colocar los reinos divinos en los planos Interiores se diferencia poco de hacerlo en los planos Exteriores.

Los planos Interiores son mórficos de la misma forma que los es el plano Material: con trabajo duro se puede allanar una montaña, llenar una hondonada, embalsar un río o construir un castillo. Los planos Interiores no son divinamente mórficos como los Exteriores, y deberías tratar el tamaño de un reino divino en un plano Interior como si estuviera en el plano Material.

Las criaturas más acomodadas a un elemento en concreto tienen la mejor oportunidad de supervivencia en el plano elemental correspondiente. Las que respiran bajo el agua prosperarán en el plano elemental del Agua, mientras que los thoqqua y los gusanos púrpura es más probable que sobrevivan en el plano Elemental de la tierra. Los cuatro planos Elementales contienen lugares donde los mortales normales del plano Material pueden sobrevivir con relativa facilidad. Los dioses que viven en un plano Elemental tienen parte de sus reinos en tales lugares. Por ejemplo, un dios que viva en el plano Elemental de la tierra muy probablemente mantendrá un patio o salón en una caverna abierta donde los mortales puedan acercarse. Tales lugares están libres de las tormentas, temblores y corrientes que azotan periódicamente los planos Elementales. Seguramente un dios así no tiene problemas para sobrevivir en ese elemento, y el resto de ese reino divino reflejará esa facilidad. Por ejemplo, podría no haber otros lugares abiertos dentro del reino de un dios que habita en el plano Elemental de la tierra. La estabilidad del área abierta es para la comodidad de los suplicantes mortales.

Los planos de Energía son peligrosos para todo el mundo, y tus dioses pueden vivir en ellos precisamente por ese motivo. Ya que la energía negativa consume a las criaturas vivas y la energía positiva las satura hasta que literalmente explotan, los dioses pueden utilizar esos planos como fosos o murallas alrededor de sus reinos. Si tú colocas dioses en estos planos, o bien hazlos inmunes a los efectos del plano, o convierte a sus reinos en islas en los mares de energía, que protegen todo lo que hay dentro. Un sistema dualista puede tener a una deidad en el plano de Energía positiva y otra en el plano de Energía negativa.

De forma alternativa, tus dioses pueden encarcelar a uno o más dioses en un plano Interior específico porque su ambiente es muy peligroso e incómodo. Los planos Interiores son mejores prisiones que el plano Material porque están más alejados de los adoradores mortales de los demás dioses. Su misma naturaleza hace que sea difícil moverse a través de ellos para escapar. Su naturaleza estable significa que una deidad encarcelada en uno de ellos no puede meramente desear convertir el plano en una forma diferente y más hospitalaria.

Mientras los planos Interiores no plantean problemas especiales para el monoteísmo o el dualismo, es difícil dar un hogar a los espíritus animistas en los planos Interiores por los mismo motivos que los planos Exteriores son una elección difícil. Sin embargo, algunos espíritus pueden comunicarse o viajar a los planos Interiores, especialmente, si el espíritu tiene una afinidad por un elemento en concreto. Por ejemplo, el espíritu de una espada antigua podría viajar libremente al plano elemental de Tierra y a través del mismo.

Idea para una campaña: los dioses son seres benévolos, activos e inmortales. Ellos expulsaron a los genios hostiles y activos (en esta cosmología, hay una raza de genios para cada plano Elemental) que una vez dominaron el reino mortal. Bajo los genios, el mundo era un lugar caótico, más parecido a los planos Elementales que a la forma que el mundo tiene ahora. Ellos crearon paisajes exóticos y exagerados donde formas extremas de topología y clima se extienden una al lado de otra. Los dioses expulsaron a los genios a los planos Interiores, donde conspiran para volver a ocupar un lugar preeminente en los corazones y mentes de los mortales. Se dice que todas las tormentas, terremotos, incendios de bos-

ques y praderas, y maremotos son manifestaciones de los momentos en que los genios luchan a brazo partido con sus carceleros para escapar de su control. Los dioses se esfuerzan para hacer al mundo más acogedor para los mortales y mantener a los genios encarcelados.

Los planos Transitivos

Los planos Transitivos discurren a través y alrededor de los otros planos. Incluyen el plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra.

La proximidad de esos planos al plano Material es a la vez una ayuda y un impedimento. Los dioses activos encuentran extremadamente sencillo moverse desde esos planos hasta sus adoradores mortales, pero de forma opuesta, los mortales pueden alcanzar más fácilmente esos planos que los planos Interiores o Exteriores. Esos planos carecen de la naturaleza divinamente mórfica de los planos Exteriores, de modo que aquí los reinos sólo son alterables mediante la magia y el trabajo duro, como el plano Material. Pero a diferencia de éste, en los planos Transitivos hay muy poca materia prima con la que trabajar; casi cada brizna de materia ha sido traída por alguien o algo. Los materiales de construcción y las estructuras terminadas deben traerse al plano, y los reinos terminados son fáciles de descubrir por los viajeros planarios.

Como se ha mencionado anteriormente, las formas físicas de las deidades muertas pueden necesitar un lugar en donde residir. La cosmología normal del juego del D&D sitúa el "cementerio de los dioses" en el plano Astral. Tú puedes escoger utilizar otro plano Transitivo de forma parecida, o tener a los dioses vivos y a los dioses muertos del pasado ocupando el mismo plano.

El monoteísmo y el dualismo se enfrentan a problemas menores que el panteísmo cuando se relacionan con los planos Transitivos. Una fe con un único dios viviendo en el plano de la Sombra podría enseñar que su dios está siempre vigilando a sus fieles desde las sombras. El plano Etéreo es un lugar particularmente bueno para los espíritus animistas. Los espíritus están presentes y pueden percibir el plano Material hasta cierto punto, pero están lo suficientemente alejados para ser misteriosos.

Idea para una campaña: flotando en alguna parte en el espacio abovedado del plano Astral está la Ciudad de los dioses. La ciudad es una única estructura que se extiende durante millas tanto hacia arriba como hacia abajo. Dentro de esa estructura hay portales escondidos que conducen a los demás planos. Los habitantes de la ciudad son descendientes mortales de los servidores que fueron llevados a la ciudad para servir a los dioses. Las leyendas hablan de un tiempo en el que ellos vivieron bajo el sol y las estrellas en la superficie de un mundo real, junto a otros como ellos. Los aventureros buscan un portal escondido que les lleve de vuelta al perdido plano Material, y las materias primas necesarias para fabricar herramientas, armas e incluso ropas. En la ciudad puede haber objetos mágicos exóticos, reliquias de los dioses, o cámaras gargantuescas llenas de desperdicios. Los propios dioses abandonaron hace tiempo la ciudad, pero no la han olvidado. Fuerzas demoníacas buscan la ciudad en la infinita inmensidad del plano Astral debido a los portales que contiene, que llevan a toda la creación. Los dioses vigilan la ciudad y la defienden desde sus reinos en los planos Exteriores.

Otras posibilidades

Una vez reconocida la existencia de otros planos, no hay motivo alguno para detenerse en un único plano Material. Pueden existir planos Materiales alternativos "por encima" y "por debajo" del plano Material que es el hogar de los personajes jugadores. Puedes jugar con su gravedad, tiempo, magia, naturaleza mórfica o topología, crear un universo espejo (donde incluso los dioses tengan entidades duplicadas) o cambiar la raza dominante. Tus personajes podrían viajar a un plano alternativo donde los hombres lagarto y razas reptilianas parecidas dominaran la tierra, adorando a dioses dracónicos y cazando a humanos, elfos, enanos, medianos y gnomos como alimañas. Un plano Material alternativo podría ser el hogar de los dioses. Al viajar allí, los personajes jugadores encontrarían seres sumamente poderosos arando los campos o herrando caballos.

También puedes querer desarrollar una cosmología alternativa y de este modo cambiar qué lugares están disponibles para los reinos divinos. Por ejemplo, los reinos asgardianos podrían ser configurados como una serie de planos Materiales conectados a Ygdrasil, el Árbol del mundo. Una cosmología semejante podría negar la necesidad de los planos Exteriores o de cualquier otro plano.

Magia en los planos

Una serie de conjuros afectan o utilizan planos más allá del plano Material, como se resume a continuación.

Conjuros con aspectos astrales: los siguientes conjuros dependen del acceso al plano Astral y no funcionan en reinos divinos donde la deidad haya cortado los lazos con el plano Astral (aunque puede haber mantenido lazos astrales en lugares determinados). Estos conjuros también son ineficaces en cosmologías que no incluyan un plano Astral (aunque puede haber una cosmología que proporcione una alternativa al plano Astral que permita que esos conjuros funcionen).

Círculo de teletransporte, convocar monstruo (I-IX), hacer desaparecer, proyección astral, puerta dimensional, teleportar, teleportar sin error.

Conjuros con aspectos etéreos: los conjuros citados a continuación dependen del acceso al plano Etéreo, son ineficaces en cualquier otro plano Exterior y tampoco funcionarán en cosmologías que no incluyan un plano Etéreo (aunque puede haber una cosmología que proporcione una alternativa al plano Etéreo que permita que estos conjuros funcionen).

Cofre secreto de Leomund, etereidad, excursión etérea, hacer desaparecer, intermitencia.

Conjuros con aspectos de Sombra: los siguientes conjuros dependen del acceso al plano de la Sombra y son ineficaces en cosmologías que no incluyan un plano de la Sombra (aunque puede haber una cosmología que proporcione una alternativa al plano de la Sombra que permita que estos conjuros funcionen).

Caminar por la sombra, conjuración sombría, conjuración sombría mayor, evocación sombría, evocación sombría mayor, penumbras.

Portales mágicos: "Portal" es un término genérico para una conexión interplanaria fija. Los portales se abren en un lugar del plano originario y a otro lugar del plano de destino (o planos, si hay varios portales conectados entre sí), y proporcionan transporte instantáneo de un lugar a otro. Si una deidad ha cortado los lazos con el plano Astral en su reino, un portal no puede originarse o conducir allí, aunque la deidad puede haber escogido mantener lazos astrales en lugares concretos, y portales que lleven a esos lugares.

Planos coexistentes y limítrofes

Los términos "coexistente" y "limítrofe" se refieren a la facilidad con que uno puede moverse entre dos planos.

Planos coexistentes: si se puede crear en cualquier parte un enlace entre dos planos, ambos son coexistentes. Esos planos se superponen el uno al otro completamente. Un plano coexistente puede alcanzarse desde cualquier sitio del plano con el que se superpone. Cualquiera que se mueve a un plano coexistente descubre que es posible observar o interaccionar con el otro plano coexistente. El plano Etéreo es coexistente con el plano Material, y los habitantes del plano Etéreo pueden observar el plano Material. Con la magia adecuada, los habitantes del plano Material pueden, de igual forma, observar e interaccionar con aquellos que están en el plano Etéreo (por ejemplo, tanto *ver lo invisible* como *proyectil mágico* afectan al plano Etéreo).

Planos limítrofes: los planos que se conectan en puntos concretos son planos limítrofes. Piensa en los planos limítrofes como tocándose el uno al otro en uno o más lugares específicos. Allí donde se tocan, existe una conexión, y los viajeros pueden abandonar una realidad y entrar en la otra. El plano Astral es un plano coexistente, porque existe de un lado al otro y se puede acceder a él desde la mayoría de los planos. En la cosmología del D&D, los Dominios concordantes de las Tierras exteriores son limítrofes con todos los demás planos Exteriores.

Un plano puede ser a la vez coexistente y limítrofe. Por ejemplo, el plano de la Sombra es coexistente porque se superpone al plano Material y se puede acceder desde allí con la aptitud o el conjuro adecuado. Pero también es limítrofe: es posible entrar al plano de Sombra desde ciertos puntos y viajar a reinos extraños más allá de la parte del plano que es coexistente con el plano Material.



Ilustración de A. Swekel

En este capítulo presentamos los mecanismos de juego que hacen que las deidades funcionen, empezando con el más fundamental: el rango divino. El rango divino es, en su propia esencia, lo que diferencia a las deidades de los mortales. Incluso las deidades con rango divino 0 son muy superiores a los mortales en poderes y aptitudes. A pesar del abismo que separa lo mortal de lo divino, aún así las deidades se definen en los mismos términos que los mortales. Tienen DG, niveles de personaje y puntuaciones de característica, pero todo ello mucho más alto de lo que la mayoría de los mortales conseguirá jamás.

RANGOS DE PODER DIVINO

A efectos de juego, cada deidad tiene un rango divino, que es parecido al nivel de un personaje. El rango divino de una deidad determina cuánto poder tiene, y sirve como método para comparar a una deidad con otra. A continuación viene un rápido resumen de los rangos divinos.

Rango 0: las criaturas de este rango son llamadas a menudo cuasi deidades o héroes deidades. Las criaturas que tienen a un mortal y a una deidad como progenitores también se incluyen en esta categoría. Estos seres no pueden conceder conjuros, pero son inmortales y generalmente tienen una o más puntuaciones de característica muy por encima de lo normal para su especie. Pueden tener algunos adoradores. Los mortales normales no tienen rango divino 0. Carecen enteramente de rango divino.

Rango 1-5: estos seres, llamados semidioses, son las más débiles de las deidades. Un semidiós puede conceder conjuros y realizar algunas proezas que están por encima de los límites mortales, como escuchar a un saltamontes a una milla de distancia.

Un semidiós tiene una cantidad de entre unos pocos cientos a unos miles de devotos adoradores mortales y puede recibir veneración o respeto de muchos más. Un semidiós controla un pequeño reino divino (habitualmente en un plano Exterior) y tiene un control menor sobre un ámbito de poder que incluye uno o más aspectos de la existencia mortal. Un semidiós podría ser muy hábil en una única habilidad o en un grupo de habilidades relacionadas, o ser capaz de realizar algunos cambios menores en la realidad misma en relación con su ámbito de poder. Por ejemplo, un semidiós de los ladrones podría ser capaz de cambiar un objeto robado de forma que no fuera reconocible.

Rango 6-10: llamados deidades menores, estos seres conceden conjuros y pueden realizar proezas más poderosas que los semidioses, como percibir fenómenos determinados a diez millas de distancia.

Las deidades menores tienen una cantidad de entre unos pocos miles a unas decenas de miles de adoradores, y controlan reinos divinos mayores que los semidioses. También tienen los sentidos más agudos en cuanto concierne a sus ámbitos de poder.

Rango 11-15: estos seres son llamados deidades intermedias. Tienen cientos de miles de adoradores mortales y controlan mayores reinos divinos que los semidioses o las deidades menores.

Rango 16-20: llamados deidades mayores, estos seres pueden tener millones de adoradores mortales e incluso merecen el respeto de otras deidades. Las más poderosas de las deidades mayores gobiernan a las otras deidades tal y como los soberanos mortales hacen sobre el pueblo.

Rango 21+: estos seres están más allá de la comprensión de los mortales y no les importan nada los adoradores. No conceden conjuros, no responden a las plegarias y no contestan a las preguntas. Si son conocidas por alguien, lo son sólo de un puñado de eruditos en el plano Material. Se les llama deidades superiores. En algunos sistemas panteístas, se necesita el consentimiento de una deidad superior para convertirse en dios.

CARACTERÍSTICAS DIVINAS

La mayoría de deidades son criaturas del tipo ajeno (habitualmente con 20 DG de ajeno). A diferencia de otros ajenos, no tienen visión en la oscuridad a no ser que conste en la descripción de la deidad. Las características físicas de una deidad pueden variar de una a otra y se explican en sus descripciones individuales.

El tipo de ajeno de la deidad, junto a su clase o clases, determina sus competencias con armas, dotes y habilidades.

Las deidades tienen algunas o todas las siguientes cualidades adicionales, dependiendo de su rango divino.

Puntos de golpe: las deidades reciben los máximos puntos de golpe por cada DG.

Velocidad: las deidades se mueven de forma mucho más rápida que los mortales. La velocidad básica en tierra de una deidad depende de su forma (bípeda o cuadrúpeda) y de su tamaño, como se muestra en la tabla siguiente. Algunas deidades son excepciones, con velocidades más rápidas o más lentas de lo normal.

	Velocidad	
Tamaño	Bípedo*	Cuadrúpedo**
Minúsculo	20'	60'
Diminuto	30'	70'
Menudo	40'	80'
Pequeño	50'	90'
Mediano	60'	100'
Grande	80'	120'
Enorme	100'	140'
Gargantuesco	120'	160'
Colosal	140'	180'

* O cualquier forma con dos o menos patas

** O cualquier forma con tres o más patas

Nota: utiliza la columna de bípedo para velocidades de excavar o nadar para todas las deidades prescindiendo de su forma. Utiliza la mitad del valor en la columna de bípedo para velocidades de trepar para todas las deidades. Utiliza el doble de la velocidad de la columna de cuadrúpedo para velocidades de volar para todas las deidades capaces de volar.

Clase de armadura: un campo tangible de energía divina baña y rodea al cuerpo de la deidad, proporcionándole un bonificador divino de Clase de Armadura igual a su rango divino. Este bonificador se apila con todos los demás bonificadores de CA y es efectivo contra ataques de toque y ataques de toque incorporales. La mayoría de las deidades (todas aquellas con 20 DG de ajeno) tienen un bonificador natural de armadura igual a su rango divino +13. Todas las deidades tienen además un bonificador de desvío a su CA igual a su bonificador de Carisma (si lo tienen). Las deidades que no son ajenos tiene su bonificador natural de armadura + su rango divino.

Muchas deidades tienen otros bonificadores de CA como se reseña en sus descripciones individuales.

Ataques: los DG de una deidad, y su clase y nivel de personaje determinan su bonificador de ataque básico. Adicionalmente a los valores de ataques con armas, esta sección del bloque de estadísticas también incluye los bonificadores de ataque de toque cuerpo a cuerpo y ataque de toque a distancia, para ser utilizados cuando la deidad lance un conjuro o utilice una aptitud sortílega que requiera un ataque de toque para afectar a su objetivo. Una deidad tiene su rango divino como bonificador divino a todas sus tiradas de ataque. Las deidades de rango 1 o mayor no fallan automáticamente con una tirada de ataque natural de 1.

Tirada siempre maximizada: las deidades mayores (rango 16-20) obtienen automáticamente el mejor resultado posible en cada prueba, tirada de salvación, tirada de ataque o tirada de daño. Conforme a esto, calcula el éxito, fallo u otros efectos. Por ejemplo, cuando una deidad mayor realiza una tirada de ataque, supón que has sacado un 20 y calcula el éxito o fallo según eso. De todas formas deberías tirar el d20 y usar la tirada para ver la posibilidad de un golpe crítico.

Esta propiedad significa que las deidades mayores nunca necesitan la dote de Maximizar conjuro, ya que sus conjuros siempre tienen efectos máximos de antemano.

TS: los DG de ajeno de una deidad y su nivel de personaje determinan sus bonificadores básicos a los TS. Una deidad tiene su rango divino como un bonificador divino a todos sus TS. Las deidades de rango 1 o mayor no fallan automáticamente con una tirada de salvación natural de 1.

Pruebas: una deidad tiene su rango divino como bonificador divino a todas las pruebas de habilidades, de característica, de nivel de lanzador y de expulsión.

Las deidades menores (rango 6-10) pueden elegir 10 para cualquier prueba, siempre que necesiten hacerla absolutamente.

Las deidades intermedias o mayores (rango 11-20) siempre obtienen un resultado de 20 en cualquier prueba, siempre que necesiten hacerla absolutamente.

Inmunidades: las deidades tienen las siguientes inmunidades. Algunas deidades individuales pueden tener más inmunidades. Salvo que se especifique de otra manera, estas inmunidades no se aplican si el atacante es una deidad de rango igual o mayor.

Transmutación: una deidad es inmune a ataques de poliformar, petrificación o cualquier otro ataque que altere su forma. Cualquier poder de cambiar de forma que la deidad pudiera tener funciona normalmente en sí misma.

Consunción de energía, consunción de característica, daño de característica: una deidad no está sujeta a consunción de energía, consunción de característica o daño de característica.

Efectos enajenadores: una deidad es inmune a los efectos enajenadores (hechizo, compulsión, fantasmagoría, pautas y efectos de moral).

Inmunidad a la energía: las deidades de rango 1 o mayor son inmunes a la electricidad, frío y ácido, incluso si el atacante es una deidad de rango divino mayor. Algunas deidades tienen inmunidades adicionales.

Las deidades de rango 1 o mayor son inmunes a la enfermedad y al veneno, efectos de aturdimiento, sueño, paralización, muerte y desintegración.

Las deidades de rango 6 o mayor son inmunes a los efectos que las encarcelan o destierran. Tales efectos incluyen *ancla dimensional, atrapar el alma, cautiverio, destierro, estasis temporal, exorcismo, ligadura, ligadura del alma, rechazo,* y expulsión y reprensión.

Reducción del daño: una deidad tiene una reducción del daño de 35+ su rango divino/+4. Por ejemplo, un semidiós con un rango divino de 3 tiene una reducción del daño de 38/+4.

NIVELES MÁS ALLÁ DEL 20.º

La mayoría de las deidades son ajenos de 20 DG, y además con entre 30 y 50 niveles de personaje. Estos niveles de personaje adicionales por encima de un nivel efectivo de personaje de 20.º siguen las reglas especiales que se explican con mayor detalle en el *Manual de niveles épicos*.

Los niveles de personaje por encima del 20.º proporcionan algunos, pero no todos, los beneficios de los niveles normales. Las deidades obtienen todos los rasgos de clase de todos sus niveles (como la dote adicional del guerrero, el daño sin arma del monje, el enemigo predilecto del explorador, el ataque furtivo del pícaro, o la maestría en conjuros del mago). La deidad también obtiene los DG normales de esa clase, además de puntos de habilidad adicionales como si normalmente tuviera un nivel de esa clase. La deidad obtiene un bonificador de característica por cada cuatro niveles, y una dote por cada tres niveles.

Más allá del 20.º nivel de personaje, los ataques y TS de las deidades se incrementan en una nueva proporción. Las deidades ganan un bonificador +1 de ataque épico a nivel 21.º y a cada nivel alterno después de éste, significando que una deidad con 40 niveles de clase (además de la base de ajeno de 20 DG) tiene un ataque base +40. Ninguna deidad puede tener más de cuatro ataques derivados estrictamente de su bonificador de ataque básico, así que una deidad con un ataque base de +40 obtiene ataques adicionales a +35, +30 y +25.

Las deidades también obtienen un bonificador +1 a los TS a 22.º nivel y a cada nivel alterno después de éste. Una deidad con 20 DG de ajeno y 40 niveles de clase tiene TS (Fortaleza, Reflejos y Voluntad) de +32.



Ilustración de W. Reynolds

Si la deidad tiene también reducción del daño de otra fuente, como los niveles de clase del bárbaro, esta reducción del daño no se apila con la reducción del daño proporcionada por el rango divino. En su lugar, la deidad obtiene el beneficio de la mejor reducción del daño en cada situación.

Por ejemplo, una deidad con reducción del daño 38/+4 es también un bárbaro de 20.º nivel con una reducción del daño de 4/–. Si la deidad es atacada con un arma de bonificador de mejora de +3 o menos, la deidad utiliza su reducción del daño de 38/+4. Si la misma deidad es atacada con un arma de +4 o mejor, la deidad utiliza la reducción del daño 4/–, porque la reducción del daño del bárbaro no es negada por un arma de +4 o mejor. Siempre que una deidad tiene un segundo tipo de reducción del daño, esa reducción del daño está anotada entre paréntesis después de la entrada de reducción del daño en el bloque de estadísticas de la deidad.

Resistencias: todas las deidades tienen al menos las siguientes resistencias. Algunas deidades individuales pueden tener resistencias adicionales.

Resistencia a la energía: una deidad tiene una resistencia al fuego de 20+ su rango divino.

Resistencia a conjuros: una deidad tiene una resistencia a conjuros de 32+ su rango divino.

Aptitudes divinas sobresalientes: cada deidad de rango 1 o mayor tiene al menos un poder adicional, llamado aptitud divina sobresaliente, por rango divino (ver 'aptitudes divinas sobresalientes' más adelante en este capítulo).

Poderes de dominio: una deidad de rango 1 o mayor puede utilizar cualquier poder de dominio que pueda conceder una cantidad de veces por día igual a su rango divino (si el poder puede ser utilizado normalmente más a menudo que eso, la deidad tiene el mayor número de usos). Si un poder de dominio se basa en el nivel de clérigo (o en la mitad del nivel de clérigo), una deidad sin niveles de clérigo tendrá un nivel efectivo de clérigo igual al rango divino de la deidad (o la mitad del rango divino de la deidad) para este propósito.

Aptitudes sortílegas: una deidad puede utilizar a voluntad cualquier conjuro de dominio que pueda conceder. El nivel de lanzador efectivo de la deidad para estas aptitudes es de 10+ su rango divino. La CD del TS para estas aptitudes es de 10+ el nivel del conjuro + el bonificador de Carisma de la deidad (si lo hay) + su rango divino.

Inmortalidad: todas las deidades (incluso aquellas de rango 0) son de naturaleza inmortal y no pueden morir por causas naturales. Las deidades no envejecen, ni necesitan comer, dormir o respirar. La única forma de que una deidad muera es mediante circunstancias especiales, habitualmente morir en combate físico o mágico.

Las deidades de rango 1 o mayor no están sujetas a la muerte por daño masivo (ver 'heridas y muerte' en el capítulo 8.º del *Manual del Jugador*).

Percepciones: las deidades de rango 1 o mayor tienen una percepción sensitiva increíble. Los sentidos de una deidad semejante (incluyendo visión en la oscuridad y visión en la penumbra, si las tiene) se extienden completamente en un radio de una milla por rango divino. Por ello, una deidad de rango 10 puede ver, oír, tocar y oler a una distancia de 10 millas tan bien como un humano puede percibir las cosas que están lo suficientemente cerca como para tocarlas. La percepción se limita a los sentidos que una deidad posea. Por ejemplo, una deidad no puede ver en la oscuridad a no ser que tenga visión en la oscuridad. Tampoco puede ver a través de objetos sóli-

DEIDADES Y BONIFICADORES DE SINERGIA

Muchas habilidades proporcionan bonificadores de sinergia a otras habilidades si tienes 5 o más rangos en la habilidad. Por ejemplo, tienes un bonificador de sinergia de +2 a las pruebas de Montar si tienes 5 o más rangos en la habilidad de Trato con animales.

Por cada 20 rangos adicionales que una deidad tenga en una habilidad, su bonificador de sinergia (si tiene) se incrementa en +2. Por ejemplo, una deidad con 25 rangos en Trato con animales recibiría un bonificador de sinergia de +4 a las pruebas de Montar, y una deidad con 45 rangos en Trato con animales recibiría un bonificador de sinergia de +6 a sus pruebas de montar.

dos sin utilizar su aptitud de sentido remoto o cualquier forma de poder de visión de rayos x.

Percepción a distancia: como una acción normal, una deidad de rango 1 o mayor puede percibir cualquier cosa dentro del radio de una milla por rango alrededor de cualquiera de sus adoradores, lugares sagrados, u otros objetos o sitios sagrados de la deidad. Este efecto sobrenatural también puede centrarse en cualquier lugar donde alguien pronuncie el nombre de la deidad o la mencionen, hasta 1 hora después de que se ha mencionado el nombre, y en cualquier localización donde ocurra un hecho relacionado con el ámbito de poder de la deidad (ver la descripción de la deidad para detalles).

El poder de percepción a distancia puede cruzar planos y atravesar cualquier barrera excepto un escudo divino (descrito en 'aptitudes divinas sobresalientes') o una zona bloqueada de otro modo por una deidad de rango igual o superior. La percepción a distancia no es engañada por *desorientar* o *indetectabilidad* o conjuros parecidos, y no crea un sensor mágico que otras criaturas puedan detectar (como hace el conjuro de *escudriñamiento*).

Una deidad puede extender sus sentidos a dos o más localizaciones remotas a la vez (según su rango divino) y todavía sentir qué está ocurriendo alrededor.

Rango divino	Localizaciones remotas
1-5	2
6-10	5
11-15	10
16-20	20

Una vez que la deidad escoge percibir una localización remota, recibe de forma automática información sensorial desde esa localización hasta que escoge sentir una nueva localización, o hasta que no puede sentirla (por ejemplo, después de haya pasado 1 hora desde que alguien pronunció el nombre de la deidad).

Bloquear percepción: como una acción normal, una deidad de rango 1 o mayor puede bloquear la aptitud de percibir de otras deidades de su rango o inferior. Este poder se extiende a un radio de una milla por rango de la deidad, o dentro de la misma distancia alrededor de un templo u otro lugar consagrado a la misma, o la misma distancia alrededor de un suceso relacionado con su ámbito de poder. La deidad puede bloquear dos localizaciones remotas a la vez, además del área de una milla alrededor suyo. El bloqueo dura 1 hora por rango divino.

Ámbito de poder: cada deidad de rango 1 o mayor tiene al menos un conocimiento y control limitados sobre algún aspecto de la existencia mortal. La conexión de una deidad con su ámbito de poder le proporciona una serie de poderes.

Percepción de ámbito de poder: los semidioses tiene una aptitud limitada para percibir sucesos relacionados con sus ámbitos de poder. Perciben automáticamente cualquier suceso que implique a un millar o más seres. Su aptitud está limitada al tiempo presente.

Las deidades menores perciben de forma automática cualquier suceso que implique a sus ámbitos de poder y afecte a 500 o más seres.

Las deidades intermedias perciben automáticamente cualquier suceso relacionado con sus ámbitos de poder, prescindiendo de la cantidad de gente implicada. Además, sus sentidos se extienden una semana en el pasado por cada rango divino que tengan.

Las deidades mayores perciben automáticamente cualquier suceso relacionado con sus ámbitos de poder, prescindiendo de la cantidad de gente implicada. Además, sus sentidos se extienden una semana en el pasado y una semana en el futuro por cada rango divino que tengan.

Cuando una deidad percibe un suceso, solamente sabe que el suceso está ocurriendo y dónde es. La deidad no recibe información sensorial acerca del mismo. Por ejemplo, un semidiós del mar percibe todos los maremotos que amenazan diversos pueblos, o una ciudad pequeña o grande. La deidad conoce dónde están las olas, pero no cómo son o en qué dirección están avanzando.

Una vez que una deidad detecta un suceso, puede utilizar su poder de percepción a distancia para percibirlo.

Acciones automáticas: las deidades no necesitan realizar pruebas de habilidades tan a menudo como los mortales. Cuando realiza una acción dentro de su ámbito de poder, una deidad puede realizar cualquier acción como una acción gratuita, con tal que la CD de la prueba sea igual o menor a la cantidad de la tabla siguiente. El número de acciones gratuitas que puede realizar una deidad en cada asalto está también determinado por el rango divino de la misma.

Rango divino	CD máxima para acción automática	Acciones gratuitas por asalto
1-5	15	2
6-10	20	5
11-15	25	10
16-20	30	20

Por ejemplo, un semidiós de la guerra podría forjar dos espadas largas como acciones gratuitas (Arte [Fabricar armas] CD 15). La deidad aún necesita tener las herramientas y materias primas apropiadas a mano.

Crear objetos mágicos: una deidad de rango 1 o superior puede crear objetos mágicos relacionados con su ámbito de poder sin ningún requisito de dote de creación de objetos, siempre que posea todos los demás prerrequisitos para el objeto. El valor máximo del objeto que una deidad puede crear está en función de su rango divino (ver tabla a continuación). El coste y tiempo de creación del objeto sigue sin cambiar, pero la deidad es libre de realizar cualquier actividad cuando no esté trabajando en el objeto (ver 'creación de objetos mágicos' en la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Rango divino	Precio máximo en el mercado
1-5	4.500 po
6-10	30.000 po
11-15	200.000 po (cualquiera menos artefactos)
16-20	Sin máximo (incluyendo artefactos)

Por ejemplo, un semidiós del fuego podría crear una *varita de manos ardientes* sin la dote de Fabricar varita, siempre que conozca el conjuro *manos ardientes*.

Si la deidad tiene la dote de creación de objeto perteneciente al objeto que quiere crear, el coste (en oro y PX) y tiempo de creación se reduce a la mitad.

Aura divina: la mera presencia de una deidad de rango 1 o mayor puede afectar profundamente a mortales y seres de rango divino inferior, quienes encontrarán la experiencia o bien reconfortante o bien perturbadora, según el talante de la deidad y su relación con la misma.

Todos los efectos del aura divina son aptitudes enajenadoras y extraordinarias. Los mortales y otras deidades de rango menor pueden resistir los efectos del aura con un TS contra Voluntad con éxito; la CD es 10 + el rango de la deidad + el modificador de Carisma de la misma. Las deidades son inmunes a las auras de deidades de rango igual o inferior. Cualquier ser que realice un TS con éxito contra el poder de aura de una deidad se convierte en inmune a ese poder durante un día.

El aura divina es una emanación que se extiende alrededor de la deidad en un radio cuyo tamaño está en función del rango divino. La deidad escoge el tamaño del radio y puede cambiarlo como una acción gratuita. Si la deidad escoge un radio de 0', su poder de aura deja de funcionar de forma efectiva. Cuando dos o más auras de deidades cubren la misma área, sólo la que pertenece a la deidad de rango mayor funciona. Si los rangos divinos son iguales, las auras coexisten.

Rango divino	Tamaño del aura divina
1-5	10'/ rango
6-10	100'/rango
11-15	100'/rango
16-20	1 milla/rango

La deidad puede hacer que sus propios adoradores, seres de su alineamiento, o ambas clases de individuos sean inmunes a su efecto como una acción gratuita. La inmunidad dura un día o hasta que la deidad la deshaga. Una vez afectadas por el poder de un aura, las criaturas permanecen afectadas tanto tiempo como permanezcan dentro del radio del aura.

La deidad puede escoger de entre los siguientes efectos cada asalto como una acción gratuita.

Atontar: los seres afectados simplemente se quedan mirando a la deidad fascinados. Pueden defenderse a sí mismos normalmente pero no realizarán ninguna acción.

Asustar: los seres afectados empiezan a temblar y sufren un penalizador de moral de –2 a los tiros de ataque, salvaciones y pruebas. Una simple

mirada o gesto de la deidad hace que estén asustados, y que huyan tan rápido como puedan, aunque pueden escoger la ruta de su huida.

Decidir: los aliados de la deidad reciben un bonificador de moral de +4 a sus tiros de ataque, salvaciones y pruebas, mientras que los enemigos de la deidad reciben un penalizador de moral de –4 a los tiros de ataque, salvaciones y pruebas.

Conceder conjuros: una deidad concede de forma automática conjuros y poderes de dominio a los lanzadores de conjuros divinos mortales que recen o mediten para ello. La mayoría de deidades conceden conjuros de la lista de conjuros de clérigo, de la lista de conjuros de explorador, y de tres o más dominios. Las deidades con niveles en la clase de druida pueden conceder conjuros de la lista de conjuros de druida, y las deidades con niveles de paladín pueden conceder conjuros de la lista de conjuros de paladín. Una deidad puede negar conjuros a un mortal en concreto como una acción gratuita; una vez un conjuro ha sido concedido, permanece en la mente del mortal hasta que se utiliza.

Lanzamiento espontáneo: una deidad de rango 1 o mayor que tenga niveles en una clase de lanzadores de conjuros divinos puede lanzar espontáneamente cualquier conjuro que pueda conceder. Este poder funciona como una aptitud de clérigo de lanzar espontáneamente conjuros de *curar* (ver la sección del clérigo en el capítulo 3.º del *Manual del Jugador*), excepto que se aplica a cualquier conjuro que la deidad pueda conceder. Una deidad tiene incluso más flexibilidad en lo tocante a sus dominios, como se describe en la sección siguiente .

Comunicación: una deidad de rango 1 o mayor puede entender, hablar y leer cualquier idioma, incluso idiomas no verbales (*NdT: por ejemplo, el lenguaje corporal*). La deidad puede hablar directamente a cualesquiera seres que estén de sí misma hasta a una milla por rango divino.

Comunicación a distancia: como una acción normal, una deidad de rango 1 o mayor puede enviar un mensaje a una localización remota. La deidad puede hablar a cualquiera de sus propios seguidores, y a cualquiera dentro del radio de una milla por rango de un lugar dedicado a la deidad (como un templo, capilla, o arboleda sagrada), o hasta a una milla de distancia por rango de una estatua u otra representación de la deidad.

La criatura que es contactada puede recibir un mensaje telepático que sólo ella puede escuchar. De forma alternativa, la voz de la deidad puede parecer que brota del aire, del suelo o de algún objeto a elección de la deidad (pero no un objeto o lugar dedicado a otra deidad de igual o mayor rango que la deidad que está hablando). En este último caso, cualquiera dentro del alcance auditivo puede escuchar el mensaje.

La deidad puede enviar una manifestación o presagio en lugar de un mensaje hablado o telepático. Una vez se inicia la comunicación, la deidad puede continuar comunicándose como acción gratuita hasta que decida poner fin a la misma. Una deidad puede mantener tantas comunicaciones a distancia al mismo tiempo como veces puede utilizar percepción a distancia a la vez (ver 'percepción a distancia', anteriormente).

Reino divino: cada deidad de rango 1 o mayor tiene una localización que le sirve de lugar de trabajo, residencia personal, sala de audiencias, y algunas veces como retiro o fortaleza. Una deidad está al máximo de su poder dentro de su reino divino.

Una deidad tiene al menos un control moderado sobre el medio ambiente dentro de su reino, controlando la temperatura y los elementos menores del ambiente como olores y ruidos de fondo. El radio de este control está en función del rango de la deidad y aunque el reino se encuentre en un plano Exterior o algún otro plano (incluyendo el plano Material).

	Radio de control	
Rango divino	Plano Exterior	Plano Material
1-5	100'/rango	100'/rango
6-10	1 milla	100'/rango
11-15	10 millas	100'/rango
16-20	100 millas	100'/rango

Dentro de este área, la deidad puede fijar cualquier temperatura que sea normal en el plano donde se encuentra el reino (en el plano Material, cualquier temperatura entre -20ºF y 120ºF [-25ºC y +50ºC]), y llenar la zona con los olores y sonidos que considere oportunos. Los sonidos no pueden ser más fuertes que el que podrían hacer un centenar de personas; la deidad puede crear los sonidos de un coro invisible, una batalla, una jungla llena de pájaros chillones, o sonidos similares, pero no conversaciones inteligibles o sonidos dañinos. Este control sobre el sonido es parecido al del conjuro *sonido fantasma*, pero capaz de producir un volumen de ruido mucho más grande. La aptitud de la deidad para crear olores es parecida. Las deidades de rango 6 o mayor pueden crear sonidos de conversación inteligible.

Un semidiós o deidad menor puede levantar edificios y alterar el paisaje, pero debe hacerlo con su propio esfuerzo, mediante magia o mediante sus poderes divinos.

Una deidad de rango 6 o mayor no solamente tiene control sobre el medio ambiente, sino que también controla las conexiones con el plano Astral (suponiendo que la cosmología donde reside la deidad tenga un plano Astral). Manipular las conexiones con el plano Astral de un reino hace inútiles la teleportación y efectos similares dentro del mismo (ver el capítulo 1.º para una lista de conjuros con conexiones astrales). La deidad puede designar lugares concretos dentro del reino donde las conexiones astrales permanezcan intactas. De igual forma, la deidad puede bloquear la utilización en el reino de portales planarios o designar lugares concretos dentro del reino donde los portales sean posibles.

Una deidad de rango 11 o mayor puede utilizar también la magia realzada o la magia obstruida en hasta cuatro grupos de conjuros (escuelas, dominios o conjuros con el mismo descriptor). El rasgo de magia realzada permite que se aplique una dote metamágica a un grupo de conjuros sin que se requiera espacio de conjuros de alto nivel. Muchas deidades aplican la dote metamágica a sus conjuros de dominio, convirtiéndolos en maximizados (como con la dote de Maximizar conjuro) dentro de los límites de su reino. El rasgo de magia obstruida no afecta a los conjuros de la deidad y sus aptitudes sortílegas.

De forma adicional, una deidad de rango 11 o mayor puede levantar edificios si lo desea y alterar el terreno dentro de 10 millas para convertirlo en cual-

DEIDADES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Como personajes de alrededor de 60.º nivel, las deidades pueden pagar fácilmente de forma regular grandes costes de PX. Considera que una deidad tiene una reserva segura de alrededor de 30.000 PX que puede utilizar cada semana para crear objetos mágicos y lanzar conjuros con coste en puntos de experiencia.

¿Qué ocurre cuando una deidad lanza un conjuro de *milagro*? Más que pedir a otra deidad que realice alguna cosa, la deidad simplemente recurre a su propio poder divino. Paga el coste en puntos de experiencia con apenas un pensamiento, y crea el efecto deseado.

TRAS LA PANTALLA: DEIDADES Y CONJUROS DIVINOS

La labor de conceder conjuros divinos requiere poca atención de la deidad. De hecho, es posible para los clérigos y otros lanzadores de conjuros divinos preparar y lanzar conjuros divinos estrictamente a través de su propia devoción a alguna causa y sin la intercesión de una deidad específica.

Es el entrenamiento, habilidad y dedicación del lanzador de conjuros lo que hace posible preparar y lanzar un conjuro divino, y esto es por lo que una deidad necesita niveles en una clase de lanzador de conjuros divinos para lanzar la mayoría de conjuros divinos. Los conjuros de dominio son una excepción. El dominio de una deidad está estrechamente relacionado con su ámbito de poder y representa la suma y esencia de su identidad y de su poder personal. Esto es por lo que las deidades pueden hacer semejante uso libre de sus poderes de dominio y por lo que pueden utilizar sus conjuros de dominio como aptitudes sortílegas.

quier tipo de terreno que se encuentre en el plano material. Estos edificios y alteraciones son manifestaciones del control de la deidad sobre su reino.

Una deidad mayor (rango 16 o mayor) también puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Cambiar o aplicar un rasgo de gravedad dentro del reino.
- Cambiar o aplicar un rasgo elemental o de energía dentro del reino.
- Cambiar o aplicar un rasgo de tiempo dentro del reino.
- Aplicar el rasgo de magia limitada a una escuela, dominio o descriptor de conjuro en concreto dentro del área, impidiendo que tales conjuros y aptitudes sortílegas funcionen. Los propios conjuros y aptitudes sortílegas de la deidad mayor no están limitados por estas restricciones.

Una vez que una deidad ha fijado las condiciones en su reino, son permanentes, aunque la deidad puede cambiarlas. La deidad puede especificar una nueva condición ambiental como una acción normal. El cambio tiene lugar gradualmente durante los 10 minutos siguientes.

Cambiar conexiones astrales, rasgos planarios, o el terreno requiere más esfuerzo, y la deidad debe trabajar durante un año y un día para cambiarlos. Durante este tiempo, la deidad debe invertir 8 horas al día en el proyecto. Durante las restantes 16 horas del día, la deidad puede realizar cualquier acción que desee, con tal de que permanezca dentro del reino. Las conexiones astrales, rasgos planarios y el terreno permanecen sin cambiar hasta que se completa el trabajo.

Viajar: una deidad de rango 1 o mayor puede utilizar *teleportar sin error* como una aptitud sortílega a voluntad, como si el conjuro fuera lanzado por un personaje de 20.º nivel, excepto que la deidad puede transportarse solamente a sí mismo y hasta 100 lb. en objetos por rango divino.

Si la deidad tiene un familiar, montura personal, o arma personal inteligente, la criatura puede acompañarla en cualquier forma de viaje si la deidad la toca. El peso de la criatura cuenta para el límite de peso de la deidad.

Familiar: una deidad de rango 1 o mayor con niveles de hechicero o mago tiene la habilidad de tratar a cualquier criatura de un tipo específico como a un familiar, mientras la criatura esté dentro de una distancia de una milla por rango divino de la deidad. Por ejemplo, Bastet (del panteón faraónico) es una ilusionista de 10.º nivel con rango divino 8. Los felinos son su tipo específico de familiar, lo que significa que Bastet puede utilizar a cualquier felino dentro de ocho millas de su localización como a un familiar. Ese animal gana todas las aptitudes que tendría un familiar de un mago de 10.º nivel. Esta aptitud especial de familiar sólo se aplica a una criatura a la vez, pero la deidad puede cambiar de una criatura a otra de forma instantánea, con tal de que la segunda criatura esté dentro del alcance.

Esta aptitud especial de familiar no sustituye a la aptitud de la deidad para tener un familiar normal, el cual podría ser cualquier tipo de criatura elegible. Por ejemplo, Bastet podría tener un sapo como familiar normal además de su familiar felino especial. El sapo gana todas las aptitudes de un familiar normal de 10.º nivel de mago, siempre que esté a una milla de la localización de Bastet (para detalles de las aptitudes especiales que reciben los familiares y proporcionan a sus amos ver el capítulo 3.º del *Manual del Jugador*).

ÁMBITOS DE PODER

Cada deidad tiene determinados aspectos de la existencia sobre los cuales tiene señorío, poder y control. De forma colectiva, esos aspectos representan el ámbito de poder de la deidad. Las deidades están íntimamente relacionadas y comprometidas con sus ámbitos de poder, y a menudo son más fuertes en poder cuando actúan dentro de los límites de sus ámbitos de poder.

Los ámbitos de poder de las deidades de un panteón raramente cambian, pero eso puede ocurrir. Si una deidad muere, vuelve de entre los muertos, gana o pierde poder divino o cambia de forma radical su personalidad, los ámbitos de poder pueden cambiar.

Una o más deidades pueden compartir ciertos elementos de un ámbito de poder. Por ejemplo, Boccob y Wee Jas del panteón del D&D; ambas tienen la magia como un elemento de sus ámbitos de poder.

CÓMO CONSTRUIR LOS TUYOS

Los ámbitos de poder representan temas y conceptos importantes en las vidas de los adoradores. Cuanto más importante es una idea para un grupo de adoradores, tanto más importante es para una deidad mayor controlar ese ámbito de poder. Por ejemplo, si estás construyendo un panteón para una cultura que depende del mar en cuanto a comida y comercio, entonces el elemento de ámbito de poder de mar debería pertenecer a una deidad mayor. De forma parecida, la gente amenazada a menudo por terremotos y volcanes probablemente asocie el elemento de ámbito de poder tierra con una deidad mayor.

Una lista de ejemplos

Esta lista contiene muchos aspectos de la existencia que podrían ser elementos del ámbito de poder de una deidad. Un panteón puede ignorar algunos aspectos de la existencia, y poner de relieve otros dando los mismos a varias deidades.

abundancia	bromistas	destrucción
aflicción	caballería	disciplina
agua	caminos	discordia
agilidad	caos	disputa
agricultura	caza	distancia
aguante	cielo	diversión
aire	ciudades	dolor
alegría	civilización	dragones buenos
amor	clima	dragones malignos
animales	cocodrilos	drama
aprendizaje	comercio	drow
arañas	comunicación	duelos
árboles	conflicto	elfos
arqueros	conocimiento	enanos
arte	conoc. arcano	enfermedad
artesanos	conquista	engaños
artes y oficios	const. de trampas	entusiasmo
asesinato	coraje	envidia
atletismo	corazón	equilibrio
aventura	corriente	escritura
bardos	cosecha	esperanza
belleza	creación	espías
bestias	curación	esposos
bestias salvajes	danza	esposas
bien	deportes	estaciones
bosques	destino	estrategia

TIEMPO Y PODERES DIVINOS

Muchos poderes divinos solamente se pueden utilizar un cierto número de veces al día. A efectos de este libro, un día es un periodo de tiempo de 24 horas que empieza cuando la deidad utiliza primero el poder en cuestión. Por ejemplo, si una deidad tiene un poder que se puede utilizar dos veces al día, y utiliza ese poder a medianoche del lunes, puede utilizar ese poder una vez más antes de la medianoche del martes. A partir de la medianoche del martes, la deidad tiene dos usos de ese poder de nuevo disponibles, sin importar en qué momento del lunes utilizó ese poder.

Es posible que el tiempo no fluya a un ritmo idéntico en todas las partes de tu universo. Si ese es el caso, el tiempo que afecta a una deidad es el tiempo local donde está la deidad cuando utiliza el poder. En un plano sin tiempo, el tiempo no fluye del todo. Una vez la deidad utilice su asignación diaria de poderes, no puede volverlos a utilizar hasta que salga del plano.

exploración	ilusión	magia	naturaleza	protección	tierra
familia	inframundo	mal	nobleza	prudencia	tierras salvajes
fealdad	ingeniería	malicia	noche	renacimiento	tiranía
fertilidad	ingenio	mar	odio	ríos	tormentas
flora y fauna	insectos	marismas	oficios	riqueza	tormentas desérticas
frío	invierno	masacres	oído	sabiduría	trueno
fuego	intriga	matanza	orcos	salud	valor
fuerza	joyería	maternidad	osadía	secretos	vanidad
furia	joyeros	matrimonio	oscuridad	selvas	velocidad
gatos	juego	medianos	padres	sentido común	venganza
gigantes	juicio	medicina	pánico	sequía	verdad
gnomos	justicia	mentiras	parto	serpientes	viajar
guerra	justo castigo	mercaderes	pasión	sol	viajes
guerreros	kobolds	metal	pastores	sueño	vicio
herrería	ladrones	minería	pelea	suerte	victoria
hogar	lealtad	misericordia	peligros fluviales	sufrimiento	vida
hombres	ley	montañas	pícaros	supremo	viento
homicidio	libertad	muerte	piedra	táctica	vigilancia
honestidad	lluvia	muertos vivientes	planificadores	talla de gemas	vino
honor	locura	mujeres	poesía	teatro	vista
horizontes	luna	música	primavera	terremotos	
humor	luz	nacimiento	profecías	territorio	

Cualquier raza o profesión puede ser digna de ser incluida como un elemento de ámbito de poder. Por ejemplo, Moradin tiene a los enanos como elemento de ámbito de poder, y Pan es la deidad olímpica con los pastores como elemento de ámbito de poder.

Adicionalmente, la mayoría de panteones tienen al menos una figura líder. A menudo esta deidad es el padre o madre de todas las demás deidades del panteón. De forma efectiva, esa deidad tiene el elemento "supremo" de ámbito de poder, que afecta a toda la descendencia divina. Por ejemplo, el panteón olímpico incluye a Zeus, padre de los dioses, y a Hera, madre de los dioses.

ÁMBITOS DE PODER Y DOMINIOS

Si estás construyendo un panteón para tu campaña, asegúrate de incluir suficientes elementos de ámbito de poder para cubrir los 22 dominios divinos (ver el capítulo 11.º del *Manual del Jugador*).

Un elemento de ámbito de poder puede abarcar más de un dominio. Por ejemplo, una deidad mayor del mar podría tener los dominios de Aire y Viaje además del de Agua. Tus elecciones dicen mucho acerca del carácter de la deidad. Una deidad del mar con los dominios de Caos y Destrucción además del de Agua indica que la gente teme el poder del mar. Sólo porque las deidades comparten elementos de ámbito de poder, no tienen por qué tener que compartir dominios. Ambas deidades del mar citadas anteriormente podrían aparecer en el mismo panteón.

TRAS LA PANTALLA: APTITUDES DIVINAS Y DOTES ÉPICAS

Las aptitudes divinas sobresalientes permiten a las deidades hacer cosas que los personajes mortales solamente pueden imaginar: hacer un ataque de torbellino contra todas las criaturas a su alcance (en lugar de sólo a las que se encuentren a 5'), utilizar *forma salvaje* para transformarse en un dinosaurio, apresurar un conjuro de 9.º nivel, disparar una lluvia de flechas a cada criatura alrededor suyo, y cosas parecidas. Estas tareas están sencillamente más allá de la capacidad de los PJs... hasta que superen el 20.º nivel.

El *Manual de niveles épicos* introduce más de un centenar de dotes épicas que permiten a los personajes mortales acceder a alguna de esas aptitudes. Muchas aptitudes divinas sobresalientes son idénticas a una combinación de dos o más dotes épicas. Por ejemplo, la aptitud Bardo divino de Apolo le permite utilizar su música de bardo como una acción estándar, afectar a criaturas que son inmunes a los efectos enajenadores, doblar los efectos de su música de bardo, afectar a una gran cantidad de aliados a la vez, crear efectos de inspiración persistente y utilizar la contraoda como una reacción. Orfeo, un mortal, puede aprender las dotes épicas de Inspiración rápida, Música de los dioses, Inspiración épica, Inspiración de grupo, Inspiración perdurable y Contraoda reactiva al avanzar sus aptitudes de bardo más allá del 20.º nivel, obteniendo la mayoría de los mismos efectos que la aptitud de Bardo divino. Sin embargo, el alcance de la música de bardo de Orfeo nunca será de 15 millas, mientras que la de Apolo sí. Algunas aptitudes están verdaderamente más allá del la capacidad de los mortales.

Si tienes el *Manual de niveles épicos*, puedes querer alterar las estadísticas divinas de este libro para hacer mejor uso de las reglas épicas al completo. Las deidades de este libro podrían beneficiarse de algunas dotes épicas y otras reglas que allí se explican, como los conjuros épicos o los objetos mágicos épicos. Si bien ninguna de las deidades de este libro tiene niveles de clase superiores a 20.º nivel, no existe ninguna razón para que no puedan tenerlos, si tienes acceso a las reglas para hacerlas avanzar.

Una de las principales dificultades al crear estadísticas divinas es que, no importa qué nivel tengan las deidades, algunos personajes de alguna campaña tendrán siempre niveles más altos. Las deidades que figuran en este libro representan desafíos virtualmente imposibles para personajes de 20.º o inferiores, y (con una media de 60 DG) demostrarían ser duros desafíos para la gran mayoría de personajes de nivel épico. Sin embargo, alguien en alguna parte arbitrará una campaña con personajes de hasta 100.º nivel, y encontrará que las deidades aquí mostradas son desafíos razonables, tal vez incluso sencillos. Si tu campaña alcanza tales niveles épicos, deberías considerar el aumentar los niveles de personaje de las deidades para mantenerlas por encima de los personajes.

Por otro lado, podrías no quererlo. Quizás tu campaña está diseñada alrededor de la idea de que los mortales pueden superar el poder de incluso las deidades más míticas. Pero piensa tu decisión completa y cuidadosamente, y no tengas a este libro como la verdad definitiva sobre las estadísticas de las deidades. Si el nivel de poder de las deidades tal y como se presenta en este libro no funciona para ti, cámbialo.

Tabla 2–1: aptitudes divinas sobresalientes

Aptitud	Prerrequisito
Alterar el tamaño	—
Alterar la forma	Alterar el tamaño
Cambiar de forma	Rango divino 11, Alterar el tamaño, Alterar la forma
Cambiar de forma verdadero	Rango divino 16, Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma
Mudar de forma	Rango divino 6, Alterar el tamaño, Alterar la forma
Alterar la realidad	Car 29
Arquería divina	Bonificador básico de ataque +20, Des 29, Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia
Ataque furtivo divino	Ataque furtivo +10d6, lisiar con un impacto
Aumentar criatura	—
Avatar	Rango divino 6, Car 29
Bardo divino	Nivel 20.º de bardo
Bendición divina	Punt. de caract. seleccionada 40
Brillo divino	Alineamiento bueno, Dominio Sol
Celeridad divina	Des 29
Mover libremente	Des 29, Celeridad divina
Conocer la muerte	—
Conocer los secretos	—
Consunción de vida	Dominio Muerte
Contraconjuro instantáneo	—
Controlar criaturas	—
Crear objeto	Rango divino 6, Int 29
Creación divina	Rango divino 16, Int 29, Crear objeto, Crear objeto mayor
Crear objeto mayor	Rango divino 11, Int 29, Crear objeto
Cualidades de muerto viviente	—
Curación rápida divina	Con 29 o Curación rápida
Recomposición	Rango divino 11, Curación rápida divina
Dominio adicional	Rango divino 6
Don de la vida	—
Vida y muerte	Rango divino 6, Don de la vida o Mano de la muerte
Vida y muerte masiva	Rango divino 16, Vida y muerte, Don de la vida o Mano de la muerte
Druida divino	Nivel 20.º de druida
Escudo divino	Car 29
Escudo divino de área	Rango divino 6, Car 29, Escudo divino
Esplendor divino	Rango divino 16, Car 26
Especialización divina con un arma	Ataque base +20, Soltura divina en el arma elegida
Esquiva divina	Des 29
Explorador divino	Nivel 20.º de explorador, Sab 25, 40 rangos en Supervivencia, 30 rangos en Saber (naturaleza)
Explosión de energía	—
Explosión divina	Car 29
Explosión divina masiva	Rango divino 6, Car 29, Explosión divina
Fabricar artefacto	Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Inscribir rollo de pergamino
Fuerza indomable	Fue 40, Dominio Fuerza
Furia divina	Nivel 20.º de bárbaro
Golpes irresistibles	Soltura con un arma, Crítico mejorado

Una deidad tiene como mínimo tres dominios. Las deidades pueden tener más de tres dominios si poseen la aptitud divina notable de Dominio adicional.

APTITUDES DIVINAS SOBRESALIENTES

Una aptitud divina sobresaliente es como una dote: proporciona a la deidad una nueva capacidad o mejora una que la deidad ya tenía. Como se ha dicho anteriormente, una deidad tiene una aptitud divina sobresaliente por cada rango divino que tenga, además de aptitudes divinas sobresalientes adicionales que reflejan su condición: los semidioses reciben una aptitud como bonificador, las deidades menores tienen dos aptitudes adicionales, las deidades intermedias reciben tres, y las deidades mayores obtienen cinco.

Algunas aptitudes divinas sobresalientes tienen prerrequisitos. generalmente, la deidad debe tener todos los prerrequisitos listados para tener la aptitud.

Un rango divino de 1 es un prerrequisito para todas las aptitudes divinas sobresalientes.

Aquí están descritas las aptitudes divinas sobresalientes más comunes. Unas pocas deidades tienen aptitudes divinas sobresalientes únicas que se describen en la entrada individual de la deidad.

Cómo utilizar las aptitudes divinas sobresalientes: utilizar una aptitud divina sobresaliente es una acción estándar a no ser que se diga lo contrario en la descripción de la aptitud. Utilizar una aptitud divina sobresaliente no provoca un ataque de oportunidad.

Aptitudes divinas sobresalientes y antimagia: una aptitud divina sobresaliente funciona normalmente dentro de un campo antimagia, y nunca se ve sujeta a resistencia a conjuros.

DESCRIPCIÓN DE LAS APTITUDES DIVINAS SOBRESALIENTES

Éste es el formato de las descripciones de las aptitudes divinas sobresalientes.

Nombre de la aptitud

Descripción de lo que la aptitud hace o representa en lenguaje sencillo.

Prerrequisito: un rango divino mínimo, puntuación de característica mínima, otra aptitud divina sobresaliente, un bonificador de ataque mínimo, una dote, una habilidad, o cualquier otra condición que una

Aptitud	Prerrequisito
Hablar con las criaturas	—
Herir al enemigo	Ataque base +20
Impacto aniquilador	Rango divino 11, Ataque base +20, Fue 25
Impacto de perdición	Ataque base +20
Imponer búsqueda	—
Imponer maldición	—
Iniciativa suprema	Des 29, Iniciativa mejorada
Inmunidad adicional a la energía	Rango divino 6, resistencia al tipo de energía escogido
Inspiración divina	—
Interpretación irresistible	40 rangos en Interpretar
Labia divina	Car 29, 40 rangos en Engañar, Dominio Superchería
Lanzamiento de conjuros divino	20.º nivel de lanzador de conjuros
Llamar a criaturas	—
Maestría arcana	1.er nivel de lanzador de conjuros, Int 29, Maestría en conjuros
Conjuros de mago espontáneos	Rango divino 6, 1.er nivel de lanzador de conjuros, Int 29, Maestría en conjuros, Maestría arcana
Maestría divina con armadura	Competencia con armadura (ligera), Competencia con armadura (intermedia)
Maestría divina de la tierra	Dominio Tierra
Maestría divina del agua	Dominio Agua
Maestría divina del aire	Dominio Aire
Maestría divina del fuego	Dominio Fuego
Maestría divina en armas	Nivel 20.º de guerrero, Dominio Guerra
Maestría divina en batalla	Nivel 20.º de guerrero, Reflejos de combate, Int 13, Des 13, Esquiva, Pericia, Movilidad, Ataque elástico, Ataque de torbellino, Dominio Guerra
Maestría sobre los muertos vivientes	Rango divino 16, Nivel 17.º de clérigo
Maestro artesano	23 rangos en al menos dos habilidades de Arte
Mandar plantas	—
Mano de la muerte	—
Vida y Muerte	Rango divino 6, Don de la vida o Mano de la muerte
Vida y muerte masiva	Rango divino 16, Vida y muerte, Don de la vida o Mano de la muerte
Mejora adicional de percepción	Sab 29
Mente de la bestia	—
Metamágica automática	1.er nivel de lanzador de conjuros
Monje divino	Nivel 20.º de monje
Movimiento instantáneo	Rango divino 6, Des 29
Onda de caos	Alineamiento caótico
Paladín divino	Nivel 20.º de paladín
Pícaro divino	Nivel 20.º de pícaro, Esquiva, Evasión mejorada, Rodar a la defensiva
Pies cansados	Dominio Viajar
Poder de la naturaleza	—
Poder de la suerte	Dominio Suerte
Poder de la verdad	—
Poseer a un mortal	Car 29
Presencia pavorosa	Car 24
Recuerdo divino	—
Reducción del daño incrementada	Con 29
Resistencia a conjuros incrementada	—
Resistencia a la energía incrementada	—
Romper y despedazar armas	—
Saber verdadero	Rango divino 11, Int 40, Conocimiento o saber de bardo, Nivel 10.º de bardo o maestro del saber, Dominio Conocimiento
Sentido de batalla	—
Soltura divina con un arma	—
Soltura divina con una escuela de magia	solt. con una escuela de magia, solt. mayor con una escuela de magia
Soltura divina con una habilidad	23 rangos en habilidad escogida
Tormenta de energía	Rango divino 11
Tormenta divina	Rango divino 11
Ver la magia	Dominio Magia
Visión pura	Rango divino 6, Sab 29
Zancada	Dominio Viajar

deidad deba cumplir a fin de adquirir esta aptitud divina sobresaliente. Este punto no existirá si la aptitud divina sobresaliente no tiene prerrequisitos. Una aptitud puede tener más de un prerrequisito. Todas las aptitudes divinas sobresalientes tienen un prerrequisito mínimo de rango divino 1. Las cuasi deidades (rango 0) no tienen aptitudes divinas sobresalientes.

Beneficio: qué permite la aptitud hacer a la deidad. Si la deidad tiene la misma aptitud más de una vez, sus beneficios no se apilan salvo que en la descripción se indique lo contrario. En general, tener una aptitud divina sobresaliente dos veces es lo mismo que tenerla una vez.

Notas: datos adicionales acerca de la aptitud que pueden ser de ayuda al utilizarla en el juego o cuando estás decidiendo proporcionar la aptitud a una deidad que estés creando.

Descanso: algunas aptitudes requieren que la deidad descanse después. Si no se requiere descansar, este punto no existirá. Una deidad descansando puede realizar actividades ligeras como hablar o caminar a la mitad de la velocidad. Al intentar cualquier cosa más extenuante que eso, la deidad podrá realizar sólo acciones parciales y sufrirá un penalizador de –6 a todas sus tiradas de ataque, salvaciones y pruebas.

La deidad no puede utilizar otra aptitud que requiera descanso hasta que haya completado el requerimiento de descansar previo. Cualquier tiempo que la deidad gaste en realizar acciones extenuantes no cuenta para el cómputo del tiempo a descansar requerido. Por ejemplo, durante una visita al plano Material, Corellon Larethian utiliza la aptitud Crear objeto mayor para fabricar un arco largo compuesto (reforzado) de gran calidad (bonificador +4 de Fue) que cuesta 800 po. Corellon Larethian debe descansar durante 70 minutos. Si Corellon descubriera a su enemigo, Gruumsh, viniendo en su dirección, Corellon podría luchar o huir, pero el tiempo que utilizara en una u otra actividad no contaría para los 70 minutos necesarios de descanso.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: este punto cita uno o más elementos de ámbito de poder que están asociados con la aptitud divina sobresaliente en cuestión. La información se proporciona como una guía para los DMs que quieran diseñar sus propias deidades y no

debería tomarse como una regla fija. Por ejemplo, los elementos de ámbito de poder sugeridos para Impacto aniquilador son muerte, venganza, justicia y guerra. Lo más habitual, es que una deidad que tenga esta aptitud tenga también uno o más de esos elementos en su ámbito de poder. Sin embargo, una deidad sin ninguno de esos elementos en su ámbito de poder podría tener Impacto aniquilador, si reuniera los prerrequisitos.

Alterar el tamaño

La deidad puede cambiar de tamaño.

Beneficio: como una acción libre, la deidad puede asumir cualquier tamaño desde Minúsculo a Colosal. La deidad también puede cambiar al tamaño de hasta 100 lb. de objetos que toque. Si la deidad tiene un familiar, montura personal, o arma personal inteligente, la criatura puede cambiar con la deidad si ésta la toca, pero su peso cuenta para el límite de peso de la deidad. Esta es una aptitud sobrenatural.

Notas: esta aptitud permite a la deidad asumir cualquier proporción desde el tamaño de un grano de arena hasta llegar a medir tanto como 1.600' de alto.

Un cambio radical de tamaño puede tener un gran efecto en la aptitud de combate de la deidad. La Fuerza, CA, ataque base y daño hecho con armas cambia de acuerdo con el tamaño que la deidad asume, como se muestra en las tablas que se adjuntan. La puntuación de Fuerza de la deidad nunca puede reducirse a menos de 1 mediante esta aptitud.

También hay que destacar que utilizar esta aptitud divina no afecta a todas las características de la deidad (como Destreza, Constitución etcétera...).

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

CATEGORÍAS DE TAMAÑO EN EL JUEGO DE D&D

La siguiente información está recopilada del *Manual del Jugador* y del *Manual de Monstruos*.

TABLA 2–2: TAMAÑO DE LAS CRIATURAS

Tamaño	CA/ Modif. ataque	Dimensión*	Peso**	Ejemplo de criatura	Alcance natural	Frente
Minúsculo	+8	6'' o menos	1/8 lb o menos	Mosca	0	1/2 × 1/2 pie
Diminuto	+4	6''- 1'	1/8 lb – 1 lb	Sapo	0	1 × 1 pie
Menudo	+2	1'- 2'	1 lb – 8 lb	Gato	0	21/2 × 21/2'
Pequeño	+1	2'- 4'	8 lb – 60 lb	Mediano	5'	5 × 5'
Mediano	0	4'- 8'	60 lb – 500 lb	Humano	5'	5 × 5'
Grande (alto)	–1	8'- 16'	500 lb – 4.000 lb	Ogro	10'	5 × 5'
Grande (largo)				Caballo (largo)	5'	5 × 10'
Enorme (alto)	–2	16'- 32'	4.000 lb – 32.000 lb	Gigante de las nubes	15'	10' × 10'
Enorme (largo)				Terrarón	10'	10' × 20'
Enorme (largo)				Cobrador	10'	15' × 15'
Gargantuesco (alto)	–4	32'x 64'	32.000 lb – 250.000 lb	Estatua animada de 50'	20'	20' × 20'
Gargantuesco (largo)				Kraken	10' †	20' × 40'
Gargantuesco (largo)				Gusano púrpura (enroscado)	15'	30' × 30'
Colosal (alto)	–8	64' o más	250.000 lb o más	La Tarasca	25'	40' × 40'
Colosal (largo)				Gran sierpe roja	15'	40' × 80'

* Altura en los bípedos; longitud del cuerpo en los cuadrúpedos (del hocico hasta la base de la cola).

** Se supone que la criatura posee una densidad aproximada de un animal corriente. Una criatura hecha de piedra pesaría bastante más. Una criatura gaseosa pesaría mucho menos.

† Con su ataque de mordedura.

TABLA 2–3: CARACTERÍSTICAS POR ALTERACIÓN DE TAMAÑO

Anterior Tamaño	Nuevo tamaño: Minúsculo	Diminuto	Menudo	Pequeño	Mediano	Grande	Enorme	Gargantuesco	Colosal
Minúsculo	—	+0 Fue	+2 Fue	+6 Fue	+10 Fue	+18 Fue	+26 Fue	+34 Fue	+42 Fue
Minúsculo	—	–4 atq/CA	–6 atq/CA	–7 atq/CA	–8 atq/CA	–9 atq/CA	–10 atq/CA	–12 atq/CA	–16 atq/CA
Diminuto	+0 Fue	—	+2 Fue	+6 Fue	+10 Fue	+18 Fue	+26 Fue	+34 Fue	+42 Fue
Diminuto	+4 atq/CA	—	–2 atq/CA	–3 atq/CA	–4 atq/CA	–5 atq/CA	–6 atq/CA	–8 atq/CA	–12 atq/CA
Menudo	–2 Fue	–2 Fue	—	+4 Fue	+8 Fue	+16 Fue	+24 Fue	+32 Fue	+40 Fue
Menudo	+6 atq/CA	+2 atq/CA	—	–1 atq/CA	–2 atq/CA	–3 atq/CA	–4 atq/CA	–6 atq/CA	–10 atq/CA
Pequeño	–6 Fue	–6 Fue	–4 Fue	—	+4 Fue	+12 Fue	+20 Fue	+28 Fue	+36 Fue
Pequeño	+7 atq/CA	+3 atq/CA	+1 atq/CA	—	–1 atq/CA	–2 atq/CA	–3 atq/CA	–5 atq/CA	–9 atq/CA
Mediano	–10 Fue	–10 Fue	–8 Fue	–4 Fue	—	+8 Fue	+16 Fue	+24 Fue	
Mediano	8 atq/CA	+4 atq/CA	+2 atq/CA	+1 atq/CA	—	–1 atq/CA	–2 atq/CA	–4 atq/CA	–8 atq/CA
Grande	–18 Fue	–18 Fue	–16 Fue	–12 Fue	–8 Fue	—	+8 Fue	+16 Fue	+24 Fue
Grande	+9 atq/CA	+5 atq/CA	+3 atq/CA	+2 atq/CA	+1 atq/CA	—	–1 atq/CA	–3 atq/CA	–7 atq/CA
Enorme	–26 Fue	–26 Fue	–24 Fue	–20 Fue	–16 Fue	–8 Fue	—	+8 Fue	+16 Fue
Enorme	+10 atq/CA	+6 atq/CA	+4 atq/CA	+3 atq/CA	+2 atq/CA	+1 atq/CA	—	–2 atq/CA	–6 atq/CA
Gargantuesco	–34 Fue	–34 Fue	–32 Fue	–28 Fue	–24 Fue	–16 Fue	–8 Fue	—	+8 Fue
Gargantuesco	+12 atq/CA	+8 atq/CA	+6 atq/CA	+5 atq/CA	+4 atq/CA	+3 atq/CA	+2 atq/CA	—	–4 atq/CA
Colosal	–42 Fue	–42 Fue	–40 Fue	–36 Fue	–32 Fue	–24 Fue	–16 Fue	–8 Fue	—
Colosal	+16 atq/CA	+12 atq/CA	+10 atq/CA	+9 atq/CA	+8 atq/CA	+7 atq/CA	+6 atq/CA	+4 atq/CA	—

Alterar la forma

La deidad puede realizar cambios menores en su apariencia y forma. Esta es una aptitud extraordinaria.

Prerrequisito: aptitud divina sobresaliente de Alterar el tamaño.

Beneficio: en una acción equivalente a moverse, la deidad puede alterar su forma, incluyendo ropa y equipo. La forma asumida debe ser corpórea. El cuerpo de la deidad puede soportar una transmutación física limitada, incluyendo el añadir o sustraer una o dos extremidades. Si la forma seleccionada tiene alas, la deidad podrá volar. Del mismo modo, la deidad podrá nadar si la forma tiene aletas, respirar en el agua si tiene branquias y así sucesivamente.

La deidad puede permanecer en la forma alterada indefinidamente, pero recupera la suya propia si muere.

Notas: el Ataque base de la deidad, la CA y las salvaciones no cambian. La deidad no obtiene ninguna de las aptitudes especiales de la forma asumida, ni sus formas de ataque, defensa, puntuaciones de característica o hábitos.

La deidad puede cambiar sus cualidades físicas (como el color del pelo, textura del cabello, color de piel y sexo). La deidad puede utilizar esta aptitud para crear disfraces, obteniendo un bonificador de +10 a sus pruebas de Disfrazarse.

La deidad puede utilizar su aptitud de Alterar el tamaño simultáneamente junto con ésta para convertirse en más alto, más bajo, más delgado o más grueso.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: ladrones, naturaleza, secretos.

Alterar la realidad

La deidad puede cambiar la realidad como le convenga.

Prerrequisito: Carisma 29.

Beneficio: esta aptitud es parecida al conjuro de deseo. La deidad sencillamente piensa en algo y se hace realidad. Hacer esto requiere al menos una acción estándar.

Notas: la deidad puede duplicar cualquier conjuro de 9.° nivel o menor como una acción estándar. El conjuro duplicado no tiene componente material o de PX, y la CD de su TS (si se permite) es de 20 + rango de la deidad + su modificador de Carisma.

La deidad puede duplicar también un conjuro con cualquier dote metamágica (con tal de que la dote metamágica esté disponible para personajes de nivel 20.° o menor). El uso de esta aptitud requiere que la deidad descanse durante 1 asalto por cada nivel que la dote añadiría normalmente al conjuro. Todavía cuesta una acción estándar utilizar esta aptitud, así que no se puede utilizar esta aptitud para duplicar un conjuro apresurado.

La deidad puede convertir un efecto mágico o sobrenatural en permanente. La necesidad de descansar varía según el efecto: 10 minutos por nivel del efecto, multiplicado por el número de sujetos afectados, 10 minutos por el total de DG de criaturas afectadas, o 10 minutos por cada 10' cúbicos afectados. Se utiliza el valor más alto aplicable.

Temporalmente, la deidad puede crear objetos no mágicos. Esto funciona como la aptitud de Crear objeto (incluyendo el periodo de descanso requerido), excepto que los objetos duran un día por rango. También la deidad puede crear objetos no mágicos permanentes como si utilizara la aptitud de Crear objeto excepto que se doblan todos los requerimientos de descanso y que no hay reducción del tiempo de descanso por estar en un plano Exterior o en el propio reino de la deidad. La deidad puede crear temporalmente objetos mágicos o criaturas. Esto funciona como la aptitud de Creación divina (incluyendo el periodo de descanso requerido), excepto que los objetos o criaturas duran 1 hora por rango. Esta aptitud no puede crear objetos mágicos o criaturas permanentes.

La deidad puede transformar un paisaje, creando cualquier tipo de terreno que la deidad pueda imaginar. Cada 10' cúbicos de material a reformar requiere 1 asalto de esfuerzo, y la deidad debe descansar durante un día por cada 10' cúbicos reformados una vez el trabajo se complete.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Arquería divina

La deidad es el epítome del arquero, con aptitudes que sobrepasan con mucho las de los arqueros mortales.

Prerrequisitos: ataque base +20, Destreza 29, Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia.

Tabla 2–4: Daño por arma por incremento de tamaño

	Categorías de tamaño incrementadas							
Daño básico *	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6
1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8
1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6
1d8 ó 1d0	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8
1d12	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8	32d6

* Convierte cada dado en el daño proporcional. Por ejemplo, un ataque que haga 4d6 puntos de daño hará 4d8 puntos de daño si el tamaño de la deidad aumenta en una categoría. El mismo ataque hará 8d6 puntos de daño si el tamaño de la deidad aumenta en dos categorías.

Tabla 2–5: Daño por arma por disminución de tamaño

	Categorías de tamaño disminuidas							
Daño básico*	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1	-	-	-	-	-	-	-
1d3	1d2	1	-	-	-	-	-	-
1d4	1d3	1d2	1	-	-	-	-	-
1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-	-	-
1d8 ó 1d10	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-	-
1d12	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-
2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-	-
4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-
8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-
16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1
32d6	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2
2d8	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-
4d8	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-
8d8	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1
16d8	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2
32d8	32d6	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3

Beneficio: la deidad puede disparar un arma a distancia a cualquier objetivo dentro de su línea visual y dentro del alcance de los sus sentidos personales.

La deidad no provoca ningún ataque de oportunidad por disparar su arco al verse amenazada. Como una acción de asalto completo, la deidad puede disparar una flecha con su ataque base completo a cada oponente que se encuentre hasta a 10' de distancia por rango divino. La deidad debe tener la dote Soltura con un arma con el tipo de arco que está utilizando para poder realizar este ataque.

Al disparar un arma a distancia, la deidad puede ignorar cualquier bonificador de cobertura o cualquier posibilidad de fallo proporcionada por una posible ocultación del objetivo.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: arqueros, guerra.

Ataque furtivo divino

Los ataques furtivos de la deidad son devastadores.

Prerrequisitos: ataque furtivo +10d6, lisiar con un impacto.

Beneficio: los ataques furtivos de la deidad infligen 3d6 adicionales de daño.

Cualquier ataque de oportunidad que la deidad haga se considera un ataque furtivo. La deidad puede flanquear o coger desprevenido a cualquier oponente cuyo rango divino no supere al suyo contra el cual pueda realizar un ataque furtivo. La deidad no puede infligir daño con un ataque furtivo a adversarios que sean inmunes a los golpes críticos.

Cada vez que la deidad inflige daño con un ataque furtivo, el objetivo sufre además un daño igual al bonificador de daño por ataque furtivo de la deidad en el siguiente turno de la misma.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: ladrones.

Aumentar criatura

La deidad puede hacer más grande a un tipo determinado de criatura.

Beneficio: esta aptitud funciona como el conjuro de *crecimiento animal*, excepto que puede afectar hasta a una criatura del tipo especificado por rango divino cada día, todas las cuales deben estar dentro de la línea visual de la deidad cuando son afectadas por primera vez. El efecto dura un día.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de criatura cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: naturaleza.

Avatar

La deidad puede utilizar parte de su propia energía para crear un duplicado de sí mismo.

Prerrequisitos: rango divino 6, carisma 29.

Beneficio: un avatar es un "otro yo" de la deidad, que le permite estar en dos lugares al mismo tiempo de forma efectiva.

Un avatar es una extensión de la deidad. Ésta percibe y conoce todo lo que el avatar perciba y conozca y viceversa. Cada avatar cuenta como una localización remota donde la deidad está sintiendo y comunicándose. Una deidad menor puede tener hasta cinco avatares al mismo tiempo, una deidad intermedia hasta diez, y una deidad mayor puede tener hasta veinte avatares a la vez.

A la deidad le cuesta un año crear un avatar o reemplazar a un avatar destruido. El proceso no requiere ningún esfuerzo especial por parte de la deidad, sino que simplemente comienza el proceso y deja que siga su curso.

Un avatar debe ser creado en el propio reino de la deidad.

Si la deidad tiene la aptitud divina sobresaliente de Creación divina, puede utilizarla para crear un avatar en cualquier sitio. Sin embargo, deberá descansar después, como se menciona en la descripción de la aptitud Creación divina.

Un avatar es una versión menos poderosa de la deidad, creada modificando las estadísticas de la deidad, que tendrá las siguientes aptitudes.

Rango divino: el rango divino del avatar es la mitad del de la deidad (redondeado hacia abajo). Esta disminución en rango divino afecta a muchas de las estadísticas y aptitudes del avatar, incluyendo bonificadores a los tiros de ataque, salvaciones, pruebas, CA, reducción del daño, resistencias, cantidad de aptitudes divinas sobresalientes y bonificador de aptitudes divinas notables, usos diarios de los poderes de dominio, CD de los tiros de salvación contra aptitudes sortílegas, alcance de los sentidos, acciones automáticas, objetos mágicos que puede crear, y extensión del aura divina. Las puntuaciones de características de la deidad, velocidad, niveles de clase, y DG no cambian.

Aptitudes divinas: el avatar tiene aptitudes divinas sobresalientes de acuerdo con su propio rango divino. La deidad escoge cuáles de sus aptitudes tiene el avatar al crearlo. El avatar no puede tener una aptitud divina sobresaliente que no esté disponible para una deidad de su propio rango ni tampoco utilizar una aptitud divina sobresaliente si no reúne los prerrequisitos. Un avatar no puede tener las aptitudes divinas sobresalientes de Avatar o Poseer a un mortal.

Un avatar no tiene ningún poder de percepción a distancia o comunicación a distancia.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Bardo divino

La deidad es el epítome del bardo y tiene aptitudes que sobrepasan con mucho las de los bardos mortales.

Prerrequisitos: nivel 20.° de bardo.

Beneficio: esta aptitud tiene diversos beneficios:

Para las aptitudes de bardo de la deidad que tienen alcance (contraoda *fascinar*, inspirar gran aptitud, inspirar grandeza), dicho alcance es de una cantidad de millas igual al rango divino de la deidad.

La deidad puede utilizar cualquier aptitud de inspiración de música de bardo como una acción estándar. La inspiración tendrá efecto de forma inmediata después de que la deidad termine la acción.

Las aptitudes de música de bardo de la deidad pueden afectar incluso a aquellos que normalmente son inmunes a los efectos enajenadores. Sin embargo, tales criaturas obtienen un bonificador de +10 a sus salvaciones de Voluntad para resistir semejantes efectos.

Los efectos de todas las aptitudes de música de bardo de la deidad se doblan. Inspirar valor concede un bonificador +4 de moral a los tiros de ataque y daño; inspirar gran aptitud otorga un bonificador +4 de capacidad a las pruebas de habilidad; e inspirar grandeza concede +4d10 DG, un bonificador +4 de capacidad a todos los tiros de ataque y un bonificador +2 de capacidad a las salvaciones de Fortaleza.

La cantidad de aliados que la deidad puede afectar con inspirar gran aptitud o inspirar grandeza se dobla. Al inspirar gran aptitud a varios aliados, la deidad puede escoger diferentes habilidades a inspirar para diferentes aliados.

Los efectos de las aptitudes de inspiración de música de bardo de la deidad duran diez veces más de lo normal después de que la deidad termine de cantar. Esto no tiene efecto sobre aptitudes de inspiración que no tienen duración una vez el bardo termine de cantar (como inspirar gran aptitud).

Cuando cualquier efecto que sea sujeto de contraoda (cualquier conjuro, aptitud sobrenatural, o aptitud sortílega que tenga el descriptor de sonido o idioma-dependiente) tenga lugar al alcance auditivo de la deidad, ésta puede intentar una contraoda como si hubiera preparado una acción para hacer tal cosa.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: amor, arte, bardos, belleza, danza, música, poesía.

Bendición divina

La deidad pude conceder aptitudes excepcionales a los mortales.

Prerrequisitos: puntuación de característica seleccionada 40.

Beneficio: escoge una característica: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. La deidad debe tener una puntuación de al menos 40 en la característica seleccionada. La deidad puede conceder a los mortales un bonificador de mejora de +6 a esa característica que dura un día. En un mismo día y a la vez, la deidad puede afectar a una cantidad de criaturas igual a su rango divino.

Notas: la deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo una puntuación de característica diferente cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: agilidad, aguante, belleza, conocimiento, fuerza, saber.

Brillo divino

La deidad puede emitir una poderosa luz sagrada.

Prerrequisitos: alineamiento bueno, dominio Sol.

Beneficio: la deidad puede emitir luz en un radio de emanación de (10'/rango divino) de su cuerpo. Esta luz disipa y se opone a todos los efectos de oscuridad (salvo que estén creados por una deidad de rango mayor) y causa dolor y daño a las criaturas muertas vivientes, que reciben 2d6 puntos de daño por asalto sin salvación.

Como una acción de asalto completo, la deidad puede generar hasta tres rayos de luz abrasadora que pueden alcanzar objetivos alejados de la deidad hasta una cantidad de millas igual al rango divino de la misma. Cada rayo inflige 1d6 puntos de daño por cada 2 rangos divinos. Los muertos vivientes reciben 1d12 puntos de daño por cada 2 rangos divinos.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: bien, luz, sol.

Cambiar de forma

La deidad puede asumir la forma de cualquier criatura viva y corpórea (pero no la forma de otra deidad). Ésta es una aptitud extraordinaria.

Prerrequisitos: rango divino 11, aptitud divina sobresaliente de Alterar el tamaño, aptitud divina sobresaliente de Alterar la forma.

Beneficio: la deidad puede asumir la forma de un animal, bestia, bestia mágica, dragón, fata, humanoide, humanoide monstruoso o planta. La forma asumida debe ser a la vez viva y corpórea.

La deidad puede permanecer en la forma que ha asumido de forma indefinida, pero recupera su propia forma si muere.

Notas: esta aptitud funciona como la aptitud divina sobresaliente de Mudar de forma, excepto que la deidad no está limitada a una cantidad fija de formas como aquí se describe. La deidad puede utilizar su aptitud de Alterar el tamaño simultáneamente con ésta para hacerse tan pequeña como un grano de arena o tan grande como 1.600' en la mayor dimensión de forma asumida.

La deidad puede utilizar esta aptitud para crear disfraces, obteniendo un bonificador de +20 a sus pruebas de Disfrazarse.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: ladrones, naturaleza, secretos.

Cambiar de forma verdadero

La deidad puede asumir la forma de cualquier criatura u objeto, pero no la forma de otra deidad. Ésta es una aptitud extraordinaria.

Prerrequisitos: rango divino 16, aptitud divina sobresaliente de Alterar el tamaño, aptitud divina sobresaliente de Alterar la forma, aptitud divina sobresaliente de Cambiar de forma.

Beneficio: la deidad puede asumir la forma de cualquier objeto o criatura. La deidad puede permanecer en la forma que ha asumido de forma indefinida, pero recupera su propia forma si muere.

Notas: esta aptitud funciona como la aptitud divina sobresaliente de Mudar de forma, excepto lo que se dice a continuación.

La deidad puede asumir cualquier forma, viva o no viva, corpórea o incorpórea. La deidad obtiene las aptitudes sobrenaturales de la forma asumida.

La deidad puede utilizar esta aptitud para crear disfraces, obteniendo un bonificador de +20 a sus pruebas de Disfrazarse.

La deidad puede utilizar su aptitud de Alterar el tamaño simultáneamente con ésta para hacerse tan pequeño como un grano de arena o tan grande como 1.600' en la mayor dimensión de forma asumida.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: ladrones, naturaleza, secretos.

Celeridad divina

La deidad puede utilizar un efecto de *acelerar*.

Prerrequisitos: Destreza 29.

Beneficio: la deidad actúa como si estuviera *acelerada* durante una cantidad de minutos al día igual a su rango divino. La duración del efecto no tiene por qué ser en asaltos consecutivos. Activar esta aptitud es una acción gratuita.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: viajar, viento.

Conjuros de mago espontáneos

La deidad puede lanzar espontáneamente cualquier conjuro de mago que tenga disponible.

Prerrequisitos: rango divino 6, 1.º nivel de lanzador de conjuros, Inteligencia 29, Maestría en conjuros, aptitud divina sobresaliente de Maestría arcana.

Beneficio: esta aptitud funciona como una aptitud de clérigo para lanzar conjuros de *curación* espontáneamente, excepto en que se aplica a conjuros de mago. La deidad debe tener suficiente puntuación de Inteligencia y niveles de mago para lanzar el conjuro.

Notas: la deidad sigue necesitando un libro de conjuros para sus conjuros de mago a no ser que tenga también la aptitud de Lanzamiento de conjuros divinos.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: conocimiento, magia.

Conocer la muerte

La deidad conoce cuándo y cómo las criaturas encontrarán su fin.

Beneficio: la deidad conoce el momento exacto y circunstancias de la muerte de cualquier criatura mortal con sólo mirarla. Algunas deidades prefieren hacer comentarios crípticos sobre el fallecimiento futuro de la criatura, mientras otras se entristecen al saberlo.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte.

Conocer los secretos

Ningún secreto puede ser ocultado a la deidad.

Beneficio: la deidad puede conocer el historial completo de una criatura (incluyendo cualquier secreto embarazoso o vital que pudiera conocer) con sólo mirarla. Esta aptitud es parecida al conjuro de *conocimiento de leyendas*, excepto que proporciona resultados instantáneos y al receptor se le permite una salvación de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad) para evitar el efecto.

Notas: Vecna puede obtener secretos de hasta una criatura por rango divino a la vez, pero no más de esa cantidad cada día.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: conocimiento, secretos.

Consunción de vida

La deidad puede crear una nube oscura que consume la energía vital.

Prerrequisitos: dominio de Muerte.

Beneficio: como acción gratuita, la deidad puede generar una nube de oscuridad que partiendo de su cuerpo se expande en un radio de 10' por rango divino y de 10' de alto. La nube bloquea la visión como lo hace un conjuro de *oscuridad profunda*, excepto que no puede ser contrarrestada por efectos de luz (otros que los lanzados por deidades de rango superior). Las criaturas vivientes deben realizar salvación de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad) o mueren. Incluso con una salvación con éxito, las criaturas vivientes obtienen dos niveles negativos (la CD de la salvación para quitar los niveles negativos es la misma que la primera salvación de Voluntad). Una misma criatura solamente puede ver su energía consumida una vez por día, pero la oscuridad de la nube permanece efectiva.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte, muertos vivientes.

Contraconjuro instantáneo

La deidad puede lanzar un contraconjuro como una acción gratuita.

Beneficio: al lanzarse cualquier conjuro dentro de la línea visual de la deidad, la deidad puede lanzar un contraconjuro como una acción gratuita, siempre que la deidad sea capaz de lanzar el conjuro inmediatamente o lo tenga como aptitud sortílega y realice la prueba de Conocimiento de conjuros. El uso de Contraconjuro instantáneo cuenta para el número normal de acciones gratuitas que la deidad puede hacer por asalto.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: magia.

Controlar criaturas

La deidad puede dominar y controlar las acciones de un tipo específico de criatura.

Beneficio: la deidad puede mandar a algún tipo de criaturas según figura en la descripción de la deidad. Esta aptitud es parecida al conjuro de *dominar monstruo*, pero no es una aptitud enajenadora (la deidad adquiere control directo sobre el cuerpo de la criatura).

Cada día la deidad puede intentar controlar una cantidad de criaturas igual a su rango divino. La deidad puede intentar el control de esa cantidad toda a la vez o en grupos más pequeños. Para ser afectadas todas las criaturas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez. Una vez se establece el control, la distancia deja de ser un factor y la deidad puede mantener el control de forma remota, incluso a través de los planos y de protecciones y barreras (excepto escudos divinos y conjuros de protección lanzados por deidades de mayor rango que el de la deidad que utiliza la aptitud). Al sujeto se le permite una salvación contra Voluntad (CD 10 + rango de la deidad + modificador de Carisma de la deidad) para resistir y se le permite una nueva salvación si la deidad ordena al sujeto hacer alguna cosa que vaya contra su naturaleza.

En cualquier momento, la deidad no puede tener bajo su control más criaturas que 10 veces su rango divino. Si la deidad ya tiene la cantidad máxima bajo su control, todavía puede intentar controlar a otras criaturas,

pero primero debe liberar a una o más criaturas de las que están bajo su control. Por ejemplo, una deidad con rango divino 15 puede intentar controlar 15 criaturas cada día y hasta 15 criaturas a la vez. La deidad puede tener hasta 150 criaturas bajo su control en un momento dado. Si la deidad ya tiene 150 criaturas bajo su control, debería liberar al menos una para utilizar su aptitud en una nueva criatura.

Notas: la deidad puede tener esta aptitud varias veces, pudiendo escoger cada vez un tipo diferente de criatura.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Creación divina

La deidad puede crear criaturas u objetos mágicos de la nada.

Prerrequisitos: rango divino 16, Int 29, aptitud divina sobresaliente de Crear objeto, aptitud divina sobresaliente de Crear objeto mayor.

Beneficio: como una acción de asalto completo, la deidad puede crear criaturas mortales u objetos mágicos cuyo peso total sea hasta 100 lb. por rango divino, o con un volumen total de 20' cúbicos por rango. Si la deidad utiliza esta aptitud en un plano divinamente mórfico o dentro de su propio reino divino, el peso y volumen que la deidad puede crear se dobla. Si el reino de la deidad se encuentra en un plano divinamente mórfico, el volumen y peso que la deidad puede crear allí se triplica.

Notas: esta aptitud funciona como la aptitud de Crear objeto mayor, excepto en lo que aquí se diga.

Una deidad puede utilizar esta aptitud para crear cualquier tipo de criatura que no tenga un rango divino. La deidad puede crear una criatura con niveles de clase, pero nunca con más niveles de clase que la deidad misma tenga o que el rango divino de la deidad, lo que sea menor.

Descanso: la deidad debe convertir una considerable cantidad de su propia energía en la criatura, lo que siempre la deja debilitada. La deidad debe descansar durante 10 minutos × los DG de la criatura × VD de la criatura por cada criatura creada, con un mínimo de 10 minutos por criatura. Si la criatura tienen niveles de clase, cada nivel cuenta como un DG adicional. Por ejemplo, si Hades quisiera utilizar esta aptitud para crear cinco canes del infierno, tendría que descansar durante 600 minutos (10 minutos × 4 DG ×VD 3= 120 minutos por can infernal × 5 canes infernales = 600 minutos).

La deidad puede crear cualquier tipo de objeto mágico excepto un artefacto. El requerimiento de descanso por crear objetos mágicos es el mismo que para la aptitud de Crear objeto mayor.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: artes, creación, supremo.

Crear objeto

La deidad puede crear objetos sencillos de la nada.

Prerrequisitos: rango divino 6, Inteligencia 29.

Beneficio: como una acción de asalto completo, la deidad puede crear uno o más objetos sencillos y no mágicos con un peso total de hasta 50 lb. por rango divino, o con un volumen total de hasta 10' cúbicos por rango. Si la deidad utiliza esta aptitud en un plano divinamente mórfico, se triplica el volumen y peso que la deidad puede crear allí.

Notas: a efectos de esta aptitud, un objeto sencillo no puede tener partes móviles más complejas que la bisagra de una puerta y debe estar compuesto de un único material. El material no puede ser más valioso que el hierro (1 pp por libra). La deidad podría crear un rollo de cuerda, un saco de cuero, una cuchara de madera o una olla de hierro. También podría crear la hoja de un cuchillo, pero no un cuchillo con mango de madera.

Una vez creados, los objetos son permanentes y no mágicos. Si la deidad tiene la habilidad apropiada de Arte, puede hacer una prueba de Arte cuando crea el objeto para hacer un objeto de gran calidad.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: artes, creación.

Crear objeto mayor

La deidad puede crear objetos complejos de la nada.

Prerrequisitos: rango divino 11, Inteligencia 29, aptitud divina sobresaliente de Crear objeto.

Beneficio: como una acción de asalto completo, la deidad puede crear objetos que pesen en total hasta 100 lb. por rango divino, o con un volumen total de hasta 20' cúbicos por rango. Si utiliza esta aptitud en un plano divinamente mórfico, el volumen y el peso que puede crear se doblan. Si el reino de la deidad está situado en un plano divinamente mórfico, triplica el volumen y el peso que puede crear allí.

Notas: esta aptitud funciona igual que Crear objeto, excepto en lo que aquí se cita. Una deidad puede utilizar esta aptitud para crear cualquier tipo de objeto no mágico.

Descanso: la deidad debe convertir una cantidad considerable de su propia energía en el objeto, lo cual puede dejarla debilitada. La deidad puede crear un objeto con un valor de hasta 100 po sin debilitarse. Por cada 100 po (o fracción de 100 po) adicionales de valor, la deidad deberá descansar durante 10 minutos. Si está creando un objeto en un plano divinamente mórfico o dentro de su propio reino, puede crear un objeto de 200 po sin descansar. Si el reino de la deidad está situado en un plano divinamente mórfico, puede crear un objeto de hasta 300 po sin tener que descansar.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: artes, creación.

Cualidades de muerto viviente

La deidad, aunque viva, comparte las cualidades de los muertos vivientes.

Beneficio: como los muertos vivientes, la deidad es inmune al veneno, sueño, paralización, atontamiento, enfermedad, efectos de muerte y efectos nigrománticos, e ignora los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral). La deidad no puede sufrir golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. Es inmune a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, salvo que afecte a objetos.

Algunas deidades, como Nerull o Toldoth, tienen esta aptitud porque parecen muertos vivientes. Osiris tiene cualidades de muerto viviente porque murió y ahora habita en el inframundo.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte, muertos vivientes.

Curación rápida divina

La deidad se cura las heridas en un instante.

Prerrequisitos: Constitución 29 o la cualidad especial de Curación rápida.

Beneficio: la deidad obtiene una curación rápida de 20 + rango divino. Las extremidades o partes del cuerpo perdidas se unen de nuevo al cuerpo cuando se aprietan contra la herida.

Notas: esta aptitud no se apila con la cualidad especial de curación rápida. Una deidad puede tener esta aptitud varias veces y su efecto se apila. Una deidad con dos aplicaciones de esta aptitud mejora su curación rápida a 40 + (rango divino × 2).

Elementos de ámbito de poder sugeridos: aguante, curación.

Dominio adicional

La deidad obtiene un dominio adicional.

Prerrequisitos: rango divino 6.

Beneficio: la deidad escoge un dominio que añadir a su lista de dominios. La deidad puede conceder conjuros y poderes de este dominio y utilizar sus conjuros y poderes personalmente, como puede hacer con los conjuros y poderes de sus otros dominios.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un nuevo dominio cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Don de la vida

La deidad puede devolver a la vida a cualquier criatura mortal.

Beneficio: la deidad devuelve la criatura muerta a la vida, sin importar cuánto tiempo hace que la criatura esté muerta o en qué condiciones se encuentra su cuerpo.

Notas: esta aptitud funciona como el conjuro de *resurrección verdadera*, excepto que no hay componente material y que la cantidad de tiempo que el receptor ha estado muerto es irrelevante.

Esta aptitud puede devolver una criatura a la vida contra su voluntad, pero solamente con el permiso de cualquier deidad que gobierne el inframundo (Hades, Osiris, Hela) o el reino divino donde resida el alma del mortal. Esta aptitud puede resucitar a un elemental o a un ajeno y puede resucitar a una criatura cuya alma esté atrapada (ver 'Devolver la vida a los muertos' en el capítulo 10.º del *Manual del Jugador*) siempre que el alma no esté retenida por una deidad de rango mayor que la que está utilizando esta aptitud.

Esta aptitud no puede restaurar la vida a una criatura que haya muerto por medio de la aptitud de Mano de la muerte o la aptitud Vida y muerte de una deidad de rango mayor.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: curación, vida.

Druida divino

La deidad es el epítome del druida y tiene aptitudes que superan en mucho a las de los druidas mortales.

Prerrequisitos: nivel 20.° de druida.

Beneficio: mientras está en *forma salvaje*, la deidad obtiene todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales de la criatura cuya forma adopta. Por ejemplo, cuando la deidad utiliza *forma salvaje* para cambiar en un leopardo, obtiene las aptitudes de abalanzarse, agarrón mejorado y desgarramiento del leopardo; cuando cambia a una lamia, obtiene al ataque de consunción de Sabiduría de la lamia.

Además de las formas animales, la deidad puede adquirir la forma de bestias o bestias mágicas. Algunas deidades pueden adoptar formas adicionales, como una planta, sabandija, elemental o dragón. Éstas estarán especificadas en la descripción de la deidad.

La deidad puede asumir la forma de cualquier animal, bestia o bestia mágica desde tamaño minúsculo a colosal.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: naturaleza.

Escudo divino

La deidad puede utilizar parte de su energía personal como una barrera que protege contra casi cualquier ataque.

Prerrequisitos: Carisma 29.

Beneficio: como una acción gratuita, la deidad puede crear un escudo que dura 10 minutos y protege el cuerpo y equipo de la deidad de los ataques. El escudo detiene 10 puntos de daño por rango. Una vez que el escudo ha detenido esa cantidad de daño, se colapsa. El daño puede ser de cualquier tipo, incluyendo un ataque de Explosión divina. La deidad puede utilizar esta aptitud una cantidad de veces por día igual a 3 + su bonificador de Constitución.

Notas: la deidad puede ajustar el escudo para que no detenga el daño que la deidad ignora de cualquier modo. Por ejemplo, si la deidad es inmune al fuego, la deidad podría querer ajustar el escudo para que ignore el daño por fuego. El efecto de varios escudos divinos no se apila.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: protección.

Escudo divino de área

La deidad puede utilizar parte de su energía personal como una barrera que protege contra casi cualquier ataque.

Prerrequisitos: rango divino 6, Carisma 29, aptitud divina sobresaliente de Escudo divino.

Beneficio: excepto en lo que aquí se dice, esta aptitud funciona como la aptitud de Escudo divino. La deidad crea una barrera transparente cuya área es de hasta 10' cuadrados por rango, o una esfera o semiesfera de un radio de hasta 1'/rango. La barrera puede ser colocada en cualquier lugar dentro de la línea visual de la deidad. La deidad puede colocar la barrera de forma que se mueva junto a algún objeto desatendido o criatura voluntaria (como la deidad misma).

La barrera puede ser ajustada para ignorar ciertos tipos de daño, tal y como puede hacer el Escudo divino. Si la deidad crea el escudo móvil con respecto a una criatura voluntaria también puede hacer que la barrera sea en una sola dirección con respecto a la criatura y sus aliados, permitiéndoles atacar a través del escudo y seguir utilizándolo como protección.

Notas: la deidad puede modelar el escudo a su alrededor o alrededor de una criatura voluntaria de modo que quede ajustado sobre la piel, lo que impedirá que se toque al sujeto.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: misericordia, protección.

Especialización divina con un arma

La deidad inflige un daño tremendo con un determinado tipo de arma.

Prerrequisitos: ataque base +20, Soltura divina con un arma en el arma elegida.

Beneficio: esta aptitud funciona como la dote de Especialización en armas del guerrero, excepto que la deidad recibe un bonificador al daño con el arma igual a su rango divino.

Notas: si el arma seleccionada es un arma a distancia, el daño adicional se aplica contra cualquier objetivo al que la deidad pueda ver.

El bonificador de daño de esta aptitud se apila con el bonificador de la aptitud de Maestría divina en armas y con el de la dote de Especialización en armas.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo de arma diferente cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra.

Esplendor divino

La mera proximidad a la deidad es fatal para los mortales.

Prerrequisitos: rango divino 16, Carisma 26.

Beneficio: cualquier mortal que se acerque a 10' por rango divino de la deidad cuando esté en su forma natural muere inmediatamente, sin ningún TS.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: supremo.

Esquiva divina

La deidad puede eludir el daño simplemente no estando allí cuando el ataque tiene lugar.

Prerrequisito: Destreza 29.

Beneficio: cualquier ataque individual o conjuro dirigido individualmente contra la deidad tiene un porcentaje de posibilidad de fallo igual a 50 + el rango de la deidad. Los efectos de área que incluyan a la deidad tienen una posibilidad parecida de no ser efectivos.

Notas: la aptitud es parecida al conjuro de *intermitencia*, excepto que es solamente defensiva y que la deidad no se mueve al plano Etéreo, sino que simplemente sale de la realidad por un breve instante. Esta aptitud nunca interfiere con los ataques de la propia deidad.

Si un ataque supera la posibilidad de fallo, la deidad todavía tiene el beneficio de un TS (si se permite uno).

Elementos de ámbito de poder sugeridos: agilidad, juego, protección, suerte.

Explorador divino

La deidad es el epítome del explorador y tiene aptitudes que sobrepasan con mucho las de los exploradores mortales.

Prerrequisitos: nivel 20.° de explorador, Sabiduría 25, 40 rangos en Supervivencia, 30 rangos en Saber (naturaleza).

Beneficio: cualquier arma que la deidad esgrima contra uno de sus enemigos predilectos es tratada como un arma azote de ese tipo de criatura. De este modo, su bonificador de mejora se incrementa en +2 e inflige +2d6 puntos de daño.

La deidad puede seguir rastros a su velocidad normal por tierra. Trata todos los terrenos normales como superficie muy blanda para propósitos de rastrear e ignora todas los modificadores a las CD por tiempo transcurrido o condiciones atmosféricas.

La deidad puede rastrear criaturas sobre el agua, bajo el agua o a través del aire por medio de las pequeñas perturbaciones producidas y sigue las pistas de su paso. La tabla a continuación añade sobre el agua, bajo el agua y aire a la lista de superficies que se encuentra en la descripción de la dote de 'Rastrear' en el *Manual del Jugador*.

Superficie	CD
Sobre el agua	60
Bajo el agua	80
Aire	120

Elementos de ámbito de poder sugeridos: arqueros, caza, naturaleza.

Explosión de energía

La deidad puede crear una explosión de energía dañina.

Beneficio: la deidad puede crear una emanación de un tipo específico de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sónica, según se especifica en la descripción de la deidad) con un radio de 10' por rango divino. Cualquier cosa dentro del área recibe 1d8 puntos de daño de la energía apropiada por rango divino. El daño se reduce a la mitad para aquellos que realicen salvaciones con éxitos (Reflejos para ácido, electricidad, frío o fuego o Fortaleza para energía sónica; CD 10 + rango divino de la deidad + modificador de Constitución de la deidad).

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de energía cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: naturaleza.

Explosión divina

La deidad puede liberar parte de su energía personal en un rayo.

Prerrequisitos: Carisma 29.

Beneficio: la deidad puede utilizar esta aptitud una cantidad de veces por día igual a 3 + su bonificador de Carisma. El rayo creado puede extenderse hasta 1 milla por rango (la deidad escoge la longitud). Los objetivos alcanzados por el rayo reciben 1d12 puntos de daño por rango de la deidad, más 1d12 puntos de daño por punto de bonificador de Carisma que la deidad tenga. No hay TS, pero la deidad debe realizar un ataque de toque a distancia para alcanzar a un objetivo.

La deidad puede hacer que el rayo parezca, suene, huela y se sienta como cualquier cosa que desee: una explosión de llamas, la descarga de un relámpago, un golpe de viento, o cualquier otro fenómeno. A pesar de la apariencia que tenga el rayo, el daño que hace procede directamente del poder divino y por lo tanto no está sujeto a reducción por *protección contra los elementos* y magia parecida.

Notas: el rayo destruye un *muro de fuerza*, *muro prismático o esfera prismática* al que alcance (todas las capas de un efecto prismático quedan destruidas). El rayo en sí no es afectado y puede alcanzar a un objetivo detrás de un *muro de fuerza* o efecto prismático. Un escudo divino puede detener el rayo.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: destrucción, guerra, muerte.

Explosión divina masiva

La deidad puede liberar parte de su energía personal como un ataque. Esta aptitud puede ser utilizada contra varios objetivos o un área.

Prerrequisitos: rango divino 6, Carisma 29, aptitud divina sobresaliente de Explosión divina.

Beneficio: esta aptitud funciona como la aptitud de Explosión divina, excepto que la deidad puede especificar hasta cinco objetivos por rango, ninguno de los cuales puede estar a más de una milla el uno del otro por rango, o un área. El área puede ser un cono, expansión, explosión, o cilindro. Un cono puede ser de hasta 100' de largo por rango. Una expansión o explosión puede tener un radio de hasta 50' por rango. Un cilindro puede tener un radio de hasta 50' por rango y una altura de hasta 10' por rango. La deidad escoge la forma y dimensión exacta del ataque. Cada uso de esta aptitud cuenta como un uso de la aptitud de Explosión divina de la deidad.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: destrucción, guerra, muerte.

Fabricar artefacto

La deidad puede hacer objetos mágicos que exceden los límites mortales.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Inscribir rollo de pergamino.

Beneficio: la deidad puede fabricar anillos, armas y armaduras mágicas, bastones, cetros, objetos maravillosos, pergaminos y varitas que exceden los límites normales para tales objetos (según la *Guía del* DUNGEON MASTER). Por ejemplo, la deidad podría crear una espada mágica con un bonificador de mejora mayor de +5, un bastón que permita utilizar conjuros de nivel mayor que el 9.º, una *capa de carisma* con un bonificador de mejora mayor de +6, y cosas parecidas. Puedes encontrar más información sobre tales objetos en el *Manual de niveles épicos*.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: artes, magia, saber.

Fuerza indomable

La deidad es muy difícil de vencer en cuestiones de fuerza.

Prerrequisitos: Fuerza 40, Dominio Fuerza.

Beneficio: si se requiere tiros enfrentados relacionados con Fuerza (incluyendo pruebas de presa), la deidad recibe un bonificador de +25 a su tiro. Este bonificador se apila con el bonificador normal de rango divino.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: fuerza.

Furia divina

La deidad estalla en una furia que inspira temor, al ser golpeada por un arma.

Prerrequisitos: nivel 20.º de bárbaro.

Beneficio: esta aptitud es parecida a la aptitud de furia del bárbaro (y sustituye a la aptitud de furia del bárbaro para la deidad). La deidad solamente puede activar esta aptitud después de recibir daño de un arma, y puede utilizarla una cantidad de veces por día igual a su rango divino. Una vez utilizada, la aptitud dura 1 hora (aunque la deidad puede poner fin a la furia a voluntad). Mientras está furiosa, la deidad obtiene bonificadores de moral +10 a Fuerza, +10 a Constitución y +5 a las salvaciones de Voluntad. La resistencia a conjuros y energía de la deidad se incrementa cada una en +10. La deidad puede realizar una acción parcial adicional por asalto. Mientras está furiosa, la deidad sufre un –5 a su CA y no puede realizar acciones que requieran paciencia y concentración, como moverse sigilosamente, lanzar conjuros y utilizar aptitudes divinas notables.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: destrucción, fuerza, furia, guerra.

Golpes irresistibles

Los ataques de la deidad con un arma cuerpo a cuerpo específica son casi imposibles de evitar.

Prerrequisitos: Soltura con un arma y Crítico mejorado con el arma cuerpo a cuerpo seleccionada.

Beneficio: cuando la deidad realiza un ataque cuerpo a cuerpo con el arma seleccionada contra una criatura, se resuelve como un ataque de toque cuerpo a cuerpo (el golpe del arma ignora los bonificadores de armadura y armadura natural). Si el arma impacta, la criatura golpeada debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + modificador de Constitución de la deidad + rango divino de la deidad) o quedará atontada durante 1d10 asaltos.

Cuando la deidad golpea a un objeto con el arma escogida, el golpe ignora la dureza del objeto.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de arma cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra.

Hablar con las criaturas

La deidad puede conversar con ciertos tipos de criaturas, como se especifica en la descripción de la deidad.

Beneficio: la deidad tiene la aptitud sobrenatural de conversar con la criatura especificada. Esta aptitud funciona como un conjuro permanente de *hablar con los animales* o *hablar con las plantas*, o como un conjuro de *don de lenguas* que solamente permita a la deidad conversar con el tipo específico de criatura.

Notas: la deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de criatura cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: naturaleza.

Herir al enemigo

Cualquier arma que la deidad esgrima causa una herida de desangramiento al impactar.

Prerrequisitos: ataque base +20.

Beneficio: el arma afectada produce tal daño a la criatura que una herida que cause produce además del daño normal del arma 1d6 puntos de daño por asalto después de ello. Heridas múltiples del arma resultan en pérdidas acumulativas por desangramiento (dos heridas serían 2d6 por asalto, y así sucesivamente). El desangramiento solamente puede ser detenido mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 15 + el rango de la deidad) o la aplicación de cualquier conjuro de *curación* u otro conjuro curativo (*círculo curativo*, *sanar* y parecidos).

Notas: la aptitud funciona sólo cuando la deidad ataca personalmente con un arma física. La aptitud funciona con un arma a distancia, pero no si alguien más utiliza el arma. La deidad puede aplicar la aptitud a cualquier arma o arma natural, pero no a un conjuro, aptitud sortílega, aptitud sobrenatural o aptitud divina.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, y sus efectos se apilan. Por ejemplo, una única herida podría sangrar por 3d6 de daño cada asalto si la deidad tuviera esta aptitud tres veces.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: dolor, guerra, muerte.

Impacto aniquilador

Cualquier ataque físico que la deidad haga puede destruir a un enemigo completamente.

Prerrequisitos: rango divino 11, ataque base +20, Fuerza 25.

Beneficio: cuando la deidad golpea con un arma o un arma natural, el oponente alcanzado podría desaparecer. Las criaturas, los objetos atendidos, y los objetos mágicos deberán realizar un TS contra Fortaleza (CD 20 +

rango de la deidad + el daño producido) o ser reducidos a –10 puntos de golpe y morir a continuación. Los objetos no mágicos desatendidos desaparecen. La deidad puede destruir hasta 1.000' cúbicos (un cubo de 10' de lado) de materia inerte por rango, por lo que la aptitud destruirá sólo una parte de cualquier objeto muy grande o estructura a la que se ataque.

Notas: las deidades con un rango igual o mayor al de la deidad atacante no se ven afectados por esta aptitud. Esta aptitud no afecta a objetos o efectos que no se vean afectados por ataques físicos, como un *muro de fuerza*.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra, justicia, muerte, venganza.

Impacto de perdición

Cualquier arma que la deidad esgrima funcionará mejor contra un tipo de enemigo.

Prerrequisitos: ataque base +20.

Beneficio: el arma afectada gana un bonificador de +4 a los tiros de ataque y hace +4d6 puntos de daño adicionales contra el enemigo designado. El bonificador y daño adicional se apilan con cualquier otra propiedad que tenga el arma.

Notas: la deidad elige un tipo de enemigo de la lista que sigue.

Aberraciones	Constructos
Ajenos, buenos	Dragones
Ajenos, caóticos	Elementales
Ajenos, legales	Fatas
Ajenos, malignos	Gigantes
Animales	Humanoides (escoger un subtipo)
Bestias	Humanoides monstruosos
Bestias mágicas	Plantas
Cambiaformas	Muertos vivientes
Cienos	Sabandijas

Esta aptitud solamente funciona cuando la deidad ataca personalmente con un arma cuerpo a cuerpo o arma a distancia. La deidad puede aplicar la aptitud de Impacto de perdición a cualquier arma o arma natural, pero no a un conjuro, aptitud sortílega, aptitud sobrenatural, o aptitud divina.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de enemigo cada vez y puede cambiar entre ellos una vez por asalto como acción gratuita.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra, justicia, muerte, venganza.

Imponer búsqueda

La deidad puede encantar a criaturas de modo que sean forzadas a realizar algún servicio de su elección.

Beneficio: esta aptitud funciona como el conjuro de *geas/empeño*, excepto que funciona sólo sobre mortales y puede ser quitada solamente por una deidad de rango igual o mayor que el de la deidad que impuso la búsqueda.

La deidad puede afectar a hasta una criatura por rango divino a la vez, pero no más de esa cantidad cada día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: justicia, ley.

Imponer maldición

La deidad puede imponer una maldición debilitadora en criaturas.

Beneficio: esta aptitud funciona de forma parecida al conjuro de *lanzar maldición*, excepto que los mortales no tienen tiro de salvación. Deidades de rango igual o inferior pueden ser receptoras de esta aptitud, pero se les permite una salvación contra Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad) para resistir. La maldición solamente puede ser quitada por una deidad de rango igual o mayor que el de la deidad que la ha impuesto.

La deidad puede afectar hasta a una criatura por rango divino a la vez, pero no más de esa cantidad cada día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: mal.

Iniciativa suprema

La deidad siempre va primero en el orden de iniciativa. Ésta es una aptitud extraordinaria.

Prerrequisitos: Destreza 29, Iniciativa mejorada.

Beneficio: la deidad siempre va primero en el orden de iniciativa, sin importar su resultado de iniciativa ni qué resultados tiene nadie más en un encuentro o combate.

Notas: determina la iniciativa normalmente entre todos los seres que no tengan esta aptitud, colocándolos después en orden tras la deidad. La deidad puede escoger retrasar o preparar una acción, de la misma forma que cualquier otro ser puede hacerlo, y hacer eso cambia la iniciativa de la misma tal y como se explica en el capítulo 8.º del *Manual del Jugador*. La deidad también puede hacer un replanteamiento, recobrando con ello su posición al principio del orden de iniciativas.

Si dos o más deidades con esta aptitud están en el mismo combate, la deidad con el rango divino más alto obtiene la primera posición en el orden de iniciativas, la deidad con el segundo rango más alto obtendrá la segunda posición y así sucesivamente. Los otros seres irán entonces detrás en orden después de la última deidad con la aptitud de Iniciativa suprema.

Si dos deidades con esta aptitud o el mismo rango divino se encuentran en un combate, haz pruebas de iniciativa para cada deidad, y la deidad con la más alta irá primero.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: agilidad, ladrones, guerra.

Inmunidad adicional a la energía

La deidad es inmune a alguna forma de energía.

Prerrequisitos: rango divino 6, resistencia al tipo de energía seleccionado.

Beneficio: la deidad obtiene inmunidad al ácido, electricidad, fuego, frío o energía sónica.

Notas: esta aptitud es efectiva incluso si el atacante es una deidad de un rango mayor.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo una forma diferente de energía cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Inspiración divina

La deidad puede inspirar un estado emocional específico en otros.

Beneficio: la deidad puede encantar a criaturas para crear una emoción específica. La deidad puede afectar a una criatura por rango divino a la vez, y hasta la misma cantidad cada día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez. Los efectos concretos dependen del estado emocional inducido.

Coraje: las criaturas encantadas se vuelven inmunes a los efectos de miedo y reciben un bonificador de moral +2 a los tiros de ataque, tiros de daño por arma, pruebas de habilidad y TS de Voluntad.

Desesperación: las criaturas encantadas son afectadas como por un *símbolo de desesperación* a no ser que realicen con éxito una salvación de Voluntad (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + rango divino de la deidad). El efecto dura un día.

Terror: las criaturas encantadas deben realizar una prueba con éxito de Voluntad (CD = el rango divino de la deidad) para atacar o luchar. Si falla la prueba, la criatura huirá en pánico durante 1d4 asaltos. Si pasa la prueba, la criatura no debe volver a hacer otra prueba durante 10 minutos. Las criaturas encantadas sufren también un penalizador de moral –2 a los tiros de ataque, tiros de daño por arma, pruebas de habilidad y TS de Voluntad.

Frenesí: las criaturas frenéticas pasan el tiempo bebiendo, bailando y divirtiéndose entre ellas salvo que se las provoque o incite a la violencia. Las criaturas frenéticas se vuelven violentas si son atacadas o perciben una amenaza a su seguridad. Las criaturas frenéticas reciben un bonificador de moral +4 a Fuerza y destreza, un penalizador –4 a sabiduría, y un penalizador –2 a CA. Los receptores pueden intentar salvaciones contra Voluntad (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + rango divino de la deidad) para resistir el efecto. Esta es una compulsión enajenadora.

Esperanza: las criaturas encantadas obtienen un bonificador de moral +4 a los TS, tiros de ataque, pruebas de aptitud, pruebas de habilidad y tiros de daño por arma.

Furia: las criaturas encantadas reciben un bonificador de moral +4 a las puntuaciones de Fuerza y Constitución, un bonificador de moral +2 a las salvaciones de Voluntad, y un penalizador –2 a la CA. Son impulsadas a luchar sin considerar el peligro. Los receptores pueden intentar salvaciones contra Voluntad (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + rango divino de la deidad) para resistir el efecto. Esta es una compulsión enajenadora.

Amor y deseo: un efecto de amor provoca que el objetivo se enamore de la criatura especificada, buscando toda oportunidad de estar cerca de esa criatura y realizar todos los esfuerzos para ganarse el afecto de la criatura. Un efecto de deseo es parecido, pero el objetivo busca cualquier oportunidad para llegar a intimar físicamente con la criatura especificada. Los receptores pueden intentar salvaciones contra Voluntad (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + rango divino de la deidad) para resistir el efecto. Esta es una compulsión enajenadora.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Interpretación irresistible

Las interpretaciones de la deidad tienen un poder sobre las criaturas muy por encima de lo que pueden conseguir los bardos mortales.

Prerrequisitos: 40 rangos en Interpretar.

Beneficio: cuando una deidad canta, toca un instrumento musical, cuenta chistes, recita poesía, o emprende cualquier otro tipo de interpretación como acción de asalto completo, la deidad tiene la opción de crear cualquiera de los siguientes efectos. La deidad puede utilizar esta aptitud una cantidad de veces por día igual a su rango divino. Esto afecta hasta a una criatura por rango divino en un radio de explosión de 10' por rango divino, centrado en la deidad.

- Las criaturas afectadas son incapaces de emprender acciones; en su lugar, bailan, observan la actuación absortas; ríen o aplauden a elección de la deidad. Las criaturas afectadas también sufren un penalizador –4 a la CA, no pueden tener éxito en salvaciones contra Reflejos (excepto con un 20), y no pueden utilizar escudos. Las criaturas pueden resistir este efecto mental con una salvación con éxito de Voluntad (CD 10 + el bonificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad). Los efectos duran tanto como dure la representación de la deidad y hasta 1 asalto por rango divino una vez termine.
- Las criaturas afectadas quedan felizmente calmadas. Son inmunes a los efectos de miedo y compulsión excepto aquellos creados por deidades de rango mayor que la deidad que interpreta y cualquiera de tales efectos que esté ya funcionando queda contrarrestado y disipado. Esta aptitud también se opone y disipa los efectos de furia excepto aquellos creados por deidades de rango mayor que la deidad que está interpretando. La inmunidad contra miedo y compulsión duran mientras la deidad interprete y hasta 1 asalto por rango divino una vez termine.
- Las criaturas afectadas se duermen. Esto funciona como un conjuro de *sueño*, excepto que cualquier criatura viviente puede ser afectada. Las criaturas pueden resistir este efecto mental con una salvación de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango de nivel de la deidad). Las criaturas afectadas duermen hasta 1 hora por rango divino o hasta que las despierten. La deidad puede finalizar el efecto a voluntad.
- Las criaturas afectadas están tan profundamente conmovidas que sencillamente se mueren. Sólo criaturas con DG igual o inferior que el rango divino de la deidad resultan afectadas. Las criaturas pueden resistir el efecto con una salvación de Fortaleza (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad).

Una vez una criatura realiza una salvación con éxito contra una de las interpretaciones de la deidad, la criatura no puede ser afectada otra vez durante un día.

Notas: no todas las deidades que tengan esta aptitud pueden crear todos los efectos mencionados, como se especifica en las descripciones de las deidades.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: amor, arte, bardos, belleza, danza, música, poesía.

Labia divina

El pico de oro de la deidad puede convencer a otros para emprender acciones.

Prerrequisitos: Carisma 29, 40 rangos en Engañar, dominio Supercheria.

Beneficio: como una acción de asalto completo, la deidad puede hablar y convencer a otros para emprender algún tipo de acción. Esto funciona como un conjuro de *sugestión de masas* lanzado a un nivel igual a 10 + el rango divino de la deidad, excepto que afecta hasta (10 + rango divino) criaturas, ninguna de las cuales puede estar a más de (10/rango divino) pies una de otra. La CD de salvación es 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: comercio, ladrones, mentiras.

Lanzamiento de conjuros divinos

La deidad es un lanzador de conjuros extremadamente consumado.

Prerrequisitos: nivel 20.º de lanzador de conjuros.

Beneficio: la deidad puede lanzar conjuros cuyo nivel efectivo esté por encima de 9.º nivel. La cantidad de conjuros por día que la deidad puede lanzar de cada nivel de conjuro por encima del 9.º depende de la puntuación de característica clave para las clases de lanzadores de conjuros en las que la deidad ha alcanzado 20.º nivel, como se muestra en la tabla 2–6: lanzamiento de conjuros divinos (en la página siguiente). Los números de esa tabla representan un conjuro por día en cada nivel de conjuro por encima del 9.º en los que se reciben conjuros adicionales según su puntuación de característica clave, además de los conjuros adicionales basados en la puntuación de característica clave. La deidad puede utilizar esos espacios para conjuros preparados o lanzarlos con una dote metamágica, o para conjuros de nivel inferior. Por ejemplo, un mago de 20.º nivel/clérigo de 10.º nivel con una Inteligencia de 46 y la aptitud de Lanzamiento de conjuros divinos puede lanzar los siguientes conjuros por encima de 9.º nivel cada día: cuatro de 10.º nivel, tres de 11.º nivel, tres de 12.º nivel, tres de 13.º nivel, dos de 15.º nivel, dos de 16.º nivel, dos de 17.º nivel y dos de 18.º nivel. La deidad no recibe ningún espacio para conjuros de alto nivel de clérigo porque no es un clérigo de 20.º nivel.

Si la deidad hubiera alcanzado 20.º nivel en una clase de lanzador de conjuros con menos de nueve niveles de conjuros (como bardo, explorador o paladín), la deidad también puede lanzar un conjuro por día por cada nivel entre el máximo nivel de conjuros normal y el 9.º nivel, además de los conjuros adicionales apropiados de cada nivel basados en la puntuación de característica clave de la deidad. Estos conjuros no se muestran en la tabla 2–6. Por ejemplo, un bardo de 20.º nivel con un Carisma de 34 puede lanzar tres conjuros de 7.º nivel, tres conjuros de 8.º nivel y dos conjuros de 9.º nivel (un conjuro por cada nivel, más los conjuros adicionales basándose en el Carisma de la deidad), más dos conjuros de cada nivel entre el 10.º y el 12.º como se muestra en la tabla 2–6.

La deidad tampoco provoca ataques de oportunidad por lanzar conjuros cuando está amenazada.

De forma adicional, la deidad recibe los beneficios de la dote de Soltura con una escuela de magia en cada conjuro que lance.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: magia.

Llamar a criaturas

La deidad puede convocar criaturas para que la sirvan y ayuden.

Beneficio: el tipo de criatura que la deidad puede llamar figura en la descripción de la deidad. Cada criatura llamada no puede tener más DG que rangos divinos tiene la deidad, y la deidad no puede tener más criaturas sirviéndola en un momento dado, que rangos tenga.

Las criaturas son transportadas a presencia de la deidad mediante una conexión interdimensional parecida a la que se crea con un conjuro de *umbral*, excepto que se abre al plano Material. Las criaturas sirven a la deidad voluntariamente con sus mejores aptitudes. A parte de eso, el efecto de llamada es parecido a la propiedad de llamar del conjuro de *umbral*.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de criatura cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Maestría arcana

La deidad puede preparar conjuros de mago sin consultar un libro de conjuros.

Prerrequisitos: 1.er nivel de lanzador de conjuros, Inteligencia 29, Maestría en conjuros.

Beneficio: la deidad puede preparar cualquier conjuro de mago que pueda lanzar sin utilizar un libro de conjuros.

Notas: esta aptitud proporciona a la deidad acceso a todos los conjuros de la lista de conjuros de hechicero y mago, con tal de que tenga suficien-

tes niveles de mago y suficiente puntuación de Inteligencia como para lanzarlos. La deidad también puede inventar nuevos conjuros de hechicero y mago sin necesidad de investigarlos.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: magia, saber.

Maestría divina con armadura

La deidad es capaz de moverse libremente con armadura ligera o intermedia.

Prerrequisitos: Competencia con armadura (ligera), Competencia con armadura (intermedia).

Beneficio: la deidad ignora el límite de bonificador máximo de Destreza para armadura ligera o intermedia.

Elemento de ámbito de poder sugerido: guerra.

Maestría divina del agua

La deidad tiene dominio sobre el agua.

Prerrequisitos: dominio Agua.

Beneficio: la deidad obtiene un bonificador de capacidad a los tiros de ataque, daño, y CA igual a su rango divino si tanto la deidad como su enemigo están tocando la misma zona de agua.

La deidad obtiene una velocidad de nadar correspondiente a su tamaño (ver Características divinas).

A voluntad, como una acción de asalto completo, la deidad puede crear un maremoto devastador. En tierra, el maremoto tiene el mismo efecto que una riada: las criaturas cogidas en el agua deben realizar una salvación de Fortaleza (CD 15). Las criaturas de tamaño Grande o menores que fallen su salvación son arrastradas, sufriendo 1d6 puntos de daño atenuado por asalto (1d3 puntos con una prueba con éxito de Nadar contra CD 20). Las criaturas Enormes que fallen quedan atontadas, mientras que las criaturas Gargantuescas o Colosales resultan frenadas. (Ver la sección 'El entorno' en el capítulo 3.º de la *Guía del* DUNGEON MASTER.) El maremoto destruye todos los edificios de madera y un 25% de los edificios de piedra con los que entre en contacto. En el mar, el maremoto hace zozobrar a los barcos y los convierte en astillas. El maremoto afecta a tantas millas de litoral costero como el rango divino de la deidad.

Al tocar el agua, la deidad puede percibir automáticamente la localización de cualquier cosa dentro de un radio de 10' por rango divino que esté en contacto con la misma zona de agua.

Elemento de ámbito de poder sugerido: agua.

ESPACIOS DE CONJURO POR ENCIMA DEL 9.º NIVEL

La aptitud de lanzamiento de conjuros divinos concede a las deidades acceso a espacios de conjuro por encima del 9.º nivel (que pueden utilizarse para guardar conjuros de niveles inferiores o conjuros cuyo nivel se haya incrementado hasta el 9.º mediante la utilización de dotes metamágicas). La cantidad de espacios de conjuro disponibles para una deidad depende de la puntuación de característica clave de la deidad (Inteligencia para magos, Sabiduría para clérigos, druidas, exploradores y paladines, y Carisma para bardos y hechiceros) como se muestra en la tabla 2–6: lanzamiento de conjuros divinos.

Aún cuando la tabla incluye solamente puntuaciones de característica hasta 61 y espacios de conjuro hasta 25.º nivel, la progresión continúa infinitamente en ambas direcciones. Para puntuaciones de característica por encima de 61, o para espacios de conjuro por encima del 25..º nivel, expande la tabla siguiendo la misma plantilla que se muestra.

Las cantidades de esta tabla incluyen conjuros adicionales que una deidad recibe por tener una puntuación de característica suficientemente alta, así como un conjuro adicional de cada nivel en el que la deidad obtiene al menos un conjuro adicional. Este conjuro adicional es uno de los beneficios de la aptitud divina notable Lanzamiento de conjuros divinos. Para conjuros adicionales en niveles entre el 1.º y 9.º, ver tabla 1–1 en el *Manual del Jugador*.

TABLA 2–6: LANZAMIENTO DE CONJUROS DIVINOS

		Conjuros por día															
Punt.	Modificador	10.º	11.º	12.º	13.º	14.º	15.º	16.º	17.º	18.º	19.º	20.º	21.º	22.º	23.º	24.º	25.º
10–11	+0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
22–23	+6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
24–25	+7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
26–27	+8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
28–29	+9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
30–31	+10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
32–33	+11	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
34–35	+12	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
36–37	+13	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
38–39	+14	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
40–41	+15	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
42–43	+16	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
44–45	+17	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
46–47	+18	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—
48–49	+19	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—
50–51	+20	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—
52–53	+21	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—
54–55	+22	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—
56–57	+23	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—
58–59	+24	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—
60–61	+25	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2

etcétera...

Maestría divina del aire

La deidad tiene dominio sobre el aire.

Prerrequisitos: dominio Aire.

Beneficio: la deidad obtiene un bonificador de capacidad a los tiros de ataque, daño, y CA igual a su rango divino si tanto la deidad como su enemigo están en el aire.

La deidad puede volar con una maniobrabilidad perfecta.

Al volar, la deidad puede conocer automáticamente la localización de cualquier criatura corpórea hasta a 10' por rango divino, percibiendo las perturbaciones que la criatura causa en el aire.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: aire, viento.



Ilustración de A. Swekel

Maestría divina del fuego

La deidad tiene dominio sobre el fuego.

Prerrequisitos: dominio Fuego

Beneficio: la deidad obtiene un bonificador de capacidad a los tiros de ataque, daño, y CA igual a su rango divino si tanto la deidad como su enemigo están tocando fuego o utilizando armas con las aptitudes especiales de flamígera o explosiva ígnea.

La deidad es inmune a los efectos del fuego y del calor.

La deidad puede conocer automáticamente la localización de cualquier criatura corpórea dentro de un radio de 10' por rango divino al percibir las perturbaciones que la criatura causa en la temperatura ambiente.

La deidad tiene control completo sobre todo fuego no mágico y puede duplicar el efecto de cualquier conjuro con el descriptor de fuego como una acción estándar.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: fuego.

Maestría divina de la tierra

La deidad tiene dominio sobre la tierra.

Prerrequisitos: dominio Tierra.

Beneficio: la deidad obtiene un bonificador de capacidad a los tiros de ataque, daño, salvaciones y CA igual a su rango divino si tanto la deidad como su enemigo están tocando el suelo.

La deidad obtiene una velocidad de excavar correspondiente a su tamaño (ver Características divinas), así como la aptitud de planear a través de piedra, barro, y casi cualquier otro tipo de tierra excepto metal tan fácilmente como un pez nada en el agua. Esta capacidad de excavar no deja detrás túnel o agujero, ni provoca ondulación ninguna o signo de su presencia.

La deidad tiene sentido de la vibración, permitiendo que perciba automáticamente la localización de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo dentro de un radio de 10' por rango divino.

La deidad tiene control completo sobre todas las cosas hechas de tierra (incluyendo piedra y metal). Puede alterar la forma de cualquier cantidad de tierra como una acción gratuita. La deidad puede duplicar los efectos de los conjuros de *contacto herrumbroso, remover tierra, transformar piedra, transmutar barro en roca, transmutar roca en barro y desintegrar*, con cualquier objeto de tierra, piedra o metal como objetivo. La deidad también puede transmutar cualquier objeto hecho de tierra, piedra o metal en un tipo diferente de tierra, piedra o metal, como cambiar una moneda de plata en oro. La deidad puede afectar cualquier objeto que pueda ver, pero no más de un objeto por asalto.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: tierra.

Maestría divina en armas

La deidad es excepcionalmente diestra con las armas.

Prerrequisitos: nivel 20.° de guerrero, dominio Guerra.

Beneficio: la deidad recibe los beneficios de las dotes Crítico mejorado, Especialización en armas y Soltura con un arma cuando esgrime cualquier arma sencilla o marcial.

Elemento de ámbito de poder sugerido: guerra.

Maestría divina en batalla

La deidad es el epítome del guerrero, un maestro de técnicas de batalla sofisticadas.

Prerrequisitos: nivel 20.° de guerrero, Reflejos de combate, Int 13, Des 13, Esquiva, Pericia, Movilidad, Ataque elástico, Ataque de torbellino, dominio Guerra.

Beneficio: la deidad puede realizar una cantidad ilimitada de ataques de oportunidad en un asalto (pero no puede realizar más de un ataque de oportunidad contra un oponente individual en un asalto).

Como una acción de asalto completo, la deidad puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo con su ataque base completo contra cada oponente a su alcance. La deidad no provoca ningún ataque de oportunidad por esta acción.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra, justicia, venganza.

Maestría sobre los muertos vivientes

La deidad tiene dominio absoluto sobre los muertos vivientes.

Prerrequisitos: rango divino 16, Nivel 17.° de clérigo.

Beneficio: la deidad puede de forma automática mandar o destruir a cualquier criatura muerta viviente, como desee, como una acción gratuita, aunque esto cuenta para el límite normal de acciones gratuitas por asalto. La deidad puede hacer esto tan a menudo como quiera, pero no puede mandar a más de una criatura muerta viviente por rango divino (sin contar los DG de las criaturas) a un mismo tiempo.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte, muertos vivientes, vida.

Maestro artesano

Las habilidades de Arte y capacidades para crear objetos de la deidad son incomparables.

Prerrequisitos: 23 rangos en dos habilidades de Arte.

Beneficio: cualquier objeto creado por la deidad es considerado como un objeto de gran calidad, pero utiliza el precio base del objeto (no el precio de gran calidad) para determinar el tiempo y coste requeridos para crearlo. Cualquier objeto creado por la deidad tendrá también el doble de puntos de golpe de lo que tendría habitualmente, y su CD de romper objetos se incrementa en +10. Estos beneficios se aplican tanto a muros, puertas y otros componentes de edificios creados por la deidad, como a objetos más pequeños.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: artes, creación.

Mandar plantas

La deidad puede controlar plantas y criaturas vegetales.

Beneficio: la deidad puede hacer que las plantas crezcan en un radio de hasta una milla por rango divino una vez por día. La deidad puede utilizar esta aptitud incluso en un lugar donde no crezcan plantas (como en medio de un desierto), aunque en este caso las plantas se marchitarán y morirán después de un día. Esta aptitud funciona como el conjuro de *crecimiento vegetal*, excepto que no puede ser contrarrestado excepto por una deidad de mayor rango que la deidad que esté utilizando la aptitud.

También una vez por día, la deidad puede hechizar criaturas vegetales, animar plantas, o hacer que enmarañen a sus enemigos. Esta aptitud funciona como el conjuro de *comandar plantas*, excepto que su duración máxima es de un día sin importar la opción que escoja la deidad. En cualquier momento, la deidad puede hechizar a una cantidad de plantas igual a su rango divino, sin importar los DG.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: agricultura, fertilidad, tierra.

Mano de la muerte

La deidad puede matar a cualquier criatura mortal viviente.

Beneficio: la deidad señala a cualquier mortal dentro de alcance sensorial de la deidad y acaba con su vida. Debe haber una línea de efecto ininterrumpida entre la deidad y el objetivo.

Notas: esta aptitud funciona como el conjuro de *destrucción*, excepto que no hay componente material. Al mortal se le permite un TS de Fortaleza con una CD de 20 + modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad. Incluso si la salvación tiene éxito el receptor sufre 10d6 de daño, lo que de todas maneras podría matarlo. Si el ataque mata al mortal (ya sea mediante el fallo del TS o por el daño) el mortal no puede ser después revivido o resucitado, excepto por una deidad de rango igual o mayor utilizando las aptitudes divinas sobresalientes Don de la vida, Vida y muerte o Vida y muerte masiva.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte.

Mejora adicional de percepción

La deidad tiene un sentido de la vista, oído u olfato todavía mucho más agudo de lo normal en una deidad.

Prerrequisitos: Sabiduría 29.

Beneficio: la deidad escoge un sentido a mejorar. La aptitud pude extender el alcance de la percepción una milla por rango divino, o puede permitir que la percepción ignore un tipo de barrera física o mágica. Por ejemplo, la deidad podría ver a través de objetos sólidos o en la oscuridad mágica. La percepción mejorada puede penetrar 10' de una barrera física por rango o 100' de una barrera menos tangible (como niebla o humo) por rango.

Notas: algunas deidades tienen aplicaciones específicas de esta aptitud que van más allá de los sentidos normales, como la aptitud de Ptah para ver criaturas y objetos etéreos.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un sentido diferente cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Mente de la bestia

La deidad puede volver sensitivos a plantas y animales, y puede reducir a criaturas sensitivas a forma vegetal o animal.

Beneficio: la deidad puede conceder sentidos parecidos a los de los humanos a árboles o animales. Estos sentidos duran un máximo de un día, y el árbol o animal sensitivo obedece las órdenes de la deidad con sus mejores aptitudes. La deidad puede afectar hasta a una criatura por rango divino a la vez, pero no más de esa cantidad al día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez.

También, la deidad puede transmutar cualquier criatura en una planta o animal de su mismo tamaño aproximadamente o hasta dos categorías más pequeño. Al receptor se le permite una salvación de Fortaleza (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad) para resistir. Los receptores convertidos en animales tienen las mismas aptitudes y estadísticas que el tipo de animal que la deidad escoja.

La aptitud de Alterar la realidad puede convertir cualquiera de estos efectos en permanentes.

Notas: Ehlonna puede utilizar esta aptitud hasta una vez por día por rango divino, y sus efectos duran un día.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: naturaleza.

Metamágica automática

La deidad puede aplicar una dote particular de metamagia a los conjuros que lanza o a las aptitudes sortílegas que conoce, sin ajustes de espacio de conjuros.

Prerrequisitos: 1.er nivel de lanzador de conjuros.

Beneficio: la deidad escoge una dote metamágica. Como una acción gratuita, la deidad puede aplicar la dote seleccionada a los conjuros de una clase de lanzador de conjuros cualquiera que tenga, o a sus aptitudes sortílegas. Un conjuro alterado por la utilización de esta aptitud no ocupa un espacio mayor.

Notas: la deidad debe obedecer todas las limitaciones asociadas normalmente con la dote metamágica. Por ejemplo, una deidad utilizando metamágica automática (para apresurar conjuros de mago) solamente podría lanzar un conjuro de mago apresurado por asalto.

Cualquier dote metamágica seleccionada no puede tener un requerimiento de nivel de 21.º o mayor. Las dotes que dependen de aumentar el nivel del conjuro, como Intensificar conjuro, no funcionan con esta aptitud.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo una dote metamágica y o una clase de lanzador de conjuros o de aptitudes sortílegas a la que la aptitud se aplicará cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: magia, saber.

Monje divino

La deidad es el epítome del monje y tiene aptitudes que están muy por encima de las que tienen los monjes mortales.

Prerrequisitos: nivel 20.º de monje.

Beneficio: los impactos sin arma de la deidad son tratados como un arma mágica cortante con un bonificador de mejora +5 y las cualidades de afilada, legal y vorpalina. Si la deidad lo escoge, un ataque concreto puede ser contundente en lugar de cortante, pero las cualidades de afilado y vorpalino no se aplican al ataque. Cualquier ataque sin armas que realice la deidad tiene un daño base de 2d12.

La deidad puede utilizar la dote de Desviar flechas para desviar cualquier ataque a distancia (incluyendo conjuros que requieran ataques de toque a distancia) como si fueran flechas. La deidad puede desviar cualquier cantidad de ataques en un mismo asalto. Cuando la deidad desvía cualquier ataque, el ataque es reflejado hacia el atacante, utilizando el bonificador de ataque a distancia base de la deidad. Cuando la deidad desvía un conjuro, el nivel del conjuro se añade a la CD para desviar el ataque.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: ley.

Mover libremente

La deidad puede moverse casi instantáneamente.

Prerrequisitos: Destreza 29, aptitud divina notable de Celeridad divina.

Beneficio: la deidad puede moverse hasta su velocidad una vez por asalto como acción gratuita.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: viajar.

Movimiento instantáneo

La deidad puede moverse de forma instantánea.

Prerrequisitos: rango divino 6, Destreza 29.

Beneficio: Como una acción de movimiento, la deidad puede moverse hasta 30' por rango divino, como si utilizara el conjuro de *puerta dimensional*, excepto que la deidad nunca aparece dentro de un objeto sólido y puede actuar inmediatamente después de teleportarse.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: viajar.

Mudar de forma

La deidad puede asumir las formas de criaturas relacionadas con su ámbito de poder. Ésta es una aptitud extraordinaria.

Prerrequisitos: rango divino 6, aptitud divina notable de Alterar el tamaño, aptitud divina notable de Alterar la forma.

Beneficio: la deidad puede asumir la forma de otra criatura. Las formas que una deidad puede asumir están limitadas y varían según cada deidad. Las formas permitidas están listadas en la descripción de la deidad.

La deidad puede permanecer en la forma asumida indefinidamente, pero recupera su propia forma si muere.

Notas: la deidad adquiere las aptitudes físicas, naturales y extraordinarias de la forma que asume (pero no las aptitudes sortílegas o sobrenaturales) mientras retiene su propia mente. Las aptitudes físicas incluyen el tamaño natural y las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución. Las aptitudes naturales incluyen armadura, armas naturales (como garras, colmillos, barrido, desgarramiento y constricción; pero no petrificación, armas de aliento, consunción de energía, efectos de energía y cosas parecidas), y cualidades físicas toscas parecidas (presencia o ausencia de alas, número de extremidades, y similares). Un cuerpo con extremidades adicionales no permite a la deidad realizar más ataques (o ataques con dos armas más ventajosos) de lo normal. Las aptitudes naturales también incluyen capacidades de movimiento mundanas, como caminar, nadar, y volar con alas. La velocidad de la deidad será la de la forma asumida o la normal de la deidad, la que sea mayor.

En general, cualquier parte del cuerpo o pieza de equipo que se separe del todo volverá a su forma original. Sin embargo, si la forma asumida tiene una aptitud extraordinaria que permita producir una sustancia o mudar una parte del cuerpo, entonces esta aptitud también concede esa capacidad. Por ejemplo, una deidad que mude su forma a la de una víbora tendrá una mordedura venenosa.

La deidad mantiene sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, nivel y clase, puntos de golpe (a pesar de cualquier cambio en su puntuación de Constitución), alineamiento, bonificador de ataque base, y salvaciones base (las nuevas puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución pueden afectar a los bonificadores finales de ataque y salvación). La deidad retiene su tipo de ajeno, aptitudes extraordinarias, conjuros y aptitudes sortílegas, pero no sus aptitudes sobrenaturales. La deidad también mantiene su bonificador divino a la CA y las cualidades y aptitudes divinas, siempre que no sean sobrenaturales.

La deidad puede lanzar conjuros para los que tenga componentes. Se necesita una voz parecida a la de un humanoide para los componentes verbales y manos como las de un humanoide para los componentes somáticos. Igualmente, la deidad necesitará manos para utilizar muchos de sus poderes relacionados con su ámbito de poder, como Crear objetos.

Al mudar la forma, el equipo de la deidad, si lo lleva, se transforma para adaptarse a la nueva. Si la nueva forma es una criatura que no utiliza equipo (aberración, algunas criaturas muertas vivientes, algunos ajenos, algunos cambiaformas, animal, bestia, bestia mágica, cieno, constructo, dragón, elemental, planta, o sabandija), el equipo se funde con la nueva forma y pasa a ser inservible. Los componentes materiales y de foco fundidos de esta manera no pueden ser utilizados para lanzar conjuros. Si la nueva forma utiliza equipo (algunos ajenos, fata, gigante, humanoide, la mayoría de cambiaformas, la mayoría de criaturas muertas vivientes) el equipo de la deidad cambia para corresponderse con la nueva forma y mantiene sus propiedades.

Esta aptitud no confiere niveles o aptitudes de clase.

La deidad puede cambiar cualidades físicas como el color del pelo, textura del cabello, color de piel y sexo. La deidad puede utilizar esta aptitud para crear disfraces, obteniendo un bonificador de +15 a sus pruebas de Disfrazarse.

La deidad puede utilizar su aptitud de Alterar el tamaño simultáneamente con ésta para hacerse tan pequeña como un grano de arena o tan grande como 1.600' en la mayor dimensión de forma asumida.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: naturaleza.

Onda de caos

La deidad puede causar que las criaturas cercanas actúen de forma imprevisible.

Prerrequisitos: alineamiento caótico.

Beneficio: la deidad puede crear una onda de fuerza mental que se extiende desde la deidad en una expansión de 10' de radio por rango divino. Las criaturas dentro de la expansión deben realizar salvaciones de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad) o se ven forzadas a actuar de forma imprevisible. Esta aptitud funciona como un conjuro de *confusión* lanzado por un hechicero de nivel 10 + el rango divino de la deidad.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: caos.

Paladín divino

La deidad es el epítome del paladín y tiene aptitudes que están muy por encima de las de los paladines mortales.

Prerrequisitos: nivel 20.° de paladín.

Beneficio: el aura de valor de la deidad concede un bonificador de moral +8 a los TS contra efectos de miedo y se extiende a todos los aliados dentro de un radio de 100' de la deidad.

La montura especial de la deidad, si la tiene, obtiene los rasgos genéricos de un celestial.

La deidad puede castigar al mal tres veces por día, e inflige 3 puntos de daño adicionales por nivel de clase a los éxitos en los intentos de castigar el mal.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: bien, guerra, justicia, ley, nobleza.

Pícaro divino

La deidad es el epítome del pícaro, y tiene aptitudes que sobrepasan con mucho las de los pícaros mortales.

Prerrequisitos: nivel 20.° de pícaro, Esquiva, Evasión mejorada, Rodar a la defensiva.

Beneficio: al ser golpeada por el ataque de un oponente al que la deidad ha designado como su objetivo de Esquiva, la deidad puede realizar una salvación de Reflejos (CD 10 + daño realizado) para negar todo el daño de ese ataque.

Si la deidad pasa a 5' de una trampa tiene derecho a una prueba de Buscar para descubrirla como si la estuviera buscando activamente.

La deidad puede tasar el valor exacto de cualquier tesoro que vea.

La deidad también puede determinar inmediatamente qué está llevando una criatura y dónde lleva cada objeto portado.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: ladrones.

Pies cansados

La deidad pude hacer que las criaturas vivientes se cansen.

Prerrequisitos: dominio Viajar.

Beneficio: la deidad puede minar la energía de las criaturas vivas de forma que se sientan cansadas. Esto puede afectar hasta a una criatura por rango divino a la vez, pero no más de una criatura por rango divino al día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez. Los receptores pueden intentar salvaciones de Fortaleza (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + rango divino de la deidad). Las criaturas que fallen sus salvaciones quedarán fatigadas (ver el *Manual del Jugador*) y su velocidad quedará reducida a la mitad. Además, cualquier montura o vehículo que monten quedará igualmente fatigado. El efecto dura un día.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: viajar.

Poder de la naturaleza

La deidad puede controlar las fuerzas de la naturaleza.

Beneficio: como una acción de asalto completo, la deidad puede realizar cualquiera de las cosas siguientes en un radio de una milla por rango divino alrededor de la deidad, a voluntad.

- Crear o aquietar vientos para producir cualquier cosa desde una calma chicha hasta vientos de la fuerza de un tornado.
- Fijar la temperatura en cualquier sitio entre –50°F [–45 °C] y 120°F [+50 °C].
- Hacer temblar la tierra, como en el conjuro *terremoto*.
- Crear lluvia, aguanieve, granizo, nieve o tormentas eléctricas.

Estos efectos duran mientras la deidad se concentre y hasta un minuto después por rango divino. La deidad puede poner fin a un efecto como una acción gratuita. Ver el capítulo 3.° de la *Guía del* DUNGEON MASTER para efectos del tiempo atmosférico.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: naturaleza, mar, clima.

Poder de la suerte

La deidad puede impartir buena o mala suerte.

Prerrequisitos: dominio Suerte.

Beneficio: la deidad puede dar buena o mala fortuna a las criaturas. La deidad puede afectar hasta a una criatura por rango divino a la vez, pero no más de esa cantidad cada día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez.

Los receptores reciben un bonificador de suerte de +1 por rango divino o un penalizador de suerte de –1 por rango divino a los tiros de ataque, salvaciones y pruebas durante un día. Cualquier criatura que ataque a la deidad sufre automáticamente el penalizador de suerte, y esto no cuenta para el total de usos diarios de la deidad para esta aptitud.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: destino, juego, suerte.

Poder de la verdad

La deidad puede descubrir las mentiras y obligar a las criaturas a decir la verdad.

Beneficio: la deidad sabe cuándo cualquiera (excepto una deidad de igual o mayor rango) miente de forma deliberada. Esta aptitud funciona como el conjuro de *discernir mentiras*, excepto que funciona de forma continua y se aplica a cualquier criatura que la deidad pueda percibir.

La deidad también puede encantar criaturas para que sean sinceras. La deidad puede afectar a una criatura por rango divino a la vez, pero no más de esa cantidad al día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez. Las criaturas afectadas son absolutamente incapaces de pronunciar cualquier falsedad o alteración de la verdad durante un día. Al receptor se le permite una salvación de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad) para resistir. Los receptores que realicen una salvación con éxito son inmunes a esta aptitud durante un día.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: justicia, ley, verdad.

Poseer a un mortal

La deidad puede infundir algo de su energía en un mortal, convirtiendo al mortal en una extensión de la misma.

Prerrequisitos: Carisma 29.

Beneficio: la deidad puede poseer a cualquier mortal en cualquier localización que la deidad pueda sentir. Los mortales reacios pueden intentar una salvación de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad).

Notas: los conjuros que evitan la posesión bloquean esta aptitud si el mortal es reacio. Igualmente, los conjuros que terminan con la posesión expulsan a la deidad si el mortal es reacio. Sin embargo, si el mortal está dispuesto, la deidad no puede ser bloqueada o expulsada, excepto por un escudo divino o la utilización de la aptitud divina notable Alterar realidad por parte de una deidad de rango mayor.

El mortal poseído se convierte de forma efectiva en un avatar de la deidad. La deidad puede utilizar todos los recuerdos del mortal poseído, y la deidad sentirá todo lo que el mortal sienta. Cada mortal poseído cuenta como una localización remota desde donde la deidad puede sentir y comunicarse. Un semidiós puede poseer hasta dos mortales a la vez, una deidad menor hasta cinco mortales al mismo tiempo, una deidad intermedia puede poseer hasta diez, y una deidad mayor puede poseer hasta veinte mortales al mismo tiempo.

Mientras la deidad lo está poseyendo, las aptitudes del mortal permanecen sin cambios excepto lo dicho a continuación.

Tipo: el mismo de la deidad.

Puntos de golpe: los mismos que el mortal, +1 por cada rango de la deidad.

CA: el mortal obtiene un bonificador divino a la CA igual a la mitad del rango divino de la deidad.

Puntuaciones de característica: Fuerza, destreza y Constitución permanecen sin cambios. Inteligencia, Sabiduría y Carisma pasan a ser 5 menos que los de la deidad (o permanecen las puntuaciones del mortal si estas son más altas).

Salvaciones: Fortaleza y reflejos las mismas que el mortal; Voluntad se ajusta si es necesario a la nueva puntuación de Sabiduría del mortal.

Habilidades: el mortal puede utilizar sus propias habilidades y las habilidades de la deidad. Si el mortal y la deidad tienen la misma habilidad, utiliza la habilidad de quien tenga más rangos en ella. Utiliza las puntuaciones de característica efectivas del mortal para determinar los modificadores a las habilidades.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: supremo.

Presencia pavorosa

Los ataques de la deidad infunden el miedo en sus adversarios.

Prerrequisitos: Carisma 24.

Beneficio: siempre que la deidad realiza una acción concreta especificada en la descripción de la deidad (generalmente atacar, pero algunas veces rugir o realizar algún otro gesto intimidatorio), los enemigos dentro de un radio de explosión de 30' deben realizar una salvación de Voluntad (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + rango divino de la deidad). Los enemigos dentro del radio, pero que no sean objetivo inmediato de la deidad, quedan estremecidos durante 3d6 asaltos si fallan sus salvaciones. Las criaturas a las que la deidad ataque al activar la aptitud quedarán despavoridas durante 3d6 asaltos si fallan sus salvaciones. Los enemigos que realicen TS con éxito no son afectados por esta aptitud durante un día.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: destrucción, guerra.

Recomposición

Si es destruida, la deidad simplemente se recompone.

Prerrequisitos: rango divino 11, aptitud divina notable de Curación rápida divina.

Beneficio: cuando la deidad sufre un ataque que podría destruirla, simplemente se dispersa para recomponerse más tarde. Tirar 1d10 para determinar la cantidad de día antes de que la deidad retorne.

Notas: si la deidad muere dentro de su propio reino, restar el rango divino de la deidad de la cantidad de días necesarios para que retorne. Si el reino de la deidad está en un plano Exterior divinamente mórfico, restar el doble del rango divino de la deidad de la cantidad de días necesarios para que retorne. El retorno tardará siempre al menos un día.

Esta aptitud no es efectiva si la deidad muere a manos de otra deidad de igual o mayor rango.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte, muertos vivientes, vida.

Recuerdo divino

La deidad tiene una memoria sobrehumana acerca de un asunto en concreto.

Beneficio: la deidad recuerda cada suceso de un cierto tipo que haya sucedido alguna vez. El tipo de suceso se especifica en la descripción de la deidad.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un diferente tipo de suceso cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: conocimiento.

Reducción del daño incrementada

La deidad es extraordinariamente resistente a los ataques físicos.

Prerrequisitos: Constitución 29.

Beneficio: la reducción del daño de la deidad se incrementa en rango/+1. Por ejemplo, Heironeus tiene un rango divino de 15, lo cual le proporciona una reducción del daño de 50/+4. Con esta aptitud, Heironeus tendría una reducción del daño de 65/+5.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, y sus efectos se apilan. Una deidad con dos aplicaciones de esta aptitud incrementa su reducción del daño en (rango divino x 2/+2).

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Resistencia a conjuros incrementada

La deidad tiene una resistencia a conjuros por encima de lo normal en las deidades.

Beneficio: la resistencia a conjuros de la deidad se incrementa en 20.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, y sus efectos se apilan. Una deidad con dos aplicaciones de esta aptitud incrementa su RC en 40.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: magia.

Resistencia a la energía incrementada

La deidad tiene una resistencia a la energía por encima de lo normal en las deidades.

Beneficio: la deidad obtiene una resistencia de 20 + rango divino al ácido, electricidad, fuego, frío o energía sónica.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de energía cada vez. Al aplicarse a un tipo de energía al cual la deidad ya es resistente, esta aptitud incrementa la resistencia en 20. Por ejemplo, todas las deidades tienen una resistencia al frío de 20 + rango divino. Si una deidad tiene Resistencia incrementada a la energía (frío), la resistencia al frío de la deidad será de 40 + rango divino.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Romper y despedazar armas

La deidad puede destrozar armas y objetos utilizados contra ella en combate.

Beneficio: si se usa cualquier arma u objeto contra la deidad en combate, la deidad puede destrozarlo tocándolo. Trata un toque con éxito como una combinación de los conjuros de *desintegrar* y *disyunción de Mordenkainen*, ambos apuntados exclusivamente al objeto tocado. La CD de salvación para ambos efectos es de 19 + el bonificador de Carisma de la deidad. Un objeto permanece vulnerable a esta aptitud hasta un día después de haber sido utilizado contra la deidad.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra, victoria.

Saber verdadero

El dominio del conocimiento de la deidad es casi completo.

Prerrequisitos: rango divino 11, Inteligencia 40, Conocimiento o saber de bardo y Nivel 10.° de bardo o maestro del saber, Dominio Conocimiento.

Beneficio: la deidad nunca falla una prueba de conocimiento o de conocimiento de bardo, sin importar cuán oscuro sea el conocimiento implicado. La deidad habla y entiende todos los idiomas. La deidad puede utilizar *conocimiento de leyendas* y *analizar esencia mágica* a voluntad como una acción gratuita. Estas acciones cuentan para el máximo de acciones gratuitas por asalto de la deidad.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: conocimiento.

Sentido de batalla

La deidad es prácticamente imposible de sorprender, flanquear o coger desprevenida.

Beneficio: la deidad no puede ser sorprendida o flanqueada excepto por una deidad de mayor rango. La deidad mantiene su bonificador de destreza a la CA incluso si es pillada desprevenida o atacada por un oponente invisible, y no está sujeta a ataques furtivos excepto por parte de deidades de mayor rango.

Notas: si la deidad tiene el rasgo de clase de esquiva asombrosa, esta aptitud lo sustituye.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra.

Soltura divina con un arma

La deidad es particularmente experta en un tipo de arma.

Beneficio: esta aptitud funciona como la dote de Soltura con un arma excepto que la deidad recibe un bonificador +4 a los ataques con el arma.

Notas: este bonificador se apila con el bonificador por rango divino que la deidad tiene a los tiros de ataque, y con la aptitud divina notable de Maestría divina en armas. También se apila con la dote de Soltura con un arma.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo de arma diferente cada vez.

Elemento de ámbito de poder sugerido: guerra.

Soltura divina con una escuela de magia

La CD de salvación para una escuela de magia cuyos conjuros la deidad pueda lanzar se incrementa.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia, Soltura mayor con una escuela de magia.

Beneficio: la deidad escoge una escuela de magia. La CD de salvación para cualquier conjuro de esa escuela se incrementa en el rango divino de la deidad. Este bonificador se solapa (no se apila) al bonificador de Soltura con una escuela de magia o Soltura mayor con una escuela de magia.

Notas: la deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo una escuela de magia diferente cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: magia.

Soltura divina con una habilidad

La deidad tiene una aptitud superlativa con la habilidad seleccionada.

Prerrequisitos: 23 rangos en la habilidad seleccionada.

Beneficio: la deidad recibe un bonificador de 10 + su rango divino cuando utiliza la habilidad.

Notas: este bonificador se apila con el bonificador por rango divino que las deidades reciben normalmente en las pruebas. Si la habilidad seleccionada está relacionada con el ámbito de poder de la deidad, se añade el rango de la deidad a la CD máxima para una acción gratuita.

Por ejemplo, cualquier tarea con una CD de 20 o inferior es una acción libre para una deidad menor si la acción está relacionada con el ámbito de poder de la deidad. Si una deidad con rango 6 tiene Soltura divina con una habilidad en una habilidad relacionada con su ámbito de poder, la deidad puede realizar tareas con una CD de 26 o inferior como acciones gratuitas.

Una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo una habilidad diferente cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: cualquiera.

Tormenta de energía

La deidad puede crear una vorágine de energía giratoria que la protege y daña a aquellos que la tocan.

Prerrequisitos: rango divino 11.

Beneficio: la deidad puede rodearse a sí misma con una vorágine de energía (ácido, electricidad, energía positiva o negativa, energía sónica, fuego o frío, según se especifica en la descripción de la deidad). La vorágine se extiende desde la deidad en una emanación con un radio de 10' por rango divino. El efecto detiene ataques con armas arrojadizas o proyectiles. Tales ataques fallan si los hacen criaturas dentro del área, o apuntados a criaturas dentro del área, o si sus trayectorias pasan a través del área.

Las tormentas de energía que utilizan ácido, electricidad, fuego, frío o energía sónica infligen 1 punto de daño de energía y 1 punto de daño sagrado por rango divino cada asalto.

La energía positiva inflige 1 punto de daño por rango divino a las criaturas muertas vivientes, y cura la misma cantidad de daño a las criaturas vivas.

La energía negativa inflige 1 punto de daño de energía negativa por rango divino a las criaturas vivas, y cura la misma cantidad de daño a las criaturas muertas vivientes.

Notas: una deidad puede tener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de energía cada vez.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: fuego, tormentas.

Tormenta divina

La deidad puede crear una vorágine de fuerza que protege a la deidad y daña a aquellos de un alineamiento diferente al de la deidad.

Prerrequisitos: rango divino 11.

Beneficio: la deidad puede rodearse a sí misma de una vorágine de fuerza sagrada o sacrílega que se manifiesta de diferentes maneras según la deidad. La vorágine se extiende desde la deidad en una emanación con un radio de 10' por rango divino. El efecto detiene ataques de armas arrojadizas y proyectiles (fallan si son realizados por criaturas dentro del área, o apuntando a criaturas dentro del área, o si su trayectoria pasa a través del área).

De forma adicional, la fuerza expulsa a las criaturas cuyo alineamiento en el eje ético (legal – caótico) sea opuesto al de la deidad. Si el alineamiento ético de la deidad es neutral (neutral buena o neutral maligna), la fuerza no expulsa a ninguna criatura. Las criaturas afectadas en el área deben realizar salvación de Fortaleza (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + rango divino de la deidad) o ser cogidas y lanzadas fuera, sin contar el tamaño. Tales criaturas sufren 1d6 puntos de daño por cada 10' recorridos. Las criaturas que realicen una salvación con éxito no se ven afectadas por la vorágine durante un día, aunque la vorágine todavía detendrá sus armas arrojadizas y proyectiles. Las criaturas que fallen sus salvaciones pueden intentar volver a entrar en el área, pero deben intentar nuevas salvaciones.

La fuerza daña a las criaturas cuyo alineamiento en el eje moral (bueno – maligno) sea opuesto al de la deidad. Si el alineamiento de la deidad es neutral (legal neutral o caótica neutral), la fuerza no daña a ninguna criatura. Las criaturas afectadas en el área deben realizar salvación de Fortaleza (CD 10 + modificador de Carisma de la deidad + el rango divino de la deidad) cada asalto o sufrir 1 punto de daño por rango divino. Una salvación con éxito niega el daño, pero la criatura debe realizar una salvación de nuevo en el siguiente asalto si todavía está dentro del área.

Las criaturas cuyo alineamiento sea diametralmente opuesto al de la deidad sufrirán ambos efectos.

Por ejemplo, la *tormenta de justicia* de Heironeus expulsa a las criaturas caóticas, daña a las criaturas malignas y a la vez expulsa y daña a las criatu-

ras caóticas malignas. La *tormenta de dolor* de Hextor expulsa a las criaturas caóticas, daña a las criaturas buenas y tiene ambos efectos sobre las criaturas caóticas buenas. La *tormenta solar* de Pelor daña a las criaturas malignas.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: guerra.

Ver la magia

La deidad puede ver las auras mágicas con sólo mirarlas.

Prerrequisitos: dominio Magia.

Beneficio: esta aptitud es parecida al conjuro de *detectar magia*, excepto que cubre toda el área que la deidad puede ver, y la deidad sabe inmediatamente la cantidad de auras presentes junto con sus localizaciones y fuerzas. La deidad debe realizar una prueba de Conocimiento de conjuros para identificar la escuela de cada aura, pero la mayoría de deidades con esta aptitud pueden utilizar Conocimiento de conjuros como una acción gratuita.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: magia.

Vida y muerte

La deidad puede matar a una criatura mortal casi en cualquier sitio. De igual forma, la deidad puede devolver la vida a cualquier ser mortal fallecido casi en cualquier lugar.

Prerrequisitos: rango divino 6, aptitud divina sobresaliente de Don de la vida o Mano de la muerte.

Beneficio: la deidad designa a cualquier mortal y acaba con su vida. O la deidad puede designar a cualquier mortal fallecido y devolverlo a la vida.

Notas: esta aptitud funciona a través de límites planarios y penetra cualquier barrera excepto un escudo divino. Sin embargo, el receptor debe estar en una localización que la deidad pueda sentir, ya sea dentro del alcance de los sentidos de la deidad o en una localización que la deidad pueda percibir mediante su aptitud de sentido remoto. Si la deidad no puede ver al receptor, de alguna forma debe identificar sin ninguna ambigüedad al receptor, como narrar el lugar y fecha del nacimiento de éste, enumerar sus proezas destacables o infames, o alguna cosa parecida.

Si la deidad escoge matar a un mortal, la aptitud funciona como el conjuro de *destrucción*, excepto que no hay componente material o tiro de salvación. El mortal no puede ser revivido o resucitado, excepto por una deidad de rango igual o mayor utilizando las aptitudes divinas sobresalientes de Don de la vida o Vida y muerte.

Si la deidad restaura la vida a un mortal, esta aptitud funciona como el conjuro de *resurrección verdadera*, excepto que no hay componente material y que la cantidad de tiempo que el receptor ha estado muerto es irrelevante.

Esta aptitud no puede restaurar la vida a una criatura contra su voluntad, pero puede resucitar a un elemental o a un ajeno. Puede resucitar a una criatura cuya alma esté atrapada (ver 'Devolver la vida a los muertos' en el capítulo 10.° del *Manual del Jugador*) siempre que el alma no esté retenida por una deidad de rango mayor que la que está utilizando esta aptitud.

Esta aptitud no puede restaurar la vida a una criatura que haya muerto por medio de la aptitud de Mano de la muerte, Vida y muerte o Vida y muerte masiva de una deidad de rango mayor.

Descanso: después de utilizar cualquier versión de esta aptitud, la deidad debe descansar durante 1 minuto por nivel o DG de la criatura afectada. Las deidades cuyo ámbito de poder incluya Muerte no tienen que descansar después de utilizar esta aptitud.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte, supremo.

Vida y muerte masiva

La deidad puede matar a un gran número de criaturas mortales casi en cualquier sitio. Del mismo modo, la deidad puede devolver la vida a un gran número de criaturas mortales fallecidas casi en cualquier sitio.

Prerrequisitos: rango divino 16, aptitud divina sobresaliente de Don de la vida o Mano de la muerte, aptitud divina sobresaliente de Vida y muerte.

Beneficio: la deidad puede designar cualquier cantidad de mortales y acabar con sus vidas. O la deidad puede designar cualquier cantidad de mortales fallecidos y devolverlos a la vida.

Notas: ningún mortal afectado por un único uso de esta aptitud puede estar alejado más de una milla por rango de la deidad uno de otro. A parte de esto, la aptitud es idéntica a la aptitud divina sobresaliente de Vida y muerte.

Descanso: después de utilizar cualquier versión de esta aptitud, la deidad debe descansar durante 1 minuto por los niveles o DG de la criaturas afectadas.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: muerte, supremo.

Visión pura

La deidad puede percibir la realidad a pesar de las apariencias.

Prerrequisitos: rango divino 6, Sabiduría 29.

Beneficio: la deidad puede ver ilusiones, criaturas y objetos transmutados, y criaturas u objetos disfrazados de la forma que son realmente, siempre que estén dentro de un radio de 10' por rango divino de la deidad. Esta aptitud es parecida al conjuro de *visión verdadera*, excepto que no revela los alineamientos de las criaturas y hace inútiles los disfraces mundanos.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: saber, verdad.

Zancada

La deidad puede moverse rápidamente a través de grandes distancias, puede hacer que las criaturas vivientes viajen más rápido, y puede saltar distancias extraordinarias.

Prerrequisitos: dominio Viajar.

Beneficio: el movimiento de la deidad se dobla en las escalas local y terrestre (ver el *Manual del Jugador*). También, tener esta aptitud significa que la altura de la deidad no limita la distancia a la que puede saltar.

De forma adicional, la deidad puede impartir velocidad terrestre adicional a las criaturas vivas. La deidad puede afectar hasta a una criatura por rango divino a la vez, pero no más de esa cantidad cada día. Todas deben estar dentro de la línea visual de la deidad al ser afectadas por primera vez. Las criaturas que reciben este don doblan sus velocidades en las escalas local y terrestre.

Elementos de ámbito de poder sugeridos: viajar.

DOTES

Adicionalmente a las dotes del *Manual del Jugador*, las deidades también pueden obtener las dotes aquí descritas, todas las cuales fueron publicadas originalmente en otros productos del juego del D&D. Debido a que estas dotes (así como las del *Manual del Jugador*) fueron diseñadas originalmente para ser utilizadas por PJs, muchas de ellas tienen prerrequisitos que cualquier deidad reúne de forma automática, como el ataque base +2 para Aguantar la línea. Sin embargo, tales prerrequisitos se han mantenido en las descripciones de estas dotes a fin de que las descripciones sean compatibles con la forma en que fueron publicadas originalmente.

Abatir (general)

Los poderosos golpes de la deidad pueden abatir sus enemigos a sus pies.

Prerrequisitos: ataque base +2, Derribo mejorado, Fuerza 15.

Beneficio: siempre que la deidad haga 10 o más puntos de daño a su oponente en cuerpo a cuerpo, realiza un ataque de derribo como una acción gratuita contra el mismo objetivo.

Abstención de materiales (metamágica)

La deidad puede lanzar conjuros sin necesidad de componentes materiales.

Prerrequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: un conjuro lanzado con Abstención de materiales puede ser lanzado sin componentes materiales. Los conjuros sin componentes materiales no se ven afectados. Los conjuros con componentes materiales con un coste de más de 1 po no se ven afectados. Un conjuro con Abstención de materiales utiliza un espacio de conjuro del nivel normal del conjuro.

Aguantar la línea (general)

La deidad está entrenada en técnicas defensivas contra oponentes que carguen.

Prerrequisitos: ataque base +2, Reflejos de combate.

Beneficio: la deidad puede realizar un ataque de oportunidad contra un oponente que cargue contra ella. El ataque de oportunidad tiene lugar inmediatamente antes de que se resuelva el ataque de carga.

Combate con dos armas mayor (general)

La deidad domina el combate con dos armas.

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

Beneficio: además del ataque adicional estándar que la deidad puede realizar con un arma en la mano torpe proporcionado por Combate con dos armas mejorado, la deidad obtiene un tercer ataque con el arma de la mano torpe, aunque con un penalizador –10 (ver Tabla 8–2: penalizadores por combatir con dos armas, en el *Manual del Jugador*).

Especial: un explorador que cumpla solamente con el prerrequisito del ataque base y el prerrequisito de Combate con dos armas mejorado puede obtener esta dote pero solamente podrá utilizarla cuando esté llevando armadura ligera o ninguna en absoluto.

Esta dote puede ser escogida como una de las dotes adicionales de guerrero.

Combate con múltiples armas mayor (general)

Una deidad con tres o más manos puede atacar con un arma en cada mano. La deidad puede realizar hasta tres ataques por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisitos: Destreza 19, tres o más manos, Combate con múltiples armas, Combate con múltiples armas mejorado, Multidextrismo, ataque base +15.

Beneficio: la deidad puede realizar hasta tres ataques adicionales con cada arma que esgrima, aunque con un penalizador –5 al segundo ataque con cada arma y un penalizador –10 al tercero.

Especial: esta dote sustituye a la de Combate con dos armas mayor para las deidades con más de dos brazos.

Combate con múltiples armas mejorado (general)

Una deidad con tres o más manos puede atacar con un arma en cada mano. La deidad puede realizar hasta dos ataques por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisitos: Destreza 15, tres o más manos, Combate con múltiples armas, Multidextrismo, ataque base +9.

Beneficio: además del ataque adicional que la deidad obtiene con cada arma adicional por Combatir con múltiples armas, obtiene un segundo ataque con cada arma adicional, aunque con un penalizador –5.

Carencia: con sólo Combate con múltiples armas, una deidad solamente puede hacer un único ataque adicional con cada arma adicional.

Especial: esta dote sustituye a la de Combate con dos armas mejorado para las deidades con más de dos brazos.

Conjuro camuflado (metamágica)

La deidad puede lanzar conjuros sin que los observadores se den cuenta de ello.

Prerrequisitos: Música de bardo, 12 rangos en Interpretar.

Beneficio: la deidad domina el arte de lanzar conjuros disimuladamente, mezclando componentes verbales y somáticos en su música e interpretaciones de forma que los demás rara vez sorprenden a la deidad en el momento de lanzar un conjuro. Como un conjuro conjurado en silencio o sin moverse, un conjuro camuflado no puede ser identificado mediante Conocimiento de conjuros. La interpretación de la deidad es obvia para todo el mundo en sus alrededores, pero el hecho de que la deidad esté lanzando un conjuro no lo es. A menos que el conjuro emane de la deidad o los observadores tengan algún otro medio de determinar su origen, no pueden saber de dónde viene el efecto. Un conjuro camuflado utiliza un espacio de conjuro de un nivel más alto que el nivel actual del conjuro.

Conjuro con alcance (metamágica)

La deidad puede lanzar conjuros de toque sin tocar al receptor del conjuro.

Beneficio: la deidad puede lanzar un conjuro que de forma normal tiene alcance de toque a cualquier distancia de hasta 30'. El conjuro se convierte de forma efectiva en un rayo, de tal modo que la deidad debe tener éxito en un ataque de toque a distancia para conferir el conjuro al receptor. Un conjuro con alcance utiliza un espacio de conjuro dos niveles más alto que el nivel actual del conjuro.

Conjuro sagrado (metamágica)

Los conjuros hirientes de la deidad están imbuidos de poder divino.

Beneficio: la mitad del daño producido por un conjuro sagrado proviene directamente del poder divino y por lo tanto no se puede reducir mediante protección de los elementos o magia parecida. La otra mitad del daño producido por el conjuro es normal. Un conjuro sagrado utiliza un espacio de conjuro dos niveles más alto que el nivel actual del conjuro. Solamente los conjuros divinos pueden ser lanzados como conjuros sagrados.

Conjuros penetrantes mayores (general)

Los conjuros de la deidad son especialmente potentes, superando la resistencia a conjuros más fácilmente de lo normal.

Prerrequisitos: Conjuros penetrantes.

Beneficio: la deidad obtiene un bonificador +4 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la resistencia a conjuros de una criatura. Este bonificador se solapa (no se apila) al bonificador de Conjuros penetrantes.

Conjuros persistentes (metamágica)

La deidad hace que uno de sus conjuros dure todo un día.

Prerrequisitos: Prolongar conjuro.

Beneficio: un conjuro persistente tiene una duración de 24 horas. El conjuro persistente debe tener un alcance personal o un alcance fijo (por ejemplo, *comprensión idiomática* o *detectar magia*). La deidad todavía necesita concentrarse en conjuros como *detectar magia* y *detectar pensamientos* para utilizar sus efectos. Concentrarse en un conjuro semejante es una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad. Un conjuro persistente utiliza un espacio de conjuro cuatro niveles más alto que el nivel actual del conjuro.

Conjuros repetidos (metamágica)

La deidad puede lanzar un conjuro que se repite en el siguiente asalto.

Prerrequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: un conjuro repetido se lanza otra vez de forma automática al principio del siguiente turno de acciones de la deidad. No importa dónde está la deidad, el conjuro secundario se origina en la misma localización y afecta a la misma área que el conjuro primario. Si el conjuro repetido apuntaba a un objetivo, el conjuro secundario volverá a apuntar al mismo objetivo si el objetivo está hasta a 30' de su posición original; de otro modo el conjuro secundario se echa a perder. Un conjuro repetido utiliza un espacio de conjuro tres niveles más alto que el nivel actual del conjuro. Conjuros repetidos no puede utilizarse con conjuros con un alcance de toque.

Controlar las plantas (general)

La deidad puede canalizar el poder de la naturaleza para obtener dominio sobre las criaturas vegetales.

Prerrequisitos: Desafiar a las plantas, aptitud para lanzar *hablar con las plantas*.

Beneficio: la deidad puede reprender o comandar criaturas vegetales como un clérigo maligno puede reprender muertos vivientes. Para comandar a una planta, una deidad debe ser capaz de hablar con ella mediante un efecto de *hablar con las plantas*, aunque puede hacerlo mentalmente si lo desea. Esta aptitud se puede utilizar una cantidad total de veces al día igual a 3 + el modificador de Carisma de la deidad. La deidad utiliza su mayor nivel de lanzador de conjuros para determinar el nivel al que reprende plantas.

Desafiar a las plantas (general)

La deidad puede canalizar el poder de la naturaleza para ahuyentar o detener criaturas vegetales.

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

Beneficio: la deidad puede expulsar (pero no destruir) criaturas vegetales como un clérigo bueno puede expulsar muertos vivientes. Al determinar el resultado del intento de expulsión, trata todo resultado de destrucción como una expulsión normal. Trata a las criaturas vegetales inmóviles como criaturas incapaces de huir. Esta aptitud se puede utilizar una cantidad total de veces al día igual a 3 + el modificador de Carisma de la deidad. La deidad utiliza su mayor nivel de lanzador de conjuros para determinar el nivel al que expulsa plantas.

Disparo certero (general)

La habilidad de la deidad con armas a distancia le permite acertar blancos que otros fallarían debido a la cobertura de un oponente.

Prerrequisitos: ataque base +3, Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Beneficio: la deidad obtiene un bonificador +2 a sus tiros de ataque a distancia contra objetivos con algún grado de cobertura. Esta dote no tiene efecto contra objetivos sin cobertura o con cobertura total.

Ensanchar conjuro (metamágica)

La deidad puede incrementar el área de sus conjuros.

Beneficio: un conjuro ensanchado de explosión, emanación o expansión tiene su área aumentada en un 50%. Los conjuros que no tienen un tipo de área de los tres mencionados anteriormente no se ven afectados por esta dote. Un conjuro ensanchado utiliza un espacio de conjuro tres niveles más alto que el nivel actual del conjuro.

Hombre de mundo (general)

La deidad ha obtenido un conocimiento superficial de incluso las más ocultas habilidades.

Prerrequisitos: la deidad debe ser al menos de 6.° nivel.

Beneficio: la deidad puede utilizar cualquier habilidad como no entrenada, incluso aquellas que normalmente requieren entrenamiento.

Música adicional (general)

La deidad puede utilizar sus canciones de bardo más a menudo de lo que haría normalmente.

Prerrequisitos: música de bardo.

Beneficio: la deidad puede utilizar su música de bardo cuatro veces más por día.

Carencia: los bardos sin la dote de Música adicional solamente pueden utilizar Música de bardo una vez por día y nivel.

Especial: una deidad puede obtener esta dote varias veces, añadiendo otros cuatro usos de Música de bardo cada vez.

Ojos en la espalda (general)

Los sentidos de batalla superiores de la deidad la ayudan a minimizar la amenaza de ataques de flanqueo.

Prerrequisitos: ataque base +3, Sabiduría 19.

Beneficio: los atacantes no obtienen el bonificador +2 habitual al flanquear a la deidad. Esta dote no concede su efecto cuando la deidad es atacada sin el beneficio de su modificador de destreza a la CA, como cuando es sorprendida o es el objetivo del ataque furtivo de un pícaro.

Pericia superior (general)

La deidad domina el arte de defenderse en combate.

Prerrequisitos: Inteligencia 13, ataque base +4.

Beneficio: cuando la deidad utiliza la dote de pericia superior para mejorar su CA, la cantidad restada de su ataque y sumada a su CA puede ser cualquier cantidad que no exceda su ataque base.

Esta dote elimina el máximo de +5 de la dote de Pericia.

Pies ligeros (general)

La deidad corre tan rápido que puede doblar las esquinas sin perder impulso.

Prerrequisitos: Destreza 15, Correr.

Beneficio: al correr o cargar, la deidad puede realizar un único cambio de dirección de 90 grados o menos. Una deidad no puede utilizar esta dote mientras lleve armadura intermedia o pesada, o si está llevando una carga mayor que ligera.

Carencia: sin esta dote, una deidad solamente puede correr o cargar en línea recta.

Poder de crítico (general)

La deidad escoge un tipo de arma, como una espada larga o una gran hacha. Con esta arma, la deidad sabe cómo golpear donde más duele cuando es necesario.

Prerrequisitos: Competencia con arma, ataque base +12, Crítico con arma mejorado.

Beneficio: una vez al día, antes de realizar un tiro de ataque, la deidad puede declarar que un único ataque cuerpo a cuerpo es automáticamente una amenaza. Si el ataque es con éxito, la deidad tira de forma automática para confirmar el impacto crítico, prescindiendo del tiro actual de ataque.

Especial: una deidad puede obtener esta aptitud varias veces, escogiendo un tipo diferente de arma cada vez. Esta aptitud puede ser escogida como una dote adicional de guerrero.

Poder divino (divina)

La deidad puede canalizar energía para incrementar el daño que hace en combate.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes, Carisma 13, Fuerza 13, Ataque poderoso.

Beneficio: la deidad puede utilizar uno de sus intentos de expulsar / reprender muertos vivientes para añadir su modificador de Carisma al daño por arma durante un número de asaltos igual a su modificador de Carisma. Ésta es una aptitud sobrenatural.

Presa mejorada (general)

La deidad es diestra en artes marciales que dan énfasis a las maniobras de inmovilizar y lanzar.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: si la deidad golpea con un impacto sin arma, produce daño normal y puede intentar empezar una presa como una acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. No se requiere un ataque de toque inicial. La deidad puede producir daño normal mientras mantiene la presa, en lugar de daño atenuado, sin sufrir un penalizador a su prueba de presa.

Carencia: los personajes sin esta dote hacen un ataque de toque cuerpo a cuerpo para agarrar a su oponente y provocan un ataque de oportunidad al hacerlo. También sufren un penalizador –4 a sus pruebas de presa al intentar hacer daño normal en una presa.

Romper arma mejorado (general)

La deidad es experta en colocar sus ataques exactamente donde quiere.

Prerrequisitos: ataque base +2, Romper arma.

Beneficio: cuando la deidad golpea el arma de un oponente, produce el doble de daño.

Soltura mayor con una escuela de magia (general)

La deidad escoge una escuela de magia a la que ya haya aplicado la dote de Soltura con una escuela de magia anteriormente. Sus conjuros mágicos de esa escuela serán aún más poderosos de lo normal.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia.

Beneficio: Añade +4 a la CD de todos los TS contra conjuros de la escuela de magia en la que la deidad escoge tener soltura. Este bonificador se solapa (no se apila) al bonificador de Soltura con una escuela de magia.

Especial: una deidad puede obtener esta dote varias veces, escogiendo una escuela de magia diferente cada vez.

Sustitución de energía (metamágica)

La deidad puede modificar un conjuro que utilice energía para que use otro tipo de energía.

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

Beneficio: la deidad escoge un tipo de energía: ácido, electricidad, fuego, frío o sonido. Al utilizar un conjuro con el descriptor de ácido, electricidad, fuego, frío o sonido puede modificar el conjuro para utilizar en su lugar el tipo escogido de energía. El conjuro alterado utiliza un espacio de conjuro del nivel normal del conjuro.

El conjuro alterado funciona normalmente en todos los aspectos excepto el tipo de daño producido. Por ejemplo, un conjuro de *bola de sonido* funciona como una *bola de fuego*, pero produce daño de sonido en lugar de daño de fuego.

Especial: una deidad puede obtener esta dote varias veces. Cada vez la dote se aplica a un tipo diferente de energía.

Sustitución por daño atenuado (metamágica)

La deidad puede modificar un conjuro que utilice energía para producir daño para que en su lugar produzca daño atenuado.

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

Beneficio: Al utilizar un conjuro con el descriptor de ácido, electricidad, fuego, frío o sonido, la deidad puede modificar el conjuro para que produzca daño atenuado en lugar del daño por el tipo de energía indicado. El conjuro alterado utiliza un espacio de conjuro igual al del nivel normal del conjuro.

El conjuro alterado funciona normalmente en todos los aspectos excepto en el tipo de daño producido. Por ejemplo, un conjuro de *bola de fuego* convertido en un conjuro de *bola de daño atenuado* funciona como una *bola de fuego*, pero produce daño atenuado en lugar de daño por fuego.

Venganza divina (divina)

La deidad puede canalizar su energía para infligir daño adicional de energía al luchar contra muertos vivientes.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivientes, Expulsión incrementada.

Beneficio: la deidad puede utilizar uno de sus intentos de expulsar muertos vivientes para añadir 2d6 de daño de energía sagrada a todos sus ataques cuerpo a cuerpo con éxitos contra muertos vivientes hasta el final de la próxima acción. Ésta es una aptitud sobrenatural.

Vista ciega, 5' de radio (general)

La deidad percibe a los oponentes en la oscuridad.

Prerrequisitos: ataque base +4, Lucha a ciegas, Sabiduría 19.

Beneficio: utilizando sus sentidos como un oído agudo y la sensibilidad a las vibraciones, la deidad detecta la localización de oponentes que no están más allá de 5' de ella. *Invisibilidad* y *oscuridad* son irrelevantes, aunque no puede discernir seres incorpóreos (excepto por el alcance reducido, esta dote es idéntica a la cualidad especial *Vista ciega* del *Manual de Monstruos*).

CÓMO INTERPRETAR A UN DIOS

Esta sección contiene consejos acerca de cómo utilizar a los dioses en tu campaña.

CÓMO ENCONTRAR A UN DIOS

Cuando los PJs encuentran a una deidad, se están encontrando con un ser cuyos sentidos se extienden durante millas. Una deidad simplemente tiene que pensar o desear algo para tenerlo. Su conocimiento sobre su ámbito de poder cubre grandes áreas, y su control sobre la estructura de la materia, la energía y la vida la permite controlar la mayoría de las situaciones, de forma particular en el plano Material. La presencia temible de una deidad acobarda a la mayoría de los mortales, y puede hacerlos huir de miedo.

Los dioses buscan a los mortales que hagan grandes hazañas que favorezcan a los dioses, así como a aquellos que amenacen su poder, supremacía o existencia. Incluso cuando un dios honra a un mortal o grupo de mortales con su presencia física, su atención está sin ningún esfuerzo en diversos sitios a la vez. Los mortales que alcancen el hogar de una deidad pueden irritar a ese poder por su interrupción. Pueden esperar una bienvenida gélida (o demasiado "calurosa", según la deidad y el plano).

Como Dungeon Master, maneja la experiencia de encontrar a un dios para acomodarla a tu campaña. Puedes aterrorizar a los PJs o darles la bienvenida, dependiendo de cómo quieres que los personajes se sientan respecto a las deidades, y cuánto quieres que se relacionen con ellas.

Según el tipo de panteón que tengas, puedes ser capaz de encontrar inspiración en cualquier parte.

Panteones históricos

Los mitos y leyendas presentan a panteones de todo el mundo. Por ejemplo, es fácil encontrar cómo actúa Zeus leyendo la mitología griega.

Panteones ficticios

Si estás basando tu campaña en un escenario descrito en libros, considera de forma cuidadosa si quieres utilizar las deidades como se describen allí. Los novelistas escriben lo necesario para contar su historia, y eso es justo lo que hacen, pero las necesidades de una historia y de un escenario a veces difieren. Si te gusta una situación particular o un rasgo de personalidad de una novela, utilízalo después de considerar cómo funcionará alrededor de una mesa de juego.

Si tú estás utilizando un panteón que solamente existe en los libros, entonces las novelas son toda la información que tienes. Piensa en esa situación como en una oportunidad. Puedes expandir las novelas y añadir información que el escritor puede haber considerado irrelevante, o para la que simplemente no había suficiente espacio.

Tu panteón

Al desarrollar tu propio panteón, considera darle un sabor específico. Tus dioses podrían parecerse a los de los griegos, con exagerados rasgos de carácter, debilidades mortales, y comportamiento contradictorio. También podrían ser modestos, sabios y compasivos. O en lugar de eso, tener extraños esquemas mentales ya que sus poderes y sentidos les permiten acercarse al universo de formas que los mortales no pueden entender.

Cómo se comportan las deidades

Aquí están algunas sugerencias para interpretar su papel cuando tus jugadores se encuentren con un dios.

Mocoso malcriado: los dioses van a la suya. Si desean alguna cosa, aparece ante ellos con poco o ningún esfuerzo. La satisfacción instantánea es normal para las deidades. Tienen poco o ningún aprecio por los desafíos y dificultades que afrontan los mortales. Encargan búsquedas y tareas sin medir su dificultad y se enfurecen cuando los mortales ponen objeciones. Las deidades que tienen contacto directo con "cosas vivas" generalmente muestran comprensión, pero incluso para ellas hay una diferencia entre lo que es una preocupación razonable y frustrar su voluntad. Al presentar una deidad semejante, desecha las preocupaciones de los PJs como cosas triviales. Enfádate cuando no puedan hacer lo que tú quieres de forma inmediata, si eso es lo apropiado. En otro caso, sé paciente pero insistente, y no negocies.

Inmortal: para las deidades, los mortales (incluso los elfos) tienen la esperanza de vida de un mosquito. Lo que parece crucial a un mortal puede no tener sentido alguno para una deidad capaz de superar cualquier problema mortal. Los dioses pueden actuar de forma irreflexiva o precipitada, pero de forma habitual lo hacen en su propio interés. Tales deidades se lo tomarán con calma al relacionarse con los PJs y les recordarán que son mortales, y por ello sus problemas pasarán.

Te he visto: los dioses no sólo pueden percibir sucesos a millas de distancia, sino que pueden percibir a sus sacerdotes, templos y elementos de ámbito de poder a través de los planos. Supón que una deidad advierte cualquier truco que los personajes intenten, incluyendo escabullirse para robar a cubierto de una diversión. De forma adicional, probablemente un ser inmortal ha visto todas las tretas que los personajes puedan pensar y ha preparado defensas contra ellas. No tienes que tener un plan para todas las posibilidades, simplemente supón que la deidad está preparada.

El poder personificado: los dioses pueden hacer más cosas, más rápido y con más precisión que cualquier mortal. Cualquier lanzador de conjuros arcanos puede hacer que algo aparezca de la nada. Una deidad puede hacer que una cantidad imposible de materia aparezca al instante y sin esfuerzo. Lo hacen sin componentes verbales, somáticos o materiales obvios. Caminar sobre el arco iris o transformar a un personaje molesto (molesto para la deidad, por supuesto) en una tortuga mientras dure el encuentro son manifestaciones menores de una deidad. Una deidad podría curar una enfermedad incurable, convertir los fragmentos de un artefacto maligno en diamantes sin mácula o enmudecer a un personaje ofensivo hasta que ese personaje realice una *expiación*. Cualquier cosa que un *deseo* pueda conseguir, un dios puede conseguir más.

El enmascarado: Odín vagabundeaba a menudo por el reino mortal disfrazado como un anciano. Zeus bajaba del Olimpo en formas muy diferentes. Los PJs pueden encontrar una deidad y no darse cuenta de ello (aunque la mayoría de las deidades no pueden resistir descubrirse cuando se van; ver 'El poder personificado', más arriba).

Condescendiente: los poderes de una deidad están muy por encima de los de los mortales. Las deidades pueden expresar su simpatía y compasión como piedad. Las deidades menos comprensivas pueden desechar a

los mortales como inútiles o sin importancia. Cuesta mucho para los mortales que una deidad les tome en serio. Combinada con la inmortalidad, esta actitud significa que las deidades tenderán a ignorar las preocupaciones inmediatas de los mortales a menos que alguna cosa amenace sus poderes, ámbitos de poder o su misma existencia. Recompensa a los jugadores que hagan que sus personajes planteen peticiones de forma que atraigan la atención de los dioses.

Ir demasiado lejos: interpretar a una deidad significa sobreactuar, devorar la pantalla (*NdT: en términos cinematográficos, dícese del actor que sobresale de los demás y centra la atención del espectador*) y comportarse mal sin importar el resultado. Los villanos de las películas son a menudo grandes ejemplos de este tipo de comportamiento. Jack Nicholson como Joker en *Batman* y Tommy Lee Jones como Stranix en *Alerta máxima* son dos ejemplos excelentes. Si una deidad es orgullosa e irritable, interpreta esta actitud rehusando mirar a tus jugadores y tomándote como una ofensa cualquier cosa que digan. Si una deidad es cordial y simpática, pon tu mano en el hombro del jugador con el que la deidad esté hablando y mira al jugador directamente a los ojos.

Aura divina: los dioses utilizan sus auras para inducir el estado mental adecuado en aquellos que se les acercan. Los personajes pueden ser capaces de resistir la necesidad de caer de rodillas y adorarlos, pero incluso si lo consiguen, es un tremendo esfuerzo. Recuerda a tus jugadores que las rodillas de sus personajes tiemblan con el esfuerzo para resistir, y cada vez que la mirada del dios recae sobre un personaje en concreto, él o ella sienten aumentar la necesidad (aunque no se requieran más tiros). Tanto si una aura divina es aterradora como inspiradora, será una experiencia que pocos olvidarán jamás.

Cólera divina: las deidades no esconden sus emociones. Cualquier cosa que sienten, la demuestran. Si unos pocos mortales son pisoteados, convertidos en cenizas, aplastados bajo montañas o edificios caídos, o alejados un centenar de millas por una ráfaga de viento, una deidad puede no notarlo en su excitación, particularmente si puede resucitar a esos mortales más tarde. Poner en duda los conocimientos de una deidad o su poder, o no estar de acuerdo con ella es seguro que desatará su cólera. Si tus PJs pasan mucho tiempo contactando con las deidades, unas pocas dosis de cólera divina cambiarán su comportamiento.

Egocéntrico: las deidades se centran en su mantenimiento y expansión. Actúan para preservar su poder (tanto el personal como su ámbito de poder) y para eliminar las amenazas a sus intereses. Al mismo tiempo, las deidades habitualmente tienen sus planes para obtener más poder e influencia dentro de sus panteones. Los mortales rara vez son lo suficientemente poderosos como para ser una distracción de esas dos prioridades (y cuando son lo suficientemente poderosos, ver 'Cólera divina' más arriba). Quizás el desafío más grande después de contactar con una deidad es desviar la atención de la deidad de sus asuntos personales hacia los de los mortales. Los mortales que ayuden a una deidad de una forma que sea importante para una criatura inmortal e increíblemente poderosa probablemente obtendrán más fácilmente la ayuda divina.

POLÍTICA DIVINA EN TU CAMPAÑA

Las deidades tienen sus propios planes y preocupaciones. Después de todo, los mayores retos a los que se enfrentan provienen de los de su tipo. Ares y Atenea compiten de forma constante por la atención de Zeus, y discuten sobre la mejor manera de dirigir una guerra. Esta política requiere mucha atención de una deidad. Afortunadamente, al principio estas disputas casi siempre no son percibidas por tus PJs. Hasta que los personajes alcancen niveles muy altos, carecen del poder para preocupar o amenazar a las deidades y ellos raramente, si lo llegan a hacer, se relacionarán directamente con los dioses. Si los personajes de tu campaña pasan más y más tiempo comunicándose con sus dioses que incrementando sus niveles, invierte algún tiempo en desarrollar las rivalidades y política de tu panteón.

INTROMISIÓN DIVINA

El principio más importante para el uso de deidades en una campaña de fantasía en un juego de rol es emplearlos de forma juiciosa y sobria. Demasiadas intromisiones por parte de los dioses quitan la diversión a los jugadores. Si un dios puede eliminar obstáculos con un gesto de su mano, no hay necesidad de un esfuerzo heroico por parte de los personajes. El juego Dungeons & Dragons está diseñado para un nivel mortal de juego. Los PJs son heroicos no a causa de los tremendos poderes que pueden acumular eventualmente, sino a causa de los terribles riesgos que aceptan al encarar una muerte inminente. Utilizar a una deidad para salvar repetidamente a los personajes de tales riesgos es estropear el espíritu del juego.

En algún momento, los personajes de alto nivel pueden llegar a ser extraordinariamente poderosos. Para entonces, se sentirán probablemente cómodos con el viaje planario (o tan cómodo como cualquiera pueda sentirse con semejante actividad). Tales aventuras pueden llevar a los personajes a contactar directamente con los dioses en los planos hogar de las deidades. Los personajes pueden incluso entrar en conflicto o desafiar a esos poderes. Sin embargo, la mayor parte del tiempo la actividad de los mortales se llevará a cabo sin demasiada intromisión o incluso atención divina.

ENCUENTROS DIVINOS Y PUNTOS DE EXPERIENCIA

Excepto por las (presumiblemente) muy raras ocasiones en que un grupo de personajes realmente derrote a una deidad en combate, las recompensas de experiencia por encuentros con deidades serán necesariamente recompensas por historia. Como tales, estas recompensas nunca pueden calcularse basándose en el VD actual o supuesto de la deidad. En su lugar, debes determinar una recompensa basada en las circunstancias del encuentro, su importancia para la aventura y la campaña, y el resultado final del encuentro. Esta sección te ofrece algunas pautas generales, pero estas orientaciones nunca deberían sustituir a tu buen juicio.

Algunos tipos de contacto con deidades son realmente rutinarios, aunque pueda parecer extraño decirlo. Un clérigo rezando para conseguir conjuros o lanzando un conjuro de *comunión* tiene algún nivel de contacto con su deidad, pero no obtiene puntos de experiencia por ese encuentro. De hecho, en el caso del conjuro de *comunión*, realmente pierde puntos de experiencia. E igual forma, si una deidad se aparece en los sueños de un personaje o incluso en una visión diurna para enviar al personaje a alguna clase de búsqueda, el personaje no debería recibir experiencia por semejante encuentro. Ya obtendrá suficientes puntos de experiencia con la búsqueda, que es donde está el verdadero desafío.

Sin embargo, otros tipos de encuentros con deidades son desafíos reales y merecen ser tratados como otros encuentros con recompensas de experiencia. Algunas situaciones pueden requerir que los PJs negocien con la deidad, otras frustrar un plan de la deidad, y otras escapar de una deidad furiosa para salvar sus vidas. Algunas negociaciones son sencillas, mientras que otras son mucho más complicadas (ten presente que las deidades tienen a menudo modificadores a las habilidades de Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar que pueden estar entre +50 y +80). Por regla general, asigna a los encuentros típicos de negociación un VD que ronde entre el nivel promedio del grupo –2 y el nivel promedio del grupo +1 (la recompensa en PX varía desde 150 a 450 veces el nivel promedio del grupo). Frustrar los planes de una deidad es una gran hazaña y probablemente merezca un VD que ronde entre el nivel promedio del grupo y tres niveles más (PX iguales a entre 300 y 900 veces el nivel promedio del grupo). Escapar de la cólera de una deidad es sumamente difícil y debería tener un VD entre cuatro y siete niveles por encima del nivel promedio del grupo (PX igual a entre 1.200 y 3.600 veces el nivel promedio del grupo).

Naturalmente, comparar el poder relativo de una deidad (medido tanto por su rango divino como por la cantidad de DG y niveles de personaje que posea) con el nivel del grupo es una consideración importante, especialmente para encuentros en los que los PJs se enfrentan seriamente con la deidad. Para personajes de 65.º nivel, escapar de la cólera de Imhotep no es un encuentro de VD 69, ya que verdaderamente Imhotep es sólo ligeramente más poderoso que un personaje de 20.º nivel. Una vez más, las orientaciones jamás deberían estar por encima de tu criterio sobre la dificultad del encuentro.

Para los casos de muerte real de una deidad, tú deberías recompensar a *cada personaje* que haya participado en el combate con una cantidad de PX igual a 1.000 veces su nivel normal. Ésta es experiencia suficiente para llevar a cualquier personaje hasta su siguiente nivel, y casi con toda seguridad la mayor recompensa individual que un personaje reciba jamás, comparable a un personaje que derrote él sólo a un monstruo cuyo VD sea 4

niveles más alto que el suyo. Sin embargo, recuerda el consejo de la *Guía del Dungeon Master* "... un encuentro en el cual los PJs derroten algo muy por encima de su propio nivel (un valor por lo menos ocho puntos superior al VD correspondiente a los personajes) ha sido seguramente el resultado de una suerte brutal o de un cúmulo de circunstancias irrepetibles; en tal caso recibir todos los PX que corresponderían tampoco sería lo justo y apropiado. Como DM deberás tomar decisiones". Si los PJs son meros espectadores en una batalla entre dos deidades que termine con la muerte de una deidad, ellos deberían recibir algunos PX por sobrevivir a tan traumático suceso, pero no merecerían subir de nivel por su minúscula parte en el fallecimiento del dios.

SEGUIDORES DIVINOS

Los dioses tienen sus huestes tal y como los personajes poderosos tienen las suyas. La mayoría de esos seguidores divinos son mortales. Actúan como sirvientes, guardias y mensajeros de las deidades. Si bien las deidades han invertido menos en sus seguidores que en sus avatares, consideran un ataque o un acto en contra de un seguidor como un ataque o acto en contra de su divina persona.

Todos los tipos de seres pueden servir a las deidades. En general, una deidad solamente acepta como seguidores a quienes haya llevado a cabo una gran proeza al servicio de la deidad. Tales seguidores habitualmente tienen el mismo alineamiento que la deidad. Ningún alineamiento de un seguidor estará opuesto al alineamiento de la deidad tutelar ya sea en el eje legal–caótico o en en eje bueno–maligno. Mientras algunos seguidores son mortales transportados de forma física a los reinos divinos, otros son espíritus que realizan el viaje a los reinos divinos bajo su propio poder una vez fallecidos (ver 'Suplicantes', más adelante).

Ya que las deidades contemplan a sus servidores como extensiones de sí mismas, limitan sus cantidades de seguidores a fin de reducir las oportunidades de que sus rivales los ataquen o insulten. Proteger a los seguidores es un asunto de prestigio, y pocas deidades son propensas a arriesgar sus posiciones en los panteones por un puñado de sirvientes no divinos.

La inteligencia no es un requisito para un seguidor. Muchas deidades reclutan criaturas de inteligencia animal como seguidores. Estas criaturas sirven como guardianes y como señales o presagios de la presencia amenazadora de la deidad.

ENVIADOS

Un enviado divino habla y actúa en nombre del ser divino. Cuando las peticiones de presencia de una deidad son demasiado numerosas, la deidad puede utilizar enviados.

Los enviados son seguidores divinos investidos con una pequeña parte del poder de la deidad. Una deidad puede investir 1 rango de su poder (reduciendo su rango divino de forma acorde) en un único servidor por tanto tiempo como la deidad quiera. El enviado debe estar presente para que la deidad realice la investidura. Mientras esté investido, el enviado obtiene cualquier aptitud divina sobresaliente que tenga su deidad tutelar así como los poderes y aptitudes de un semidiós de rango 1. Sin las puntuaciones de característica o rangos divinos, el enviado puede no ser capaz de utilizar todos esos poderes y aptitudes.

Una deidad puede tener más de un enviado, pero debe perder 1 rango divino por cada enviado al que invista. Una deidad puede recuperar un único rango divino por acción estándar, y hacer eso no requiere la presencia física del enviado. Un enviado puede quedar desamparado en un plano lejano si la deidad decide recuperar su rango mientras el enviado está allí.

Por designio de la deidad, un enviado es la deidad. Un insulto a un enviado es un insulto a la deidad tutelar. De igual forma, un ataque a un enviado es un ataque a la deidad. Las deidades esperan que sus enviados sean tratados con el mismo temor, respeto y reverencia que las deidades mismas.

Las deidades rara vez confían rango divino a criaturas de baja inteligencia. Los enviados son a menudo sirvientes ejemplares, los mejores de aquellos que sirven a su deidad tutelar.

Ejemplo de enviado de Heironeus

Hodge Guiley: semidiós (rango divino 1) Pal 20; humanoide Mediano; DG 20d10+40; pg 240; Inic +4; Vel 120'; CA 28 (toque 11, desprevenido 28); Atq +24/+19/+14/+9 cuerpo a cuerpo (1d8+8 más 1d6 de electricidad/17-20, *espada larga fantasmal electrizante* +3), +16 cuerpo a cuerpo (1d8 golpe con escudo, *escudo grande golpeador animado*); AE Castigar el mal, Expulsar muertos vivientes 5/día; CE Inmunidades divinas; RD 36 / +4, Resistencia al fuego y frío 20, Lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente con todos los seres a 1 milla alrededor, Comunicación remota, Reino divino, Teleportar sin error a voluntad, RC 33, Aura divina (10', CD 13), Aptitud divina sobresaliente (Don de la vida), Aura de valor, *detectar el mal*, Gracia divina, Salud divina, *imposición de manos*, Inmunidad a la electricidad, Inmortal, *quitar enfermedad* 6/semana, tiro de 1 no es fallo automático, los sentidos se extienden hasta 1 milla, Percepción a distancia (se aplica a templos de Heironeus, su nombre y adoradores), Bloquear percepción para personajes de rango divino 0, realiza acciones relacionadas con ámbito de poder Justicia con CD 15 o menor como acción gratuita, Crear objetos menores mágicos relacionados con la Justicia, Sentido de ámbito de poder Justicia como Heironeus; AL LG; TS Fort +18, Ref +10, Vol +12; Fue 16, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Ataque poderoso, Concentración +10, Crítico mejorado (espada larga), Diplomacia +10, Especialización en armas (espada larga), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Montar (caballo) +10, Romper arma, Saber (religión) +5, Sanar +10, Soltura con un arma (espada larga), Trato con animales +10.

Castigar el mal (Sb): una vez al día, Guiley puede intentar castigar el mal con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Tiene +2 a su tiro de ataque y produce 20 puntos de daño adicionales. Castigar a una criatura que no sea maligna no tiene ningún efecto pero gasta la aptitud por ese día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): puede expulsar muertos vivientes haciéndolo como un clérigo dos niveles inferior lo haría.

Inmunidades divinas: transmutación, consunción de energía, consunción de característica, daño de característica, efectos enajenadores, veneno, atontamiento, paralización, muerte instantánea.

Aura de valor (Sb): Guiley es inmune a los efectos de miedo, mágicos o de otro tipo. Los aliados a 10' de él obtienen un bonificador +4 de moral a TS contra efectos de miedo.

Detectar el mal (St): puede utilizar *detectar el mal*, como el conjuro, a voluntad.

Gracia divina: Guiley aplica su bonificador de Carisma a todos los TS. (Este modificador ya figura en las estadísticas dadas anteriormente.)

Salud divina: es inmune a todas las enfermedades, incluyendo enfermedades mágicas como putridez de momia y licantropía.

Imposición de manos (St): Guiley pude curar heridas por medio de su toque como una acción estándar. Cada día puede curar 40 puntos de golpe. Puede curarse a sí mismo y puede dividir la curación entre varios receptores. No tiene por qué utilizarla toda a la vez.

Conjuros de Paladín/Día: 4/4/3/3; CD base = 12 + nivel de conjuro.

Pertenencias: armadura completa +4 fantasmal de invulnerabilidad, escudo grande de acero +5 golpeador animado, espada larga +3 fantasmal electrizante, botas de zancadas y brincos, capa de resistencia +1.

SUPLICANTES

Algunos espíritus demuestran su devoción a su deidad viajando al plano hogar de la misma. Aquellos que sobreviven al aterrador, fantástico y peligroso viaje a través de los planos se convierten en sirvientes de la deidad. Mientras que unos pocos pueden seguir siendo espíritus sin cuerpo, la mayoría llegan a ser suplicantes por medio de la voluntad divina de su deidad tutelar. Estos suplicantes divinos son parecidos en muchas cosas a los suplicantes que se pueden encontrar en cualquier parte de los planos Exteriores. Dependiente de la deidad, un suplicante puede ser un sirviente tranquilo, incansable y sin ideas que vive en dicha plena bajo la protección de la deidad. Otro suplicante puede ser un esclavo ardiendo entre los fuegos infernales por pecados reales o imaginarios, torturado y finalmente convertido en un instrumento más poderoso del mal. Un tercer suplicante es el guerrero que combate todo el día y que disfruta de la bebida y la

diversiones mundanas durante la noche en grandes salones, preparándose para la última batalla del universo.

Generalmente, los suplicantes aparecen en la forma que tenían cuando murieron, aunque pueden ser rehechos por las deidades para ajustarse a la naturaleza de su particular vida después de la muerte. Por ejemplo, en una campaña en la cual todos los dioses sean dragones los suplicantes podrían ser rehechos para parecer dragones.

En la cosmología del D&D, la mayoría de suplicantes son de apariencia humanoide.

En general, los suplicantes que se convierten en sirvientes divinos son criaturas que tuvieron en su forma original al menos Inteligencia 1 y Sabiduría 1. Los siguientes tipos de criatura pueden llegar a ser suplicantes dependiendo de la deidad: aberraciones, animales, bestias, bestias mágicas, cambiaformas, cienos, dragones, fatas, gigantes, humanoides, humanoides monstruosos, plantas y sabandijas con suficientes puntuaciones de característica (los ents pueden serlo, pero no las enredaderas asesinas). Habitualmente, los constructos y muertos vivientes no suelen ser convertidos en suplicantes, aunque los espíritus de sus formas originales podrían serlo. Los elementales y ajenos tienden a fundirse con sus planos nativos, y por ello no llegan a ser suplicantes. Sin embargo, sus espíritus pueden ser llamados de entre los muertos.

En términos de juego, los suplicantes no son de forma habitual figuras centrales. Aunque puede ser útil hacer que los PJs se encuentren en la corte de una deidad con individuos que fueron amigos suyos y hayan muerto, en la mayoría de los casos cuando un personaje se convierte en un suplicante, está muerto. Los rasgos genéricos presentados a continuación son para PNJs, no para PJs. Si un personaje muerto que es un suplicante es más tarde devuelto a la vida (para volver a ser un PJ), olvidará todas sus experiencias como suplicante.

Cómo crear un suplicante

"Suplicante" es un rasgo genérico que puede añadirse a cualquier criatura que determine la naturaleza de la campaña (referida de aquí en adelante como criatura base). El tipo de criatura cambia a ajeno, y la criatura utiliza todas las estadísticas base y aptitudes especiales de la criatura excepto donde se cita a continuación.

DG: cambian a 2d8. Se retienen los puntos de golpe adicionales.

CA: los bonificadores o penalizadores de CA natural, Destreza y tamaño se mantienen. Los bonificadores de armadura no son aplicables.

Ataques: el ataque base se reduce a +2, sujeto a modificaciones por tamaño y Fuerza.

Ataques especiales: un suplicante pierde todos los ataques sobrenaturales y sortílegos, pero mantiene los ataques normales y excepcionales.

Cualidades especiales: un suplicante pierde todas las aptitudes sobrenaturales y sortílegas, pero mantiene las aptitudes excepcionales. Además obtiene las siguientes cualidades.

Inmunidad mental: todos los suplicantes son inmunes a los efectos enajenadores. Esto puede deberse a la naturaleza descerebrada de su existencia, su devoción por sus deidades, o por estar rodeados por un plano alineado similarmente.

Otras inmunidades: según su naturaleza, el suplicante es inmune a dos de los siguientes efectos: ácido, electricidad, fuego, frío, veneno, petrificación o poliformación. Estas inmunidades se aplican de forma parecida a todos los suplicantes de un plano o deidad concreto.

Resistencias: según la naturaleza del plano del suplicante, el suplicante obtiene resistencia 20 contra dos de los siguientes efectos: ácido, electricidad, fuego o frío.

Reclusión planar: los suplicantes no pueden abandonar el plano que habitan, y son teleportados cien millas en una dirección al azar si se hace un intento de obligarlos a marcharse.

Cualidades especiales adicionales: planos concretos pueden proporcionar beneficios adicionales a los suplicantes de esos planos. Las cualidades especiales adicionales típicas pueden incluir alguna de las siguientes.

- Reducción del daño 5/ plata yresistencia a conjuros 5.
- *Círculo mágico contra el mal* continuo.
- Curación rápida 1.
- Reducción del daño 10 / +1.
- Resistencia a conjuros 10.
- 2d8 DG adicionales.
- Quitar todas las inmunidades y resistencias excepto a efectos enajenadores. Añadir resistencia a ácido, electricidad, fuego, frío y veneno 5.

Estas modificaciones son el resultado de la naturaleza del plano o de los poderosos seres que hay dentro de él.

Salvaciones: bonificador + 3 a los TS base.

Características: las mismas que las de la criatura base. Algunas cosmologías o deidades especialmente inseguras pueden fijar un máximo de 18 para puntuaciones de característica de los suplicantes. Las características más altas que eso se reducen a ese máximo.

Habilidades: los suplicantes no tienen habilidades. Las habilidades previas se pierden.

Dotes: los suplicantes no tienen dotes. Las dotes previas se pierden.

Terreno/Clima: cualquiera terrestre y subterráneo (dentro del mismo plano).

Organización: la misma que la criatura base.

Valor de Desafío: 1.

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: el mismo del plano nativo.

Avance: ninguno.

Suplicantes excepcionales

Para tareas específicas, las deidades pueden escoger sirvientes concretos que retengan el conocimiento de su anterior yo. Estos suplicantes excepcionales retienen las dotes y habilidades que tuvieron en vida, pero fuera de eso están limitados como los suplicantes de su plano.

Ejemplo de suplicante

Ogro suplicante (Plano caótico maligno)
Gigante Grande
DG: 2d8+8 (17 pg)
Iniciativa: -1 (Des)
Velocidad: 30'
CA: 13 (–1 tamaño, –1 Des, +5 natural)
Ataques: golpetazo +6
Daño: golpetazo 1d4+5
Frente/Alcance: 5'×5' / 10'
Ataques especiales: ninguno.
Cualidades especiales: Inmunidad mental, Inmunidad a veneno, Resistencia 20 a ácido, electricidad, fuego.
Salvaciones: Fort +5, Ref +2 , Vol +3.
Características: Fue 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7.
Habilidades: ninguna.
Dotes: ninguna.

Terreno / Clima: cualquiera terrestre, acuático, subterráneo.
Organización: solitario, pareja, banda (2-4), o partida (5-8).
Valor de Desafío: 2.
Tesoro: estándar.
Alineamiento: caótico maligno (normalmente).
Avance: ninguno.

CÓMO LEER LAS ENTRADAS DE LAS DEIDADES

Los siguientes capítulos incluyen las estadísticas de juego para docenas de deidades fantásticas y mitológicas. Cada entrada de una deidad está organizada en el mismo formato general, como se describe a continuación.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE LA DEIDAD

La primera sección de texto contiene información básica acerca de la deidad.

Nombre: la primera línea da el nombre por el que la deidad es normalmente conocida. Otros nombres o títulos atribuidos a la deidad (si los tiene) figuran inmediatamente bajo el nombre.

Símbolo: una descripción corta del símbolo sagrado o sacrílego llevado por los clérigos de la deidad. Este símbolo se utiliza a menudo en altares y otros objetos dedicados a la deidad.

Plano hogar: la porción del cosmos donde la deidad reside principalmente.

Alineamiento: el alineamiento de la deidad. Las deidades siguen los mismos alineamientos que los mortales; ver el capítulo 6.º del *Manual del Jugador*.

Ámbito de poder: los aspectos de la existencia mortal con los que se asocia más a menudo a la deidad. Los elementos de ámbito de poder se citan en términos generales en su orden de importancia para la deidad.

Adoradores: aquellos que adoran o veneran a la deidad, en términos generales en orden de cantidad e importancia para la deidad.

Alineamientos de los clérigos: qué alineamientos pueden tener los clérigos de la deidad. Según se describe en el *Manual del Jugador*, típicamente un clérigo tiene el mismo alineamiento que sus deidades. Algunos clérigos están "a un paso de distancia" de sus respectivas deidades. Por ejemplo, la mayoría de clérigos de Heironeus (que es legal bueno) son también legales buenos, pero algunos son legales neutrales o neutrales buenos. Un clérigo no puede ser neutral a menos que su deidad sea neutral.

Dos alineamientos están a un paso uno del otro si aparecen adyacentes el uno del otro horizontal o verticalmente en la siguiente tabla. Los alineamientos que están adyacentes el uno del otro en diagonal no están a un paso.

Legal bueno	Neutral bueno	Caótico bueno
Legal neutral	Neutral	Caótico neutral
Legal maligno	Neutral maligno	Caótico maligno

Algunas deidades no aceptan clérigos de todos los alineamientos que están "a un paso de distancia" del suyo propio. Por ejemplo, San Cuthbert, una deidad legal neutral, solamente tiene clérigos legales buenos o legales neutrales.

Dominios: los clérigos de la deidad pueden escoger de entre los dominios aquí listados. Una deidad puede utilizar cualquier conjuro de dominio que pueda conceder como una aptitud sortílega utilizable a voluntad. También puede utilizar cualquier poder de dominio que pueda conceder al menos una vez por día y por rango divino. Expulsar o reprender muertos vivientes no es un poder concedido sino una aptitud de clase de clérigo. Una deidad solamente puede expulsar o reprender muertos vivientes si tiene niveles de clase de clérigo o algún poder especial sobre los muertos vivientes.

Arma preferida: qué arma prefiere la deidad. Los clérigos de la deidad preferirán utilizar de forma habitual tales armas, y ciertos conjuros que lanza el clérigo, como el de *arma espiritual*, pueden tener efectos semejantes a esa arma.

TEXTO DESCRIPTIVO

A continuación de forma inmediata del bloque de características de la deidad está la información acerca de qué apariencia tiene la deidad y otros datos generales.

Dogma: esta sección de texto describe los principios básicos del credo o enseñanzas de la deidad.

Clero y templos: este texto proporciona detalles sobre cómo actúan los clérigos de la deidad y qué tipos de templos y capillas dedican a la misma.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE JUEGO

A continuación se presentan las estadísticas del D&D para la deidad. Utilizan el mismo formato usado para presentar las estadísticas de cualquier otra criatura del juego del D&D.

Todos los modificadores aplicables se han añadido a las estadísticas de la deidad, incluyendo los modificadores a la puntuación de característica, bonificadores por rango divino, por equipo mágico, de sinergia, y por dotes o aptitudes divinas notables.

Las deidades no tienen Valores de desafío. Las entidades de este tipo están tan por encima del reino de los héroes mortales que determinar su nivel de poder en comparación con el de los mortales no tendría apenas sentido. Si te ves en la necesidad de calcular un VD para una deidad, inténtalo sumando sus DG totales a su rango divino. El resultado puede ser o no una valoración aproximada de qué niveles de personajes podrían desafiar al dios; sin embargo, no deberías utilizar este VD para determinar las recompensas de puntos de experiencia para personajes que derroten a esa deidad (ver 'Encuentros divinos y puntos de experiencia', anteriormente en este capítulo, para orientaciones sobre cómo recompensar en puntos de experiencia los encuentros divinos).

Los párrafos al final del bloque de estadísticas de juego proporcionan información adicional sobre la deidad.

Inmunidades divinas: cualquier inmunidad que la deidad tenga gracias a su rango divino, aptitudes divinas notables y ámbito de poder.

Aptitudes divinas sobresalientes: un listado de las aptitudes divinas sobresalientes de la deidad. Las aptitudes divinas sobresalientes únicas relacionadas con el ámbito de poder de la deidad figuran en la descripción de la deidad.

Poderes de dominio: los poderes de dominio que puede utilizar la deidad. En algunos casos, un dios tiene acceso a un poder de dominio que es irrelevante. Esos poderes no se mencionan. Por ejemplo, el poder de dominio de Magia permite a los clérigos utilizar objetos que produzcan conjuros arcanos; este poder es irrelevante cuando una deidad tenga niveles de mago, así que no se menciona de forma habitual.

Aptitudes sortílegas: las aptitudes sortílegas de la deidad y la CD de sus TS para esas aptitudes. Si una aptitud sortílega es reemplazada por otra más poderosa, sólo aparece la mejor de las dos. Por ejemplo, las deidades con el dominio de Viajes pueden utilizar tanto *teleportar* (el conjuro de dominio de 5.º nivel) como *teleportar sin error* (el conjuro de dominio de 7.º nivel) a voluntad. Ya que *teleportar sin error* es sencillamente mejor, es el único que se menciona. Los conjuros señalados con un asterisco se describen en el apéndice 1.º de este libro.

Conjuros/Día y **Conjuros conocidos:** si la deidad tiene cualquier clase de lanzador de conjuros, aquí figura la cantidad de conjuros que puede lanzar cada día y los conjuros conocidos (para bardos y hechiceros). Ya que la mayoría de las deidades pueden lanzar sus conjuros de forma espontánea (sin preparación), habitualmente no se dan listas de conjuros preparados.

Pertenencias: aunque no se proporcione a la mayoría de las deidades descritas en este libro de una gran cantidad de pertenencias, por lo general las deidades son lo suficientemente ricas como para llevar casi cualquier objeto (que no sea un artefacto) que deseen. Sin embargo, habitualmente no se preocupan de hacer tal cosa, ya que sus propios poderes son tan formidables que llevar tales objetos no les haría mucho más poderosos de forma decisiva.

De forma habitual, algunas deidades llevan objetos favoritos, como símbolos que se asocian con su persona. Salvo que se diga lo contrario, tales objetos son artefactos menores de 25.º nivel de lanzador de conjuros.

OTROS PODERES DIVINOS

Esta sección de la descripción de la deidad explica las aptitudes especiales que la deidad tiene como resultado de su condición divina.

El primer párrafo de esta sección explica cómo se ven afectadas las tiradas de la deidad por su condición divina.

Percepciones: la distancia a la que los sentidos de una deidad son efectivos (una cantidad de millas igual a su rango divino), además de otros datos relacionados con la aptitud de la deidad para percibir lo que ocurre a su alrededor.

Percepción de ámbito de poder: los tipos de sucesos relacionados con su ámbito de poder que percibe la deidad.

Acciones automáticas: el tipo de actividades que la deidad puede realizar como acciones gratuitas. Las acciones gratuitas no gastan tiempo alguno. La deidad puede realizarlas en su turno y todavía moverse y actuar.

Creación de objetos mágicos: el tipo de objetos mágicos que la deidad puede crear sin necesidad de una dote de creación de objetos. La deidad todavía tiene que gastar tiempo y puntos de experiencia para crear los objetos.

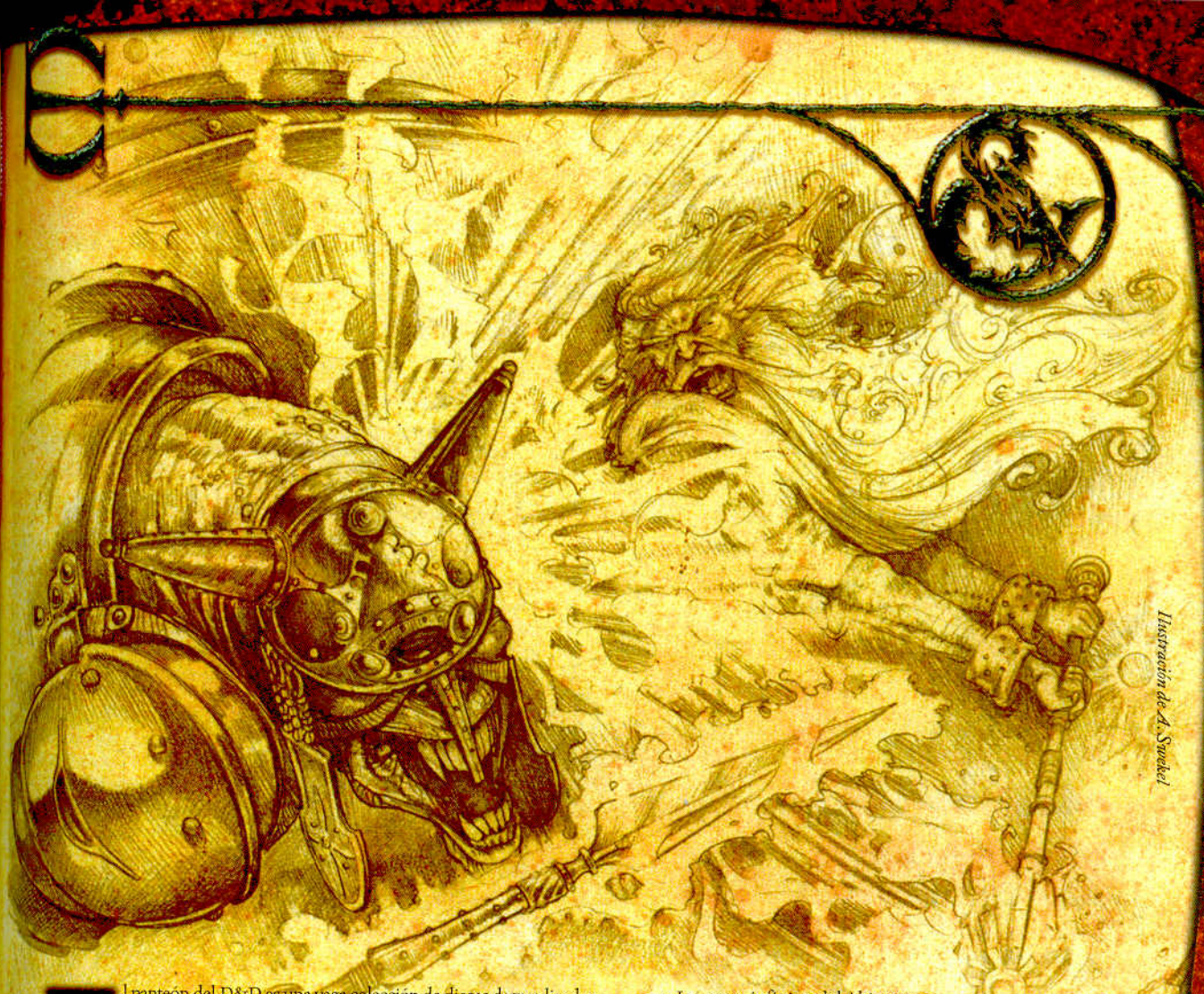


Ilustración de A. Swekel

El panteón del D&D es una vaga colección de dioses desperdigados a través de los planos Exteriores. No existe una deidad líder, y las diferentes deidades menores, intermedias y mayores están eternamente discutiendo acerca de territorios en el plano Material y en otras partes. Las rivalidades son feroces (de forma especial entre Hextor y Heironeus y entre Corellon Larethian y Gruumsh). Es posible ascender a la divinidad: Vecna lo ha conseguido hace bastante poco, y San Cuthbert ascendió en una época pasada.

LA COSMOLOGÍA DE D&D

A menudo se llama a la cosmología del D&D La Gran rueda a causa de cómo encajan los planos unos con otros.

La Gran rueda consta de veintisiete planos. Estos son:

El plano Material: el plano Material comprende el mundo que se presenta en los libros de reglas básicos del D&D. Pueden existir también planos Materiales alternativos.

Tres planos Transitivos: la Gran rueda contiene el plano Etéreo, el plano Astral y el plano de la Sombra. Estos planos funcionan tal y como se describe en los libros de reglas básicos.

Seis planos Interiores: cuatro planos elementales y dos planos de energía son parte de la Gran rueda. Los planos elementales son para los elementos clásicos (fuego, aire, tierra y agua), mientras que los planos de energía personifican la energía positiva y negativa.

Diecisiete planos Exteriores: estos planos alineados son los hogares de diversas deidades y ajenos, y a menudo tienen varias 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.
- Los 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 siete montes de Celestia.
- Los paraísos gemelos de Bitopia.
- Los prados benditos del Elíseo.
- La Tierras salvajes de las bestias.
- Los claros boscosos de Arborea.
- Los dominios concordantes de las Tierras exteriores.

Semiplanos: finalmente, la cosmología del D&D contiene la opción de tener tantos semiplanos como tú desees.

CÓMO ORDENAR LA COSMOLOGÍA DE D&D

La cosmología del D&D consta de los siguientes elementos y orden.

- 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, el cual rodea a toda la cosmología como una nube.
- Los seis planos Interiores rodean al plano Material, pero están separados del mismo y los unos de los otros

Tabla 3–1: el panteón de D&D

Nombre	Dominios	Rango	Alineamiento	Arma preferida	Ámbito de poder
Bahamut	Aire, Bien, Suerte, Protección	m	LB	Garra	Dragones buenos, viento.
Boccob	Saber, Magia, Superchería	M	N	Bastón	Magia, conocimiento arcano, prudencia, equilibrio
Corellon Larethian	Caos, Bien, Protección, Guerra	M	CB	Espada larga	Elfos, magia, artes y oficios, música, guerra
Ehlonna	Animal, Bien, Vegetal, Sol	I	NB	Espada larga	Bosques, selvas, flora y fauna, fertilidad
Erythnul	Caos, Mal, Superchería, Guerra	I	CM	Maza de armas	Odio, envidia, malicia, pánico, ferocidad, matanza
Fharlanghn	Suerte, Protección, Viajes	I	N	Bastón	Horizontes, distancia, viajar, caminos
Garl del Oro luminoso	Bien, Protección, Superchería	M	NB	Hacha de batalla	Gnomos, humor, ingenio, ilusión, talla de gemas, joyería
Gruumsh	Caos, Mal, Fuerza, Guerra	M	CM	Lanza	Orcos, guerra, territorio
Heironeus	Bien, Ley, Guerra	I	LB	Espada larga	Valor, caballería, justicia, honor, guerra, osadía
Hextor	Destrucción, Mal, Ley, Guerra	I	LM	Mangual	Tiranía, guerra, discordia, masacres, conflicto, salud
Kord	Caos, Bien, Suerte, Fuerza	I	CB	Espadón	Fuerza, atletismo, deportes, pelea, coraje
Kurtulmak	Mal, Ley, Suerte, Superchería	I	LM	Lanza	Kobolds, constructores de trampas, minería, guerra
Lolth	Caos, Destrucción, Mal, Superchería	I	CM	Látigo	Drow, arañas, mal, oscuridad
Moradin	Tierra, Bien, Ley, Protección	M	LB	Martillo de guerra	Enanos, creación, herrería, ingeniería, guerra
Nerull	Muerte, Mal, Superchería	M	NM	Guadaña	Muerte, oscuridad, asesinato, inframundo
Obad-Hai	Aire, Animal, Tierra, Fuego, Vegetal, Agua	I	N	Bastón	Naturaleza, selvas, libertad, caza, bestias
Olidammara	Caos, Suerte, Superchería	I	CN	Estoque	Pícaros, música, diversión, vino, humor, engaños
Pelor	Bien, Curación, Fuerza, Sol	M	NB	Maza	Sol, luz, fuerza, curación
San Cuthbert	Destrucción, Ley, Protección, Fuerza	I	LN	Maza	Justo castigo, sentido común, sabiduría, entusiasmo, honestidad, verdad, disciplina
Tiamat	Destrucción, Mal, Ley, Superchería	m	LM	Garra	Dragones malignos, conquista
Vecna	Mal, Saber, Magia	m	NM	Daga	Secretos, intriga
Wee Jas	Muerte, Ley, Magia	I	LN	Daga	Muerte, magia, vanidad, ley
Yondalla	Bien, Ley, Protección	M	LB	Espada corta	Medianos, protección, fertilidad

Rango: semidiós (s), menor (m), intermedia (I), mayor (M)

Ilustración de D. Cramer

(no tienen conexiones entre sí). Son coexistentes con el plano Astral. Cada uno de los planos Interiores tiene el rasgo elemental o de energía apropiado.

- Los planos Exteriores están ordenados en un gran círculo alrededor del plano Material. Cada plano Exterior es limítrofe con los planos que tiene a cada lado pero está separado de los demás planos Exteriores. La excepción a esto son los dominios concordantes de las Tierras exteriores, que son limítrofes con todos y cada uno de los planos Exteriores y por ello un centro de actividad para relaciones entre ajenos.

Los planos Exteriores son coexistentes con el plano Astral. Están separados del plano Etéreo y el plano de la Sombra, así que hay limitaciones para acceder a ciertos conjuros mientras se está en los planos Exteriores. Los planos Exteriores están formados por capas relacionadas, y el acceso más habitual es a través de la capa superior de cada plano. Los planos de alineamiento bueno, también llamados planos celestiales están enlazados por la ruta del río Océano, mientras que los planos infernales de alineamiento maligno están unidos por la ruta del río Estigia.

- Hay una gran cantidad finita de semiplanos que lo conectan todo completamente. También son comunes los conductos individuales, portales que se mantienen en pie espontáneamente y vórtices.

BAHAMUT

El Dragón de platino, Rey de los dragones buenos, Amo del viento del norte.
Deidad menor
Símbolo: una estrella sobre una nebulosa de constelaciones.
Plano hogar: Celestia.
Alineamiento: legal bueno.
Ámbitos de poder: dragones buenos, viento.
Adoradores: dragones buenos, cualquiera buscando protección contra los dragones malignos.
Alineamiento de los clérigos: LB, NB.
Dominios: Aire, Bien, Suerte, Protección.
Arma preferida: garra.



Bahamut (ba–JAM-ut) es adorado en muchos lugares. Aunque todos los dragones buenos rinden homenaje a Bahamut, los dragones dorados, argénteos y de oropel lo tienen especialmente en muy alta consideración. Los demás dragones, incluso los malignos (excepto tal vez su archirrival Tiamat), respetan a Bahamut por su sabiduría y poder.

En su forma natural, Bahamut es un dragón grande y sinuoso, cubierto de escamas blancuzco–plateadas que brillan y centellean incluso bajo la luz más tenue. Los ojos felinos de Bahamut son de un azul profundo, algunos dicen que del azur del cielo canicular. Otros insisten en que los ojos de Bahamut son de un añil gélido, como el corazón de un glaciar. Quizás las dos descripciones solamente reflejan el talante mudable del Dragón de platino.

Dogma

Bahamut es riguroso y desaprueba hondamente toda maldad. No tolera excusa alguna acerca de actos malignos. Aparte de eso, figura entre los seres más compasivos del multiverso. Tiene empatía sin límite por los oprimidos, los desposeídos y los desvalidos. Incita a sus seguidores a fomentar la causa del bien, pero prefiere dejar que los seres libren sus pro-

pias batallas cuando pueden hacerlo. Para Bahamut, es mejor ofrecer información, curación o refugio seguro (temporal) más que llevar sobre sus hombros las cargas de los demás.

Bahamut es atendido por siete grandes sierpes doradas que a menudo le acompañan a él o a uno de sus avatares.

Clero y templos

Bahamut tiene pocos clérigos y menos templos aún. Acepta solamente clérigos buenos. Los clérigos de Bahamut, ya sean dragones, semidragones, u otros seres atraídos por la filosofía de Bahamut, se esfuerzan por realizar acciones constantes, pero sutiles en nombre del bien, interviniendo cuando se les necesita pero procurando hacer tan poco daño en el proceso como les sea posible.

Muchos dragones dorados, argénteos o de oropel mantienen capillas sencillas a Bahamut en sus guaridas, habitualmente nada mucho más detallado que el símbolo de Bahamut inscrito en una pared.

BAHAMUT

Dragón Colosal

Rango divino: 10.

Dados de Golpe: 53d12+742 (1.378 pg).

Iniciativa: +4 (Iniciativa mejorada).

Velocidad: 60', volar 300' (perfecta), nadar 60'.

CA: 76 (–8 tamaño, +10 divino, +52 natural, +12 desvío).

Ataques: mordisco +76 cuerpo a cuerpo, 2 garras +71 cuerpo a cuerpo, 2 alas +71 cuerpo a cuerpo, coletazo +71 cuerpo a cuerpo; o conjuro +76 toque cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia.

Daño: mordisco 4d8+21/19-20, garra 2d8+10, ala 4d6+10, coletazo 4d6+31; o por conjuro.

Frente/Alcance: 40'×80'/15'

Ataques especiales: armas de aliento, aplastamiento, barrido (con la cola), conjuros, aptitudes sortílegas, poderes de dominio, aptitudes divinas notables.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, inmunidad al fuego, RD 45/+4, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 10 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, vista ciega a 10 millas, olfato, visión en la oscuridad, respiración acuática, RC 42, aura divina (1.000', CD 32).

Salvaciones: Fort +52, Ref +38, Vol +51.

Características: Fue 53, Des 10, Con 39, Int 35, Sab 36, Car 35.

Habilidades: Alquimia +50, Averiguar intenciones +79, Avistar +81, Buscar +75, Concentración +82, Conocimiento de conjuros +78, Diplomacia +75, Disfrazarse +44, Empatía animal +50, Engañar +75, Escapismo +66, Escuchar +81, Escudriñar +78, Intimidar +75, Intuir la dirección +51, Reunir información +75, Saber (arcano) +44, Saber (historia) +44, Saber (local) +47, Saber (los planos) +44, Saber (naturaleza) +44, Saber (religión) +44, Sanar +51, Supervivencia +51.

Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Crítico mejorado (mordisco), Desarme mejorado, Engarro, Flotar, Gran hendedura, hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Viraje brusco.

Armas de aliento (Sb): Bahamut tiene tres armas de aliento diferentes.

Desintegración: un haz de luz azul que llena un área de 5' de alto, 5' de ancho y 160' de largo. Las criaturas son destruidas si fallan una salvación de Fortaleza (CD 60). Las criaturas que realicen una salvación con éxito todavía reciben 18d10 puntos de daño. El haz perfora un agujero de 5 × 5 ×160' en objetos si fallan sus salvaciones y produce 18d10 puntos de daño si sus salvaciones son con éxitos.

Una vez Bahamut ha utilizado su aliento, debe esperar 1d4 asaltos antes de utilizarlo de nuevo, sin importar el tipo de aliento que haya utilizado.

Frío: un cono de frío de 80' de largo que inflige 36d10 puntos de daño. Una salvación de Reflejos (CD 60) reduce el daño a la mitad.

Forma gaseosa: un remolino de niebla que ocupa un cono de 80' de largo. Las criaturas dentro del cono quedan atontadas y adquieren forma gaseosa durante 32 asaltos. Una salvación de Fortaleza (CD 60) niega el efecto.



Ilustración de J. Easley

Aplastamiento (Ex): Bahamut puede aterrizar sobre enemigos como acción estándar, utilizando todo su cuerpo para aplastarlos. Los ataques de aplastamiento son solamente efectivos contra oponentes de tamaño Grande o menor. Un ataque de aplastamiento afecta a tantas criaturas como quepan bajo el cuerpo de Bahamut. Las criaturas en el área deben realizar una salvación con éxito de reflejos (CD 60) o quedan sujetas de forma automática, recibiendo 4d8+31 puntos de daño cada asalto hasta que Bahamut se mueva. Bahamut puede mantener la sujeción como un ataque normal de presa.

Barrido (con la cola) (Ex): como una acción estándar, Bahamut puede barrer con su cola un semicírculo de 40' de diámetro. Las criaturas de tamaño Medio o menores dentro del área de barrido con la cola reciben automáticamente 2d8+31 puntos de daño y deben tener éxito en una salvación de reflejos (CD 60) para evitar ser abatidas.

Poderes de dominio: 10/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; lanzar conjuros buenos con un +1 al nivel de lanzador; 10/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 10/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Bahamut utiliza estas aptitudes con nivel 20.º de lanzador, excepto para los conjuros buenos para los cuales utiliza nivel 21.º de lanzador. Las CD de salvación son 32 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, barrera de cuchillas, caminar por el aire, campo antimagia, castigo divino, círculo mágico contra el mal, controlar el clima, controlar los vientos, convocar monstruo X* (sólo como conjuro bueno), *disipar el mal, doble engañoso, enjambre elemental* (sólo como conjuro de aire), *escudar a otro, escudo de entropía, esfera prismática, forma gaseosa, libertad de movimiento, mente en blanco, milagro, muro de viento, niebla de oscurecimiento, palabra sagrada, protección contra el mal, protección contra los elementos, rechazo, relámpago zigzagueante, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, romper encantamiento, santuario, torbellino.*

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, fuego, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Cambiar de forma, Controlar a criaturas (dragones no malignos, o cualquier dragón con Carisma 12 o menor), Dominio adicional (Suerte), Escudo divino, Explosión divina, Inmunidad a conjuros (*), Maestría divina del aire, Mejora adicional de percepción (vista ciega).

(*) Aptitud única, descrita más adelante.

Respiración acuática: Bahamut puede respirar bajo el agua de forma indefinida como una aptitud extraordinaria (aunque como deidad, no tiene necesidad real de respirar). Puede utilizar sus armas de aliento, conjuros y demás aptitudes mientras está sumergido.

Pertenencias: *agujero portátil, amuleto de protección contra detección y localización, anillo de resistencia +5, bastón de poder, brazaletes de armadura +8, capa de desplazamiento, cetro de alerta, cetro de cancelación, cubo de fuerza, gema del resplandor, guante almacenador, umbral cúbico.* Bahamut solamente lleva o transporta estos objetos mágicos cuando está en forma humanoide. Los bonificadores que estos objetos conceden no están reflejados en las cifras dadas anteriormente.

Conjuros de clerigo/Día: 6/10/9/9/9/8/7/7/7/7; CD base = 23 + nivel de conjuro.

Conjuros de mago conocidos (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7; CD base = 22 + nivel de conjuro): 0 – *detectar magia, detectar veneno, luces danzantes, luz, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, remendar, sonido fantasma;* 1.° – *alarma, detectar puertas secretas, grasa, impacto verdadero, proyectil mágico;* 2.° – *apertura, detectar pensamientos, estallar, localizar objeto, obscurecer objeto;* 3.° – *acelerar, desplazamiento, indetectabilidad, nube apestosa;* 4.° – *esfera elástica de Otiluke, invisibilidad mejorada, ojo arcano, terreno alucinatorio;* 5.° – *debilidad mental, mano interpuesta de Bigby, nube aniquiladora, telequinesia;* 6.° – *analizar esencia mágica, bruma ácida, rechazo;* 7.° – *jaula de fuerza, palabra de poder aturdidor, rociada prismática;* 8.° – *laberinto, mente en blanco, polimorfar cualquier cosa;* 9.° – *detener el tiempo, némesis inexorable, presciencia.*

Inmunidad a conjuros (aptitud divina notable única): Bahamut es inmune a los efectos de cualquier conjuro o aptitud sortílega de 5.° nivel o menor.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Bahamut puede elegir 10 en cualquier prueba. Bahamut trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Bahamut puede ver (utilizando visión normal o visión en la oscuridad), oír, tocar y oler a una distancia de diez millas. De forma adicional, tiene visión ciega a un alcance de 10 millas y puede ver criaturas invisibles y etéreas hasta 1.600' (como un conjuro de *ver lo invisible* que esté activo constantemente). Como una acción normal, puede percibir cualquier cosa a diez millas de sus adoradores, lugares u objetos sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 10 horas.

Percepción de ámbito de poder: Bahamut puede percibir cualquier cosa que afecte el bienestar de los dragones buenos, siempre que el suceso en cuestión afecte al menos a 500 dragones.

Acciones automáticas: Bahamut puede utilizar cualquiera de sus habilidades de Saber como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Bahamut puede crear armaduras y objetos de protección, como un *anillo de resistencia elemental*, y objetos que controlen el aire, como un *anillo de comandar elementales de aire* o un *incensario de control de elementales de aire*, siempre que el precio de mercado del objeto no pase de 30.000 po.

Avatares

Bahamut visita a menudo el mundo, habitualmente en la forma de un hombre muy anciano o de un joven inexperto. Siempre va acompañado de una guardia de honor de siete grandes sierpes doradas que adoptan la forma de viajeros o animales amigos. Bahamut mantiene un ojo vigilante sobre las maquinaciones de Tiamat, emprendiendo cualquier acción que crea necesaria para detener la expansión de su influencia y deshacer cualquier daño que ella haya hecho. Bahamut nunca dará la espalda a una criatura legal buena en peligro, pero rara vez interviene de forma directa si Tiamat no está involucrada. En lugar de eso, ofrece curación, consejo, o información. Bahamut es el viejo ermitaño cuya sutil profecía revela un gran misterio (suponiendo que los jugadores sean lo suficientemente sabios como para reconocer y utilizar la pista), o el amable desconocido que ofrece un refugio seguro o ese conjuro que se necesitaba con urgencia.

Los vagabundeos de Bahamut han dado origen a varias historias de bardos, la más conocida de las cuales habla de lo ocurrido en una feria en los caminos con un modesto anciano y su bandada de siete canarios amaestrados. Nadie habría sido más prudente, dice el cuento, de no tener a una banda de ogros liderada por un ogro hechicero abriéndose paso entre el público.

Avatar de Bahamut: como Bahamut excepto rango divino 5; CA 66 (toque 19, sorprendido 66); Atq +71 cuerpo a cuerpo (4d8+21/19-20, mordisco), +66 cuerpo a cuerpo (2d8+5, 2 garras), +66 cuerpo a cuerpo (4d6+31, barrido con la cola), o conjuro +71 toque cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia; CE RD 40/+4, RC 37, aura divina (50', CD 27); TS Fort +47, Ref +33, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 5.

Armas de aliento: como Bahamut excepto que las CD de salvación son 55.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la forma, Alterar el tamaño, Cambiar de forma, Controlar a criaturas (dragones no malignos o cualquier dragón con Carisma 12 o menor), Dominio adicional (Suerte), Escudo divino.

Aptitudes sortílegas: nivel 15.° de lanzador; CD de tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

BOCCOB

El Despreocupado, Señor de todas las magias, Archimago de los dioses.

Deidad mayor

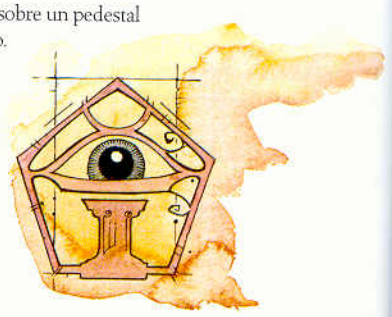
Símbolo: ojo en equilibrio sobre un pedestal inscrito en un pentágono.

Plano hogar: las Tierras exteriores.

Alineamiento: neutral.

Ámbitos de poder: magia, conocimiento arcano, prudencia, equilibrio.

Adoradores: magos, hechiceros, ilusionistas, filósofos, sabios.



Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NM, NB.

Dominios: Saber, Magia, Superchería.

Arma preferida: bastón.

El dios de la magia, Boccob (boc-OB), tiene la apariencia de un hombre apuesto de edad indeterminada vestido con amplios ropajes púrpuras. Brillantes runas doradas móviles y cambiantes cubren su atuendo. Tiene pocos seguidores, pero este hecho no parece preocuparle lo más mínimo.

Dogma

Boccob es una deidad distante que no fomenta idea alguna, excepto que la magia es la fuerza más importante en el mundo; más vital que el bien, el mal, la ley o el caos. La mayoría de sus clérigos conservan una estricta neutralidad. Un libro sagrado aconseja a los seguidores de Boccob buscar el equilibrio entre el bien, el mal, la ley y el caos y oponerse a los abusos del bien o el mal.

Esta firme moderación en los asuntos políticos, éticos y filosóficos proporciona a Boccob y a sus seguidores pocos amigos. No obstante, los adoradores de Boccob son respetados por sus conocimientos y destreza mágica, y sus consejos son apreciados (aunque no siempre creídos completamente).

Clero y templos

Los clérigos de Boccob prefieren ropajes púrpuras con adornos dorados; muchos son clérigos/magos o clérigos/hechiceros. La mayoría permanecen apartados de los asuntos mundanos y se dedican a la investigación mágica y a formular profecías. Comparten su conocimiento del futuro sólo en escasas ocasiones, salvo que alguien tome ventaja y rompa el equilibrio. El clero de Boccob crea objetos mágicos con facilidad, por lo que habitualmente los venden a cualquiera que tenga el dinero para pagarlos.

Ilustración de D. Cramer

Cuando hay guerra, los clérigos de Boccob venden alegremente objetos mágicos a todos los bandos. Muchos de los clérigos de Boccob se mantienen ocupados desentrañando fragmentos de leyendas mágicas, recuperando objetos mágicos perdidos e investigando misterios. Se oponen de forma inexorable a la destrucción de cualquier objeto o lugar mágico.

Los templos de Boccob están situados habitualmente en zonas urbanas. Siempre están bien fortificados para resistir interferencias del exterior y contienen extensas bibliotecas. La mayoría también están equipados con diversos dispositivos de escudriñamiento. El clero los utiliza para descubrir infiltrados y vigilar los alrededores.

Generalmente los visitantes a un templo de Boccob reciben como mucho una bienvenida fría y nunca son realmente bienvenidos salvo que tengan algún objeto mágico excepcional que ofrecer para examinar, o dinero para gastar en conjuros, objetos mágicos o información.



BOCCOB

Mago 20/Clérigo 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 17.
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d4+140 (Mag) más 20d8+140 (Clr) (820 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 79 (+17 divino, +8 Des, +30 natural, +14 desvío).
Ataques*: *Bastón de Boccob* +69/+64/+59/+54 cuerpo a cuerpo o conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +65 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *Bastón de Boccob* 1d6+12; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (bastón 18 puntos).
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 52/+4, resistencia al fuego 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 17 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (búhos), RC 69, aura divina (17 millas, CD 36).
Salvaciones*: Fort +58, Ref +57, Vol +60. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 24, Des 27, Con 28, Int 50, Sab 29, Car 29.
Habilidades*: Alquimia +100, Averiguar intenciones +59, Avistar +71, Buscar +80, Concentración +89, Conocimiento de conjuros +127, Diplomacia +83, Disfrazarse +82, Engañar +49, Esconderse +71, Escuchar +56, Escudriñar +100, Intimidar +28, Oficio (boticario) +89, Oficio (escriba) +89, Reunir información +69, Saber (arcano) +127, Saber (arquitectura e ingeniería) +80, Saber (geografía) +80, Saber (historia) +100, Saber (local) +80, Saber (los planos) +100, Saber (muertos vivientes) +100, Saber (naturaleza) +87, Saber (nobleza y realeza) +80, Saber (religión) +100, Tasación +70. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Alerta, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Elaborar poción, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, *sueño*, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Conjuros de mago espontáneos, Contraconjuro instantáneo, Controlar criaturas (cualquier criatura que pueda lanzar un conjuro o utilizar una aptitud sortílega), Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Fabricar artefacto, Lanzamiento de conjuros divinos, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Metamagia automática (Conjurar en silencio conjuros de mago), Metamagia automática (Conjurar sin moverse conjuros de mago), Resistencia incrementada a conjuros, Soltura divina con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura divina con una habilidad (Saber [arcano]), Ver la magia.
Poderes de dominio: lanza conjuros de adivinación con +1 al nivel de lanzador; utiliza objetos de finalización de conjuro y objetos desencadenantes de conjuros como Mago de 30.º.
Aptitudes sortílegas: Boccob utiliza estas aptitudes con nivel 27.º de lanzador, excepto para conjuros de adivinación, en los que utiliza nivel 28.º de lanzador. Las CD de salvación son 36 + nivel del conjuro. *Adivinación, aura indetectable de Nystul, cambio de aspecto, campo antimagia, clariaudiencia/clarividencia, confusión, conocimiento de leyendas, detectar los pensamientos, detectar puertas secretas, detener el tiempo, discernir ubicación, disyunción de Mordenkainen, doble engañoso, encontrar la senda, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, indetectabilidad, invisibilidad, ofuscar videncia, pantalla, polimorfar cualquier cosa, presciencia, protección contra conjuros, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, visión verdadera.*
Conjuros de clérigo/Día: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nivel de conjuro.
Conjuros de mago/Día (niveles 0-21): 4/9/9/9/9/8/8/8/8 /7/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 30 + nivel de conjuro.
Pertenencias: el *Bastón de Boccob* combina los poderes de un *bastón de los magos, un bastón de poder* y un *bastón defensor +5*. *Nivel de lanzador:* 25.º; peso: 5 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Boccob recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Boccob puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de diecisiete millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a diecisiete millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 17 horas.

Percepción de ámbito de poder: Boccob percibe cualquier uso de la magia (lanzamiento de conjuros, utilización de objetos, uso de aptitudes sortílegas, o creación de objetos mágicos) 17 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 17 semanas después de que ocurra el hecho. Tiene una aptitud parecida para percibir el descubrimiento, inscripción, o acción de compartir cualquier conjuro o fragmento de conocimiento arcano. Asimismo, percibe cualquier profecía o predicción del futuro (sea acertada o no) y cualquier suceso que pueda alterar el equilibrio de bien, mal, ley y caos en la cosmología.

Ilustración de M. Cavotta

Acciones automáticas: Boccob puede utilizar cualquier habilidad de Saber, incluso aquellas en las que no tiene rangos, como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede utilizar Saber (arcano) o Conocimiento de conjuros como acción gratuita si la CD de la prueba es 47 o menos. Puede realizar hasta veinte de estas acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: como la deidad de la magia, Boccob puede crear cualquier tipo de objeto mágico.

Avatares

Aunque Boccob puede tener hasta 20 avatares a la vez, rara vez se digna en utilizarlos. Los avatares de Boccob se parecen mucho a él: varones humanos apuestos que parecen estar en la flor de la edad, y que llevan amplios ropajes púrpuras con adornos dorados.

Avatar de Boccob: como Boccob excepto rango divino 8; CA 61 (toque 31, sorprendido 53); Atq +60/+55/+50/+45 cuerpo a cuerpo (1d6+12, *Bastón de Boccob*) o conjuro +55 toque cuerpo a cuerpo o +56 toque a distancia; CE RD 43/+4, resistencia al fuego 28, RC 40, aura divina (800', CD 27): TS Fort +49, Ref +48, Vol +51; todos los modificadores a habilidades reducidos en 9.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Conjuros de mago espontáneos, Contraconjuro instantáneo, Controlar a criaturas (cualquier criatura que pueda lanzar un conjuro o utilizar una aptitud sortílega), Escudo divino, Lanzamiento de conjuros divinos, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Metamagia automática (Conjurar sin moverse conjuros de mago), Ver la magia.

Aptitudes sortílegas: nivel 18.º de lanzador; CD de tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

CORELLON LARETHIAN

Creador de los elfos, el Protector, Protector y preservador de la vida, Gobernante de todos los elfos.

Deidad mayor
Símbolo: creciente lunar plateado.
Plano hogar: Arbórea.
Alineamiento: caótico bueno.
Ámbitos de poder: elfos, magia, artes y oficios, música, guerra.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.
Dominios: Caos, Bien, Protección, Guerra.
Arma preferida: espada larga.



El dios de los elfos, Corellon Larethian (co-RE-lon la-RE-cian), aparece habitualmente como un elfo andrógino cubierto con una capa azul celeste y armado con un arco largo y una espada larga. También lleva un gran amuleto circular en el que luce su símbolo del creciente lunar. Tiene una apariencia ágil y rápida, y sus movimientos son a la vez veloces y gráciles.

Corellon Larethian es el creador y protector de la raza élfica. Gobierna aquellas cosas que los elfos tienen en gran estima, como la magia, la música, las artes, los oficios, la poesía y la guerra. Gruumsh, el dios de los orcos, es su enemigo jurado, y es debido a la destreza en combate de Corellon que Gruumsh es apodado "el Tuerto".

Dogma

Corellon se preocupa de forma personal de todos los aspectos del bienestar de los elfos. También permanece alerta ante cualquier corrupción maligna entre ellos, y procura aplastar cualquier influencia maligna en el momento en que aparece. Corellon jugó un papel decisivo en el cisma que terminó en el destierro subterráneo de los drows.

Corellon estimula a su gente hacia la autosuficiencia, la vigilancia contra el peligro y la apreciación de la belleza del mundo. Es la influencia de Corellon la que guía a los elfos a estudiar magia y esgrima durante sus largas vidas, a servir como guardianes y protectores de los bosques, y a apreciar los valores estéticos a pesar de su herencia guerrera.

Clero y templos

Los clérigos de Corellon llevan frecuentemente capas azules. Sirven como líderes, maestros, diplomáticos, y generales en las comunidades élficas. Entrenan a los demás en las artes del combate y la magia mientras mejoran sus propias habilidades, y sirven como mediadores en cualquier disputa que pueda surgir en el modo de vida independiente de los elfos. Generalmente, procuran mantener relaciones cordiales con las demás criaturas buenas de los bosques.

Los templos de Corellon pueden encontrarse en cualquier lugar donde vivan elfos, habitualmente en las selvas silvanas. Pese a que siempre son hermosos y están diseñados para fundirse con el paisaje circundante, son también de forma invariable robustos y defendibles. A menudo están situados en la cresta de las colinas, cruces de ríos y otras localizaciones de importancia estratégica. Los árboles y plantas se encuentran siempre incluidos en un templo de Corellon, ya sea como decoración o como parte de su estructura.

CORELLON LARETHIAN

Guerrero 19/Mago 20/Clérigo 10
Ajeno Mediano (caótico, bueno)
Rango divino: 19.
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 19d10+133 (Gue) más 20d4+140 (Mag) más 10d8+70 (Clr) (993 pg).
Iniciativa: +21, siempre primero (+17 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 87 (+17 Des, +19 divino, +32 natural, +9 desvío).
Ataques*: *espada larga +5 caótica veloz afilada* +91/+91/+86/+81/+76 cuerpo a cuerpo; o *arco largo (compuesto) reforzado +5 caótico veloz distante* (bonificador +10 Fue) con *flechas* +5 +90/+90/+90/+85/+80/+75 a distancia; o conjuro +74 toque cuerpo a cuerpo o +81 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *espada larga +5 caótica veloz afilada* 1d8+36/15-20; o *arco largo (compuesto) reforzado +5 caótico veloz distante* (bonificador +10 Fue) con *flechas* +5 1d8+22/19-20/×3; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (espada larga 44 puntos, arco largo 30 puntos).
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muerto vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: rasgos élficos, inmunidades divinas, RD 52/+4, resistencia al fuego 39, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 19 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (gatos), RC 51, aura divina (19 millas, CD 37).
Salvaciones*: Fort +82, Ref +92, Vol +84. *Siempre obtiene un 20 en salvaciones.
Características: Fue 30, Des 44, Con 24, Int 35, Sab 29, Car 29.
Habilidades*: Alquimia +70, Arte (fabricación de arcos) +95, Arte (armería) +95, Arte (carpintería) +95, Averiguar intenciones +65, Avistar +67, Buscar +71, Concentración +78, Conocimiento de conjuros +68, Diplomacia +63, Disfrazarse +44, Engañar +44, Equilibrio +54, Escapismo +52, Esconderse +63, Escuchar +67, Escudriñar +54, Interpretar +44, Intimidar +46, Montar (caballo) +54, Moverse sigilosamente +52, Nadar +51, Piruetas +56, Saber (arcano) +83, Saber (religión) +83, Saltar +69, Supervivencia +57, Tasación +36, Trato con animales +44, Trepar +51, Uso de cuerdas +47. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Apresurar conjuros, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Competencia con arma marcial (arco largo), Competencia con arma marcial (arco largo compuesto), Competencia con arma marcial (arco corto compuesto), Competencia con arma marcial (espada larga), Competencia con arma marcial (estoque), Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada larga), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Desviar flechas, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Especialización en armas (arco largo compuesto), Especialización en armas (espada larga), Esquiva, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Iniciativa mejo-

Ilustración de D. Cramer

rada, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada larga).

Rasgos élficos: bonificador racial +2 a salvaciones de Vol contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la penumbra; derecho a una prueba de Buscar al pasar a 5' o menos de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando activamente.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, *sueño*, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la forma, Alterar la realidad, Arquería divina, Avatar, Celeridad divina, Conjuros de mago espontáneos, Controlar a criaturas (elfos), Crear objeto, Creación divina, Crear objeto mayor, Destreza con la espada larga (*), Dominio adicional (Caos), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Especialización divina con un arma (espada larga), Explosión divina, Impacto aniquilador, Iniciativa suprema, Lanzamiento de conjuros divinos, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada larga). (*)Aptitud única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con un +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con un +1 al nivel de lanzador; 19/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +10 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Corellon utiliza estas aptitudes como un lanzador de 29.º nivel, excepto para conjuros buenos y conjuros del caos, para los que utiliza un nivel 30.º de lanzador. Las CD de salvación son 38 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, aura sagrada, auxilio divino, barrera de cuchillas, capa del caos, campo antimagia, castigo divino, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno o del caos), *descarga flamígera, disipar el mal, disipar la ley, escudar a otro, esfera prismática, estallar, inmunidad a conjuros, martillo del caos, mente en blanco, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, palabra sagrada, poder divino, protección contra el mal, protección contra la ley, protección contra los elementos, rechazo, resistencia a conjuros, santuario, vestidura mágica.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/8/7/6/6/5; CD base = 21 + nivel de conjuro.

Conjuros de mago/Día (niveles 0-12): 4/7/6/6/6/6/5/5/5/5/2/2/2; CD base = 21 + nivel de conjuro.

Destreza con la espada larga (aptitud divina sobrenatural única): Corellon puede aplicar su bonificador de Destreza a los ataques que realice con cualquier espada larga que esgrima en una mano.

Pertenencias: Corellon esgrime *Shanandrian*, una *espada larga +5* con las aptitudes especiales caótica, veloz y afilada.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 6 lb.

Corellon también lleva *Kalwynrian*, un *arco largo compuesto reforzado* (bonificador +10 Fue) con las aptitudes especiales de caótico, veloz y distante.

Nivel de lanzador: **25.º; *peso:* 3 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Corellon recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Corellon puede ver (utilizando su visión normal o visión en la penumbra), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 19 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 19 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 19 horas.

Percepción de ámbito de poder: Corellon puede percibir cualquier cosa que afecte el bienestar de los elfos 19 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 19 semanas después de que ocurra el hecho. De forma parecida esta enterado de dondequiera que los elfos emprendan tareas en artes u oficios, lancen conjuros o hagan la guerra.

Acciones automáticas: Corellon puede utilizar Arte (armería), Arte (carpintería), o Arte (fabricación de arcos) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta veinte de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Corellon puede crear cualquier armadura ligera o intermedia, cualquier arma marcial o sencilla, cualquier varita o bastón, y cualquier objeto relacionado con el trabajo de la madera o el disimulo, como una *capa élfica.*

Avatares

Los avatares de Corellon son de forma habitual, pero no siempre, varones. Generalmente aparecen como elfos pero en ocasiones toman la forma de otras criaturas de los bosques, como centauros, dríadas, ents o pixis. Envía a sus avatares a patrullar las fronteras de las tierras de los elfos manteniendo una vigilancia discreta sobre los artífices y líderes elfos.

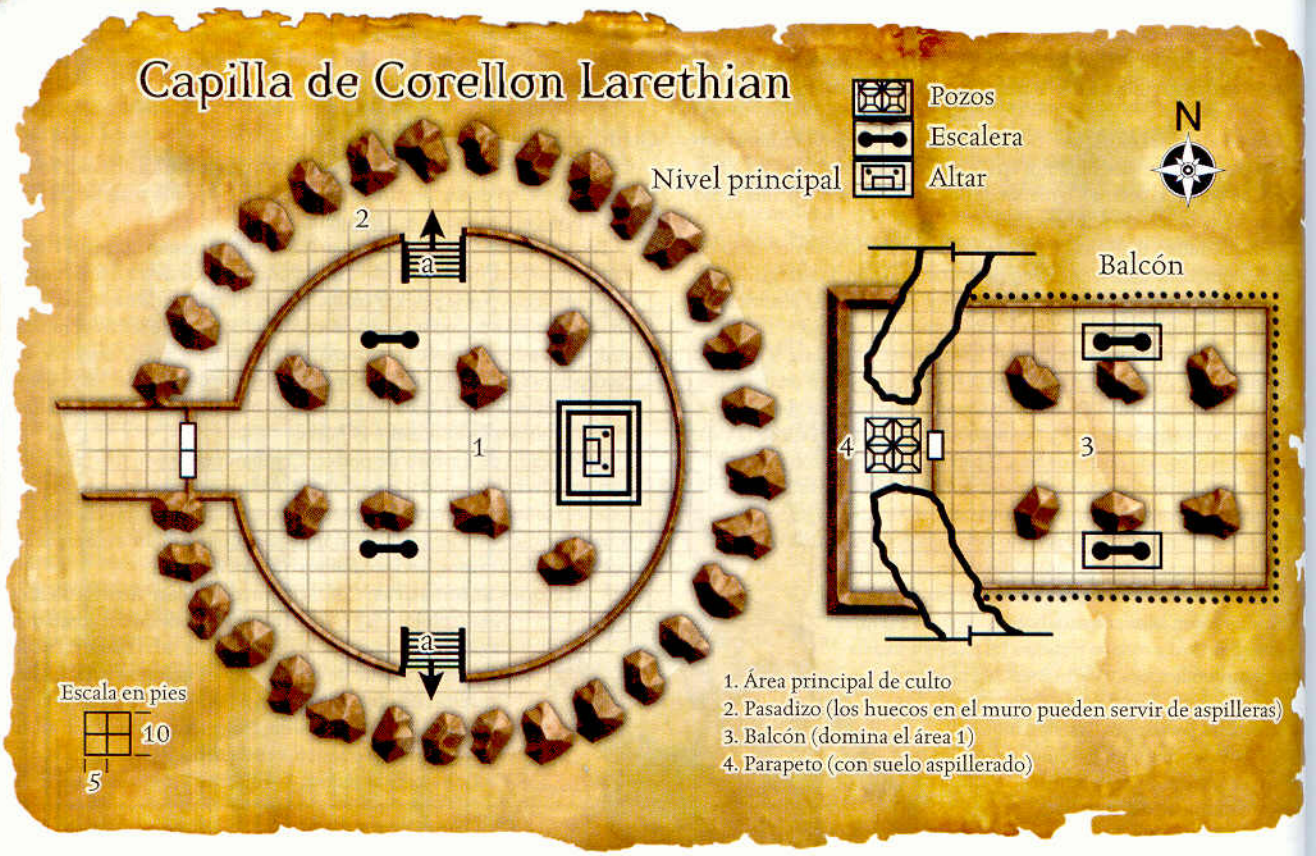
Avatar de Corellon Larethian: como Corellon excepto rango divino 9; CA 67 (toque 46, sorprendido 50); Atq +81/+81/+76/+71/+66 cuerpo a cuerpo (1d8 +26/15-20, *espada larga +5 caótica veloz afilada*) o +80/+80/+80/+75/+70/+65 a distancia (1d8+22/19-20/×3, *arco largo (compuesto) reforzado caótico veloz distante* [bonificador +10 Fue] con *flechas +5*) o por conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +71 toque a distancia; CE RD 44/+4, resistencia al fuego 29, RC 41, aura divina (900', CD 27); TS Fort +72, Ref +82, Vol +74; todos los modificadores de habilidades reducidos en 10.

Aptitudes divinas sobresalientes: Arquería divina, Conjuros de mago espontáneos, Controlar a criaturas (elfos), Destreza con la espada larga (*), Escudo divino, Especialización divina con un arma (espada larga), Explosión divina, Lanzamiento de conjuros divinos, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada larga). (*) Aptitud única descrita anteriormente.

Aptitudes sortílegas: 19.º nivel de lanzador; CD de los tiros de salvación 28 + nivel de conjuro. Sin la aptitud sobresaliente de Dominio adicional,



Ilustración de M. Cavotta



los avatares de Corellon pierden acceso al dominio de Caos y a las aptitudes sortílegas *animar los objetos, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX, disipar la ley, estallar, martillo del caos, palabra del caos y protección contra la ley.*

Ilustración de D. Cramer

EHLONNA

Ehlonna de los bosques, la Diosa de las selvas
Deidad intermedia
Símbolo: unicornio rampante.
Plano hogar: las Tierras de las bestias.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: bosques, selvas, flora y fauna, fertilidad.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Animal, Bien, Vegetal, Sol.
Arma preferida: espada larga.



Ehlonna (e-LON-na) aparece algunas veces como una humana de cabello oscuro y otras veces como una elfa con trenzas doradas. Su vestuario varía, yendo desde la ropa útil de un explorador o forestal al delicado vestido de una princesa elfa, pero siempre de un verde pálido.

Dogma

Ehlonna protege a todas las buenas gentes que viven en el bosque, aman las selvas o tienen allí sus medios de vida. Igualmente protege bosques y selvas de la destrucción o sobreexplotación.

Ehlonna exhorta a sus seguidores a vivir en armonía con sus hogares forestales, tomando solamente aquello que necesiten. Enseña que la generosidad del bosque es un don que debe ser agradecido y apreciado, no un tesoro para ser codiciado y saqueado.

Clero y templos

Habitualmente los clérigos de Ehlonna escogen ropas útiles de color verde bosque. Viven en los bosques y mantienen relaciones amistosas con los exploradores, druidas, elfos y fatas locales. Montan guardia contra las intromisiones de gente maligna, taladores y demás que querrían explotar y arruinar cualquier tierra boscosa. Al enfrentarse con cualquiera que quiera esquilmar un bosque, tienden a ser amables pero firmes, al menos al principio. Si los invasores persisten, los clérigos de Ehlonna pueden ser despiadados para expulsarlos. Muchos de los clérigos de Ehlonna se ocupan de enseñar ellos mismos a trabajar la madera, plantar árboles o ambas cosas.

A menudo los templos de Ehlonna en los bosques son lugares abiertos con solamente los árboles como techo. De forma ocasional se encuentran pequeñas capillas suyas en los pueblos de las zonas boscosas.

EHLONNA

Exploradora 20/**Druida** 10/**Clériga** 10
Ajena Mediana
Rango divino: 15.
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajena) más 20d10+160 (Exp) más 10d8+80 (Drd) más 10d8+80 (Clr).
Iniciativa: +16.
Velocidad: 60'.
CA: 78 (+16 Des, +15 divino, +28 natural, +9 desvío).
Ataques: *espada larga +5 defensora danzante* +69/+64/+59/+54 cuerpo a cuerpo, *daga +5 sagrada danzante* +68/+63 cuerpo a cuerpo, o *arco largo (compuesto) reforzado +5 sagrado* (bonificador +9 Fue) con *flechas* +5 +84/+84/+79/+74/+69 a distancia; o conjuro +59 toque cuerpo a cuerpo o +68 toque a distancia.
Daño: *espada larga +5 defensora danzante* 1d8+15/17-20, *daga +5 sagrada danzante* 1d4+10/19-20, o *arco largo (compuesto) reforzado +5 sagrado* (bonificador +9 Fue) con *flechas* +5 1d8+19/19-20/×3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, enemigos predilectos (trasgoides +5, dragones +4, gigantes +3, bestias +2, bestias mágicas +1), sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la naturaleza, visión en la penumbra, pisada sin rastro, inmunidad al veneno, *forma salvaje* (tamaño Pequeño, Mediano o Grande 4/día), zancada forestal, RC 47 aura divina (1.500', CD 33).

Salvaciones: Fort +55, Ref +63, Vol +56.

Características: Fue 31, Des 42, Con 27, Int 26, Sab 29, Car 29.

Habilidades*: Arte (carpintería) +48, Arte (fabricación de arcos) +48, Averiguar motivo +42, Avistar +64, Buscar +61, Concentración +56, Conocimiento de conjuros +56, Diplomacia +56, Empatía animal +67, Engañar +42, Esconderse +69, Escuchar +64, Escudriñar +46, Intimidar +44, Intuir la dirección +52, Montar (caballo) +55, Moverse sigilosamente +69, Nadar +35, Oficio (herbolario) + 82, Saber (arcano) +33, Saber (naturaleza) + 76, Saber (religión) +33, Sanar +64, Supervivencia +73, Trato con animales +64. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Alerta, Apresurar conjuros, Ataque elástico, Combate con dos armas mejorado, Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada larga), Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada larga).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Arquería divina, Aumentar criaturas (animales), Avatar, Controlar a criaturas (fatas), Crear objeto, Crear objeto mayor, Dominio adicional (Sol), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Explorador divino, Explosión divina, Explosión divina masiva, Llamar a criaturas (animales), Llamar a criaturas (unicornios), Mente de la bestia, Soltura divina con un arma (arco largo compuesto).

Poderes de dominio: 15/día puede lanzar *amistad con los animales*; lanza conjuros buenos con +1 nivel de lanzador; 15/día reprender o comandar criaturas vegetales; 15/día expulsión mayor.

Aptitudes sortílegas: Ehlonna utiliza estas aptitudes como un lanzador de 25.º nivel, excepto para conjuros buenos, para los que utiliza un nivel 26.º de lanzador. Las CD de salvación son 34 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, barrera de cuchillas, bastón cambiante, calentar metal, calmar animales, cambiar de forma, caparazón antivida, castigo divino, círculo mágico contra el mal, comandar plantas, comunión con la naturaleza, controlar plantas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *crecimiento vegetal, desbrozar, descarga flamígera, disipar el mal, dominar animal, enmarañar, escudo de fuego, esfera prismática, explosión solar, formas de animal, inmovilizar animal, luz abrasadora, manabunta, muro de espinas, palabra sagrada, piel robliza, protección contra el mal, rayo solar, repeler madera, repeler sabandijas, semillas de fuego, soportar los elementos.*

Conjuros de clérigo /Día: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Conjuros de druida/Día: 6/7/6/5/5/4; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Conjuros de explorador/Día: 6/5/5/5; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Pertenencias: el arma favorita de Ehlonna es *Jenevier*, un *arco largo (compuesto) reforzado +5 sagrado* (bonificador +9 Fue) de madera blanca pálida. Tiene la aptitud especial de sagrado.

Nivel de lanzador: 20.º; *peso:* 3 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Ehlonna recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Ehlonna puede ver (utilizando su visión normal o visión en la penumbra), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Ella puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Ehlonna percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de las tierras boscosas en el momento en que suceda y retener la sensación durante 15 semanas después de que suceda el hecho. Cualquier árbol vivo puede ser el centro de los poderes de percepción remota y comunicación remota de Ehlonna.

Acciones automáticas: Ehlonna puede utilizar Arte (carpintería), Oficio (herbolario), Saber (naturaleza) o Supervivencia como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Ehlonna puede crear cualquier armadura ligera o intermedia, cualquier arma sencilla, cualquier arco, y cualquier objeto relacionado con el trabajo de la madera o el disimulo, como una *capa élfica*, siempre que el precio de mercado de los objetos mágicos no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Ehlonna cambian de apariencia, tal y como ella hace. Los envía a vigilar las tierras boscosas y a reprender a los seres que esquilman los bosques y hostigan a sus habitantes.

Avatar de Ehlonna: como Ehlonna excepto rango divino 7; CA 62 (toque 42, sorprendido 46); Atq +61/+56/+51/+46 cuerpo a cuerpo (1d8+15/19-20, *espada larga +5 defensora danzante*), +60/+55 cuerpo a cuerpo (1d4+10/19-20, *daga +5 sagrada danzante*); o +76/+76/+71/+66/+61 a distancia (1d8+19/x3, *arco largo (compuesto) reforzado +5 sagrado* (bonificador +9 Fue) con *flechas +5*); o por conjuro +51 toque cuerpo a cuerpo o +57 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 38, aura divina (700', CD 27); TS For +47, Ref +55, Vol +48; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Arquería divina, Aumentar criaturas (animales), Dominio adicional (Sol), Escudo divino, Explorador divino, Llamar a criaturas (animales), Llamar a criaturas (unicornios), Mente de la bestia, Soltura divina con un arma (arco largo compuesto).

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

Ilustración de M. Cavotta

ERYTHNUL



El Múltiple
Deidad intermedia
Símbolo: una máscara mitad demonio, mitad jabalí.
Plano hogar: Pandemonium.
Alineamiento: caótico maligno.
Ámbitos de poder: odio, envidia, malicia, pánico, fiereza, matanza.
Adoradores: bárbaros, guerreros, forajidos, pícaros, saqueadores.
Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM.
Dominios: Caos, Mal, Superchería, Guerra.
Arma preferida: maza de armas.

El dios de la matanza, Erythnul (e-riz-NUL), es una visión terrible de contemplar. Habitualmente aparece como un humano con músculos abultados y complexión robusta. Su piel es áspera y moteada, casi como si la sangre brotara de sus poros. En combate, su aspecto cambia entre humano, gnoll, osgo, ogro y troll. Esta forma cambiante se refleja en su título, el Múltiple. En batalla blande una maza de armas a dos manos. Esta arma tiene una cabeza de piedra perforada que produce sonidos pavorosos cada vez que Erythnul la hace girar.

Dogma

Erythnul es una deidad brutal que se deleita en el pánico y la matanza. En zonas civilizadas, sus seguidores (que incluyen guerreros, bárbaros y pícaros malignos) forman pequeños cultos criminales. En tierras salvajes, le adoran de forma regular los bárbaros malignos, gnolls, osgos, ogros y trolls.

Erythnul exhorta a sus seguidores a derramar sangre por su causa, a codiciar lo que no es suyo y a destruir a cualquiera que les niegue alguna cosa. Además, les incita a sembrar la ferocidad y el odio en las personas amables.

Quitarle alguna cosa a alguien (especialmente a un rival) es un acto grato a los ojos de Erythnul. Los enemigos que no puedan ser muertos deberían ser mutilados, y aquello que no pueda ser robado debería ser destruido.

Clero y templos

Los clérigos de Erythnul prefieren los ropajes de color rojo enmohecido o manchados de sangre. Son crueles, sádicos y odiosos. En la mayoría de zonas civilizadas mantienen una existencia gris y anónima. En las tierras salvajes, los miembros de su sacerdocio son conocidos como matones y tiranos sanguinarios. Les encanta mutilar las cosas hermosas y desfigurar a la gente atractiva.

Cualquier lugar donde se haya producido un gran derramamiento de sangre o un acto espectacular de crueldad es considerado como un lugar sagrado y un sitio excelente para un templo consagrado a Erythnul. En la campiña, los seguidores de Erythnul construyen fortalezas feas y deformes en lugares donde han ocurrido batallas, emboscadas o matanzas. En zonas urbanas, generalmente los templos de Erythnul están escondidos en los peores barrios de las ciudades, preferentemente en lugares donde se hayan cometido crímenes horribles.

ERYTHNUL

Bárbaro 10/Guerrero 10/Hechicero 10/Pícaro 10
Ajeno Mediano (caótico, maligno)
Rango divino: 15.
Dados de Golpe: 20d8+220 (ajeno) más 10d12+110 (Bbr) más 10d10+110 (Gue) más 10d4+110 (Hcr) más 10d6+110 (Pcr) (1.250 pg).
Iniciativa: +15, siempre primero (+11 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 70'.
CA: 73 (+11 Des, +15 divino, +28 natural, +9 desvío).
Ataques: *gran maza de armas +5 caótica pavorosa sacrílega* +81/+76/+71/+66 cuerpo a cuerpo; o conjuro +71 toque cuerpo a cuerpo o +66 toque a distancia.
Daño: *gran maza de armas +5 caótica pavorosa sacrílega* 2d6+46/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, ataque furtivo +5d6, lisiar con un impacto
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (jabalíes), trampas, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +1 contra trampas), RC 47, aura divina (1.500', CD 35).
Salvaciones: Fort +58, Ref +58, Vol +54.
Características: Fue 42, Des 33, Con 33, Int 24, Sab 24, Car 29.
Habilidades*: Abrir cerraduras +64, Averiguar motivo +38, Avistar +75, Buscar +60, Concentración +79, Conocimiento de conjuros +62, Diplomacia +28, Disfrazarse +62, Engañar +47, Equilibrio +28, Esconderse +64, Escuchar +80, Escudriñar +35, Hurtar +66, Intimidar +81, Inutilizar mecanismo +37, Moverse sigilosamente +64, Nadar +47, Piruetas +51, Reunir información +39, Saber (arcano) +52, Saltar +49, Trepar +47, Usar objeto mágico +47. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Ampliar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Crítico mejorado (maza de armas), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Especialización con un arma (maza de armas), Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar varita, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Potenciar conjuro, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (maza de armas).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, *sueño*, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Celeridad divina, Dominio adicional (Superchería), Escudo divino, Especialización divina con un arma (maza de armas), Explosión divina, Explosión divina masiva, Furia múltiple (*), Herir al enemigo, Inspiración divina (furia), Iniciativa suprema, Mano de la muerte, Onda de caos, Presencia pavorosa, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (maza de armas). (*) Aptitud única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con un +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros malignos con un +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Erythnul utiliza estas aptitudes como un lanzador de 25.º nivel excepto para conjuros del caos y malignos, para los que utiliza nivel 26.º de lanzador. Las CD de salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, aura sacrílega, azote sacrílego, barrera de cuchillas, blasfemia, cambio de aspecto, capa del caos, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, confusión, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o maligno), *crear muertos vivientes, descarga flamígera, detener el tiempo, disipar el bien, disipar la ley, doble engañoso, estallar, indetectabilidad, invisibilidad, martillo del caos, ofuscar videncia, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, pantalla, poder divino, polimorfar cualquier cosa, profanar, protección contra el bien, protección contra la ley, vestidura mágica.*

Conjuros de hechiceros conocidos (6/9/8/8/7/5; CD base = 19 +nivel de conjuro): 0 – *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma*; 1.º – *impacto verdadero, retirada expeditiva, sirviente invisible, toque gélido, ventriloquia*; 2.º – *ceguera/sordera, imagen menor, imagen múltiple, ver lo invisible*; 3.º – *acelerar, disipar magia, volar*; 4.º – *arrebato emocional, asesino fantasmal*; 5.º – *telequinesia.*

Furia múltiple (aptitud divina sobresaliente única): hasta 15 veces por día, Erythnul puede inducir en sí mismo un estado de frenesí furioso parecido a la aptitud divina sobresaliente de Furia divina (este poder sustituye la aptitud de Furia bárbara para Erythnul). Una vez utilizado, el poder dura 1 hora. Mientras está furioso, Erythnul obtiene un bonificador +5 a los tiros de ataque, daño por armas, y salvaciones de Vol, y un bonificador +10 a Fuerza y Constitución. Recibe también 100 puntos de daño temporales. Mientras está furioso, sufre un penalizador –5 a la CA y no puede utilizar habilidades o aptitudes que requieran paciencia y concentración, tales como moverse sigilosamente, lanzar conjuros, o utilizar aptitudes divinas sobresalientes. Erythnul puede poner fin a la furia cuando quiera.

Ilustración de D. Cramer

Mientras está furioso, Erythnul cambia de forma al azar cada asalto, de acuerdo con la tabla a continuación.

D%	Forma asumida
01-20	Osgo
21-40	Gnoll
41-60	Humano (Guerrero de 2.º nivel)
61-80	Ogro
81-100	Troll

El cambio de forma ocurre como una acción gratuita al principio del turno de Erythnul y dura hasta su próximo turno. La forma asumida no tiene efecto alguno en las estadísticas de Erythnul, pero siempre que sea golpeado por un arma y reciba daño, la sangre que derrama se convierte de forma inmediata en una criatura del mismo tipo que la forma actual de Erythnul, y de forma inmediata la criatura atacará a los enemigos de Erythnul luchando hasta la muerte.

Los siguientes cambios tienen efecto mientras Erythnul esté furioso: CA 68, pg 1.350; Atq +86/+81/+76/+71 cuerpo a cuerpo (2d6+51/19-20, *gran maza de armas +5 caótica pavorosa sacrílega*); TS Fort +63, Vol +59; Fue 52, Con 43; Concentración +84, Nadar +52, Saltar +54, Trepar +52.

Pertenencias: Erythnul blande *Agonía*, una *gran maza de armas +5* cuya cabeza asemeja el símbolo sagrado de Erythnul. El arma tiene el rostro de un demonio en un lado y el de un jabalí en el otro. Tiene las aptitudes especiales de caótica, pavorosa (ver a continuación) y sacrílega. *Nivel de lanzador:* 20.º; *peso:* 8 lb.

Aptitud especial de arma pavorosa: siempre que el portador ataca, este arma produce un ruido extraterreno como un gemido. Este efecto sónico de miedo enajenador se extiende en una explosión de 30'. Los aliados del portador no se ven afectados, pero los enemigos que no son el objetivo del arma deben realizar salvaciones de Vol (CD 16). Aquellos que fallen sus salvaciones quedan estremecidos durante 3d6 asaltos. Los objetivos del ataque del arma quedan despavoridos durante 3d6 asaltos si fallan sus salvaciones. Los enemigos que hagan una salvación con éxito no son afectados por el poder del arma durante un día. *Nivel de lanzador:* 7.º; *Prerrequisito:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo*; *Precio de mercado:* bonificador +3.



Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Erythnul recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Erythnul puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Erythnul puede percibir cualquier acto de odio, envidia, malicia, brutalidad o destrucción en el instante en que ocurre y retener la sensación durante 15 semanas después de que el suceso ha ocurrido.

Acciones automáticas: Erythnul puede romper cualquier objeto como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Igualmente puede utilizar Abrir cerradura o Inutilizar mecanismo como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta diez de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Erythnul puede crear cualquier armadura cualquier arma sencilla o marcial, y cualquier objeto que produzca miedo, como una *varita de miedo* o unos *tambores de pánico*, siempre que el precio de mercado de los objetos no exceda de las 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Erythnul se parecen a él. Los envía a extender el miedo y la muerte, casi siempre para su propia diversión.

Avatar de Erythnul: como Erythnul excepto rango divino 7; Iniciativa +15; CA 57 (toque 37, sorprendido 57); Atq +73/+68/+63/+58 cuerpo a cuerpo (2d6+38, *gran maza de armas +5 caótica pavorosa sacrílega*) o por conjuro +63 cuerpo a cuerpo o +58 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 25); TS Fort +50, Ref +50, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Especialización divina con un arma (maza de armas), Furia múltiple (*), Herir al enemigo, Inspiración divina (furia), Onda de caos, Presencia pavorosa, Soltura divina con un arma (maza de armas). (*)Aptitud única, descrita anteriormente.

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro. Sin la aptitud sobresaliente de Dominio adicional, el avatar de Erythnul pierde el acceso al dominio de Superchería y a las aptitudes sortílegas de *cambio de aspecto, confusión, detener el tiempo, doble engañoso, indetectabilidad, invisibilidad, ofuscar videncia, pantalla, polimorfar cualquier cosa.*

Furia múltiple: los siguientes cambios tienen efecto mientras el avatar de Erythnul está furioso: CA 52; Atq +78/+72/+68/+63 cuerpo a cuerpo (2d6+43/19-20, *gran maza de armas +5 caótica pavorosa sacrílega*); TS Fort +55, Vol +51; Concentración +76, Nadar +44, Saltar +46, Trepar +44.

FHARLANGHN

El Habitante del horizonte

Deidad intermedia



Símbolo: roel (o disco) cortado en curva con creciente en jefe mirando abajo.
Plano hogar: el plano Material.
Alineamiento: neutral.
Ámbitos de poder: horizontes, distancia, viajar, caminos.
Adoradores: bardos, viajeros, mercaderes.
Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NM, NB.
Dominios: Suerte, Protección, Viajes.
Arma preferida: bastón.

Ilustraciones de W. Reynolds y D. Cramer

Fharlanghn (far-LANG), el dios de los caminos, aparece como un hombre mayor curtido por los elementos, con la piel llena de arrugas y ojos brillantes. Viste ropas difíciles de clasificar, generalmente de cuero y lino sin blanquear. Sus prendas siempre están desgastadas por los viajes. Recorre los caminos y sendas del plano Material, saludando de forma educada a los viajeros amables. Fharlanghn siempre se alegra de conversar, pero no durante mucho rato.

Dogma

Fharlanghn es la deidad tutelar de todos los que recorren grandes distancias, sin importar qué camino sigan o cómo quieran alcanzar su destino.

Fharlanghn insiste en que la gente necesita viajar y experimentar cosas nuevas. La situación del mundo no está decidida, y nunca sabes cuándo podrías necesitar una nueva perspectiva o incluso un nuevo hogar. Mira al horizonte en busca de inspiración.

Clero y templos

Los clérigos de Fharlanghn viajan por el mundo, siempre buscando cosas nuevas. Prefieren ropas sencillas de color marrón o verde desteñido. Bendicen a las caravanas (y algunas veces las guían), exploran nuevos territorios, sirven como exploradores a ejércitos y colonizadores, y registran en largos cuadernos de bitácora las descripciones de viajes más allá del horizonte. También sirven como traductores y diplomáticos. Muchos se emplean como topógrafos o ingenieros y ayudan a construir carreteras, puentes y puertos. Otros también se ocupan de la fabricación de equipo de viaje, desde calzado a veleros. Sin importar cuales sean sus actividades, los clérigos de Fharlanghn viajan frecuentemente, y un personaje que visite un santuario o templo de Fharlanghn más de una vez encontrará habitualmente un grupo diferente de clérigos cada vez.

Los santuarios de Fharlanghn a los lados de los caminos son frecuentes en rutas muy transitadas. De forma general, sus templos tienen la función doble de albergue para viajeros con necesidad de refugio o protección.

FHARLANGHN

Bardo 20/Clérigo 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 14.
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d6+180 (Brd) más 20d8+180 (Clr) (980 pg).
Iniciativa: +21, siempre primero (+17 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 79 (+17 Des, +14 divino, +27 natural, +11 desvío).
Ataques: *bastón +5 defensor* +64/+59/+54/+49 cuerpo a cuerpo, *bastón +5 veloz* +64/+64/+59; o conjuro +61 toque cuerpo a cuerpo o +71 toque a distancia.
Daño: *bastón +5 defensor* 1d6+12, *bastón +5 veloz* 1d6+8; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 14/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 49/+4, resistencia al fuego 34, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 14 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, conocimiento de bardo +30, música de bardo 20/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*), RC 46, aura divina (1.400', CD 35).
Salvaciones: Fort +55, Ref +63, Vol +53.
Características: Fue 24, Des 45, Con 28, Int 31, Sab 25 Car 33.
Habilidades*: Arte (albañilería) +47, Arte (carpintería) +47, Arte (curtido de pieles) +47, Averiguar motivos +57, Avistar +23, Concentración +69, Conocimiento de conjuros +57, Diplomacia +84, Engañar +53, Equilibrio +56, Esconderse +54, Escuchar +46, Escudriñar +57, Interpretar +38, Intimidar +29, Montar (caballo) +56, Moverse sigilosamente +54, Nadar +26, Oficio (cartógrafo) +67, Oficio (escriba) +67, Oficio (herbolario) +44, Oficio (ingeniero) +67, Oficio (marinero) +67, Oficio (topógrafo) +67, Piruetas +44, Saltar +23, Saber (arquitectura e ingeniería) +47, Saber (geografía) +47, Saber (naturaleza) +47, Saber (religión) +47, Sanar +34, Supervivencia +44, Tasación +35, Trato con animales +48, Usar objeto mágico +48. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Alerta, Ambidextrismo, Ataque elástico, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Correr, Desarme mejorado, Esquiva, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Rastrear, Reflejos de combate.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, *sueño*, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Abrir camino (*), Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Celeridad divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Explosión divina masiva, Iniciativa suprema, Movimiento instantáneo, cansados, Zancada. (*) Aptitud única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: 14/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 14/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 20 asaltos/día libertad de movimiento.

Aptitudes sortílegas: Fharlanghn utiliza estas aptitudes con un nivel 24.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, campo antimagia, doble engañoso, encontrar la senda, escudar a otro, escudo de entropía, esfera prismática, inmunidad a conjuros, libertad de movimiento, localizar objeto, mente en blanco, milagro, protección contra los elementos, proyección astral, puerta dimensional, puerta en fase, rechazo, resistencia a conjuros, retirada expeditiva, retorno de conjuros, romper encantamiento, santuario, teleportar sin error, volar.*

Conjuros de bardo conocidos (4/7/7/7/6/6/6; CD base = 21 + nivel de conjuro): 0–*abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luz, remendar, prestidigitación*; 1.°–*alarma, grasa, hechizar persona, sirviente invisible, ventriloquia*; 2.°–*convocar enjambre, detectar pensamientos, imagen múltiple, partículas rutilantes, trance animal*; 3.°–*acelerar, arrebato emocional, confusión, esculpir sonido, ralentizar*; 4.°–*alarido, detectar escudriñamiento, inmovilizar monstruo, invisibilidad mejorada, terreno alucinatorio*; 5.°– *bruma mental, controlar las aguas, doble engañoso, espejismo arcano, ofuscar videncia*; 6.°–*controlar el clima, escudriñamiento mayor, proyectar imagen, velo.*



Ilustración de M. Cavotta

Conjuros de clérigo/Día: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Abrir camino (aptitud divina sobresaliente única): concentrándose durante 10 minutos, Fharlanghn puede dar forma a un área de hasta 140' cuadrados y hasta 10' de profundidad para crear un sendero, camino, túnel o puente. También puede utilizar este poder para limpiar obstáculos como nieve o escombros de una tormenta o avalancha. Puede aumentar la longitud del área reduciendo su anchura, por ejemplo 70' de ancho por 280' de largo o 10' de ancho por 1.960' de largo. Este poder es parecido al conjuro de *remover tierra* en que no rompe violentamente la superficie del terreno. En su lugar, crea crestas y canales que recuerdan a las olas y la tierra reacciona con la misma fluidez de un glaciar hasta conseguir el efecto deseado. Los árboles, edificios, formaciones rocosas, etc..., solamente resultarán afectados en lo que se refiere a su elevación y su topografía relativa.

El área modificada puede incluir puentes y diques realizados con materiales del lugar, tales como un puente de madera sobre el arroyo de un bosque o un muro de contención de piedra a lo largo de la ladera de una montaña.

Al contrario que *mover tierra*, este poder afecta a las rocas y puede utilizarse para excavar túneles: Como *mover tierra*, es demasiado lento para poder atrapar o enterrar a criaturas.

Pertenencias: el bastón de Fharlanghn, el *Amigo del viajero*, es un arma doble. Ambos extremos tienen un bonificador de mejora +5. Un extremo tiene la aptitud especial de defensor y el otro la aptitud especial de veloz. *Nivel de lanzador:* 20.°; *peso:* 5 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Fharlanghn recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Fharlanghn puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 14 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 14 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 14 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Fharlanghn percibe el principio o el final de cualquier viaje de una legua o más en el instante en que sucede y retiene esa sensación durante 14 semanas después de que tal suceso haya ocurrido. De igual forma percibe la construcción o destrucción de cualquier camino, puente, túnel o vehículo.

Acciones automáticas: Fharlanghn puede utilizar Arte (albañilería), Arte (carpintería), Arte (curtido de pieles), Oficio (cartógrafo), Oficio (escriba), Oficio (herbolario), Oficio (ingeniero), Oficio (marinero), Oficio (topógrafo) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta diez de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Fharlanghn puede crear cualquier objeto que implique un viaje o movimiento dentro de un plano, como unas *botas de zancadas y brincos* o una *alfombra voladora*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Avatar de Fharlanghn: como Fharlanghn excepto rango divino 7; CA 65 (toque 45, sorprendido 48); Atq +57/+52/+47/+42 cuerpo a cuerpo (1d6+12, *bastón +5 defensor*) y +57/+57/+52 cuerpo a cuerpo (1d6+8 *bastón +5 veloz*), o por conjuro +54 toque cuerpo a cuerpo o +64 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 28); TS Fort +48, Ref +56, Vol +45; todos los modificadores de habilidades reducidos en 7.

Aptitudes divinas sobresalientes: Abrir camino (*), Celeridad divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Escudo divino, Iniciativa suprema, Movimiento instantáneo, cansados. (*) Aptitud única, descrita anteriormente.

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 28 + nivel de conjuro.

GARL DEL ORO LUMINOSO

El Bromista, el Protector vigilante, la Gema inestimable, el Genio brillante

Deidad mayor
Símbolo: una pepita de oro.
Plano hogar: Bitopía.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: gnomos, humor, ingenio, ilusión, talla de gemas, joyería.
Adoradores: gnomos, ilusionistas, joyeros, timadores.
Alineamiento de los clérigos: CB, NB, LB.
Dominios: Bien, Protección, Superchería.
Arma preferida: hacha de batalla.



Garl del Oro luminoso (GAL), el dios de los gnomos, aparece como un apuesto gnomo de piel dorada, con gemas brillantes en lugar de ojos. Va bien vestido, generalmente llevando un chaqué de seda con largos faldones y calzas de seda. Siempre luce gran cantidad de joyas y complementos de oro.

Garl del Oro luminoso descubrió a los gnomos y los condujo hasta el mundo. Desde entonces, ha sido su protector. Es famoso por las travesuras y bromas que gasta a otras deidades, aunque no todas sus víctimas se ríen de sus bromas. En cierta ocasión, Garl derrumbó la caverna de Kurtulmak, el dios de los kóbolds. Desde entonces, las dos deidades se convirtieron en enemigos acérrimos.

Dogma

Garl fomenta una doctrina de sentido práctico mezclado con humor. Advierte que la ignorancia y la complacencia son peligrosas e incita a su pueblo a explorar, no solamente el mundo a su alrededor, sino también nuevas maneras de hacer las cosas. Garl también pone de relieve la inteligencia sobre el músculo y enseña que engañar o poner en ridículo a un enemigo puede ser una victoria tan completa como matar o capturar a ese enemigo.

Clero y templos

Los clérigos de Garl sirven como protectores y educadores en las comunidades de gnomos. Mantienen una vigilancia cuidadosa contra las razas hostiles (principalmente kóbolds), y enseñan a los jóvenes utilizando una mezcla de conocimiento práctico de la tierra aderezado con humor. Ellos dicen que este punto de vista, mantiene a los jóvenes entretenidos y hace que su aprendizaje sea mejor en todas las materias.

Los clérigos de Garl también guardan extensos archivos de conjuros de ilusión (habitualmente en forma de libros de conjuros y pergaminos), timos, diseños de trampas y relatos. Cuanto más larga y más fuera de lo común sea la narración, mejor, opinan los clérigos, aunque no todo el mundo está de acuerdo. A los clérigos de Garl, como a su deidad tutelar, les gustan las joyas de oro.

Los clérigos de Garl construyen pocos templos, prefiriendo en su lugar instalar pequeños santuarios y capillas dondequiera que habiten o se reúnan los gnomos. Estos santuarios siempre se construyen de forma que sean fáciles de proteger contra fuerzas hostiles, y los clérigos los dotan de objetos hermosos. También de forma habitual, las capillas incluyen al menos una trampa diseñada para importunar a los visitantes no deseados. Estos mecanismos rara vez son fatales y a menudo son extravagantes.

GARL DEL ORO LUMINOSO

Ilusionista 12/Clérigo 14/Pícaro 16
Ajeno Pequeño (bueno)
Rango divino: 18.
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 12d4+96 (Ilu) más 14d8+112 (Clr) más 16d6+128 (Pcr) (912 pg).
Iniciativa: +16 (+12 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 50'.
CA: 84 (+1 tamaño, +12 Des, +18 divino, +31 natural, +12 desvío).
Ataques*: *hacha de batalla +5 danzante fantasmal veloz* +72/+72/+67/ +62/+57 cuerpo a cuerpo; o conjuro +66 toque cuerpo a cuerpo o +72 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en tiros de ataque; tirar el dado para crítico.

Ilustración de D. Cramer

Daño*: *hacha de batalla +5 danzante fantasmal veloz* 1d8l4/×3; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (hacha de batalla 22 puntos).
Frente/Alcance: 5′ × 5′ / 5′
Ataques especiales: ataque furtivo +8d6 (48 puntos), lisiar con un impacto, rodar a la defensiva, evasión mejorada, expulsar muertos vivientes 15/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: rasgos de gnomo, inmunidades divinas, RD 53/+4, resistencia al fuego 38, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 14 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (tejones), esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +2 contra trampas), RC 70, aura divina (18 millas, CD 35).
Salvaciones*: Fort +59, Ref +63, Vol +63. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 22, Des 34, Con 26, Int 42, Sab 30, Car 34.
Habilidades*: Abrir cerraduras +76, Alquimia +87, Arte (albañilería) +51, Arte (construcción de trampas) +90, (talla de gemas) +90, Arte (metalurgia) +90, Averiguar intenciones +70, Avistar +72, Buscar +80, Concentración +74, Conocimiento de conjuros +99, Descifrar escritura +53, Diplomacia +80, Disfrazarse +66, Engañar +89, Equilibrio +74, Escapismo +49, Esconderse +93, Escuchar +66, Escudriñar +83, Falsificar +53, Germanía +53, Hurtar +78, Interpretar +53, Intimidar +36, Intuir la dirección +47, Inutilizar mecanismo +73, Moverse sigilosamente +72, Piruetas +39, Reunir información +49, Saber (arcano) +66, Saber (arquitectura e ingeniería) +72, Saber (geografía) +49, Saber (historia) 49, Saber (religión) +52, Saltar +26, Tasación +76, Trepar +43, Uso de cuerdas +39. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Ambidextrismo, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque sin armas mejorado, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desviar flechas, Elaborar poción, Esquiva, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Soltura con un arma (hacha de batalla), Soltura con una escuela de magia (Ilusión), Soltura mayor con una escuela de magia (Ilusión), Voluntad de hierro.



Ilustración de M. Cavotta

Rasgos de gnomo: visión en la penumbra, bonificador +2 en los tiros de salvación contra ilusiones, bonificador +1 en las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides, bonificador +4 de esquiva contra gigantes, lanzar *luces danzantes*, *prestidigitación* y *sonido fantasma* 1/día, nivel 1.° de lanzador.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, *sueño*, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Conjuros de mago espontáneos, Controlar a criaturas (gnomos), Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Explosión divina, Explosión divina masiva, Impacto de perdición (kobolds), Labia divina, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Metamagia automática (Conjurar en silencio conjuros de mago), Metamagia automática (Conjurar sin moverse conjuros de mago), Resistencia incrementada a conjuros, Sentido de batalla, Soltura divina con una escuela de magia (Ilusión), Visión pura.

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; 18/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +14 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Garl utiliza estas aptitudes con un nivel 28.° de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 29.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, barrera de cuchillas, cambio de aspecto, campo antimagia, castigo divino, círculo mágico contra el mal, confusión, convocar monstruo* IX (solamente como conjuro bueno), *detener el tiempo, disipar el mal, doble engañoso, escudar a otro, esfera prismática, indetectabilidad, inmunidad a conjuros, invisibilidad, mente en blanco, ofuscar videncia, palabra sagrada, pantalla, polimorfar cualquier cosa, protección contra el mal, protección contra los elementos, rechazo, resistencia a conjuros, santuario.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/9/9/7/7/6/6/4; CD base = 20 + nivel de conjuro o 38 + nivel de conjuro para conjuros de ilusión.

Conjuros de mago/Día: 5/9/9/9/7/7/6; CD base = 25 + nivel de conjuro o 43 + nivel de conjuro para conjuros de ilusión. Escuelas prohibidas: Adivinación y Necromancia.

Pertenencias: Garl blande *Arumdina*, una *hacha de batalla* +5 con las aptitudes especiales de danzante, fantasmal y veloz. *Nivel de lanzador:* 25.°; *peso:* 7 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Garl recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Garl puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 18 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 18 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 18 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Garl percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de los gnomos 18 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 18 semanas después de que ha ocurrido. De forma parecida está enterado de cualquier lugar en el que los gnomos emprenden asuntos humorísticos, lanzan ilusiones o crean joyas.

Acciones automáticas: Garl puede utilizar Arte (albañilería), Arte (construcción de trampas), (talla de gemas) o Arte (metalurgia) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Garl puede crear gemas mágicas, como una *gema de visión*, las diferentes *figuritas de poder maravilloso*, objetos enjoyados como un *yelmo de fulgor* y cualquier anillo mágico.

Avatares

Avatar de Garl del Oro luminoso: como Garl excepto rango divino 9; CA 66 (toque 44, sorprendido 54); Atq +63/+63/+58/+53/+48 cuerpo a cuerpo (1d8+14/×3 *hacha de batalla +5 danzante fantasmal veloz*) o por conjuro +47 cuerpo a cuerpo o +63 toque a distancia; CE RD 44/+4, resistencia al fuego 29, RC 61, aura divina (900′, CD 26); TS Fort +50, Ref +54, Vol +52; todos los modificadores de habilidades reducidos en 9.

Aptitudes divinas sobresalientes: Conjuros de mago espontáneos, Controlar a criaturas (gnomos), Escudo divino, Esquiva divina, Explosión divina, Impacto aniquilador (kobolds), Labia divina, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Soltura divina con una escuela de magia (Ilusión), Visión pura.

Aptitudes sortílegas: 19.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

Conjuros: como Garl excepto la CD de salvaciones para conjuros de ilusión de clérigo es 29 + nivel de conjuro y la CD de salvaciones para conjuros de ilusión de mago es 34 + nivel de conjuro.

GRUUMSH

El Tuerto, Aquél que nunca duerme
Deidad mayor
Símbolo: cuenca del ojo vacía.
Plano hogar: Aqueronte.
Alineamiento: caótico maligno.
Ámbitos de poder: orcos, guerra, territorio.
Adoradores: orcos, semiorcos.
Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM.
Dominios: Caos, Mal, Fuerza, Guerra.
Arma preferida: lanza.



Gruumsh (GRUMSH), el dios de los orcos, es caótico maligno. Aparece como un orco fornido protegido por una armadura completa negra. Tiene un único ojo central que no parpadea. Guarda un especial rencor por Corellon Larethian y sus seguidores. Hace mucho tiempo, Corellon Larethian le sacó el ojo izquierdo en un combate. Algunos clérigos orcos discuten este relato, afirmando que la deidad élfica robó el ojo debido a que no podía vencer a Gruumsh en un combate limpio.

Dogma

Gruumsh exige a sus seguidores que sean fuertes, que expulsen a los débiles de entre los suyos y que conquisten todo el territorio que Gruumsh piensa que es suyo por derecho (que es prácticamente todo). No tolera ningún indicio de benevolencia entre su pueblo. Su credo es la guerra interminable, aunque no pone objeciones a la simple colonización si se puede concertar.

Gruumsh siente aversión por cualquier cosa que no sea un orco o de fabricación orca, y siente un rencor especial hacia los elfos (además del asunto del ojo). Siente una malicia parecida contra los enanos, que disputaron a los orcos el control de las montañas y ganaron; un estado de la situación que Gruumsh considera como estrictamente temporal.

Clero y templos

Los clérigos de Gruumsh pugnan por convertirse en los cabecillas de sus comunidades o en los principales consejeros de sus jefes. También juzgan quiénes son débiles o incapaces. Llevan de forma habitual equipo de combate.

Suele haber un templo o santuario de Gruumsh en el centro de casi cada comunidad orca. Acostumbran a ser lugares abrumadores llenos de humo acre y hedor a sangre. De forma invariable los templos y grandes santuarios tienen celdas de confinamiento donde se realizan sacrificios a Gruumsh, y muchos también contienen espacios para gladiadores.

GRUUMSH

Guerrero 20/Clérigo 9/Bárbaro 9
Ajeno Mediano (caótico, maligno, orco)
Rango divino: 16.
Dados de Golpe: 20d8+220 (ajeno) más 20d10+220 (Gue) más 9d8+99 (Clr) más 9d12+99 (Bbr) (1.178 pg).
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 40' (armadura completa, velocidad base 70').
CA: 78 (+1 Des, +16 divino, +29 natural, +13 armadura [*armadura completa +5 fortificante intensa*], +9 desvío).
Ataques*: *lanza larga +5 caótica afilada sacrílega* +83/+78/+73/+68 cuerpo a cuerpo; o conjuro +73 toque cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en tiros de ataque; tirar el dado para crítico.
Daño*: *lanza larga +5 caótica afilada sacrílega 1d8+50/18-20/×3; o por conjuro.* Siempre inflige máximo daño (lanza larga 58 puntos).
Frente/Alcance: 5'×5'/5' (10' con lanza larga).
Ataques especiales: reprender muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: rasgos de orco, inmunidades divinas, RD 67/+5, inmunidad al fuego, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 18 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, movimiento rápido, furia 3/día, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado), RC 48, aura divina (16 millas, CD 35).
Salvaciones*: Fort +60, Ref +54, Vol +56. *Siempre obtiene un 20 en salvaciones.
Características: Fue 46, Des 25, Con 33, Int 24, Sab 25, Car 29.
Habilidades*: Arte (albañilería) +55, Arte (armería) +84, Arte (fabricación de armas) +84, Arte (metalurgia) +61, Averiguar intenciones +52, Avistar +57, Buscar +55, Concentración +62, Conocimiento de conjuros +41, Diplomacia +31, Engañar +48, Escuchar +60, Escudriñar +46, Intimidar +59, Nadar +67, Saber (arcano) +58, Saber (historia) +46, Saber (religión) +36, Saltar +62, Supervivencia +32, Trepar +62. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Correr, Crítico mejorado (lanza larga), derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (lanza larga), Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Potenciar conjuro, Rastrear, Reflejos de combate, Romper armas, Soltura con un arma (lanza larga), Voluntad de hierro.

Rasgos de orco: visión en la oscuridad, penalizador –1 a los tiros de ataque en luz brillante.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Controlar a criaturas (orcos), Dominio adicional (Caos), Escudo divino, Especialización divina con un arma (lanza larga), Explosión divina, Explosión divina masiva, Herir al enemigo, Impacto aniquilador, Impacto de perdición (elfos), Impacto de perdición (enanos), Maestría divina en batalla, Mano de la muerte, Niebla de guerra (*), Reducción incrementada del daño, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (lanza larga), Vida y muerte. (*) Aptitud divina sobrenatural única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros de caos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador; 16/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +9 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Gruumsh utiliza estas aptitudes con un nivel 28.º de lanzador, excepto para los conjuros de caos y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 29.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, aura sacrílega, azote sacrílego, barrera de cuchillas, blasfemia, capa del caos, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de caos y maligno), *crear muertos vivientes, descarga flamígera, disipar el bien, disipar la ley, estallar, fuerza de toro, inmunidad a conjuros, mano aferradora de Bigby, martillo del caos, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, piel pétrea, poder de la justicia, poder divino, profanar, protección contra el bien, protección contra la ley, puño cerrado de Bigby, soportar los elementos, vestidura mágica.*

Furia: los siguientes cambios tienen efecto mientras Gruumsh está furioso: CA 76, pg 1.1294; Atq +85/+80/+75/+70 cuerpo a cuerpo (1d8+52/18-20/x3, *lanza larga +5 caótica afilada sacrílega*; máximo daño 60 puntos)); TS Fort +62, Vol +54; Fue 50, Con 37; Nadar +69, Saltar +64, Trepar +69. Su furia dura 16 asaltos, y después estará cansado durante el tiempo equivalente al utilizado en estar furioso.

Conjuros de clérigo/Día: 6/7/7/6/4/3; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Niebla de guerra (aptitud divina sobrenatural única): Gruumsh puede generar una nube de humo negro acre que emane de su cuerpo en un área de expansión de 30', y 10' de alto. Por lo demás, sus efectos son parecidos a los del conjuro de *nube aniquiladora*. La CD de salvación contra este efecto es 37.

Pertenencias: Gruumsh blande *Lanzasangrienta*, una *lanza larga +5 caótica afilada sacrílega* que inflige daño como una lanza larga. *Lanzasangrienta* puede adoptar cualquier tamaño entre media lanza y lanza larga. Esto aumenta el alcance de Gruumsh en 5' (por ejemplo, en forma Mediana Gruumsh tiene un alcance de 10'). Gruumsh puede atacar a enemigos adyacentes, gracias a la longitud variable de *Lanzasangrienta*.

Nivel de lanzador: 20.º; *peso:* 9 lb.

Ilustración de D. Cramer

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Gruumsh recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Gruumsh puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 16 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 16 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 16 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Gruumsh percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de los orcos 16 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 16 semanas después de que el suceso haya ocurrido. De forma parecida está enterado de dondequiera que los orcos emprenden un combate, hacen la guerra, o ganan o pierden territorio.

Acciones automáticas: Gruumsh puede utilizar Arte (albañilería), Arte (armería), Arte (fabricación de armas) o Arte (metalurgia) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta veinte de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Gruumsh puede crear armas y armaduras mágicas.

Avatares

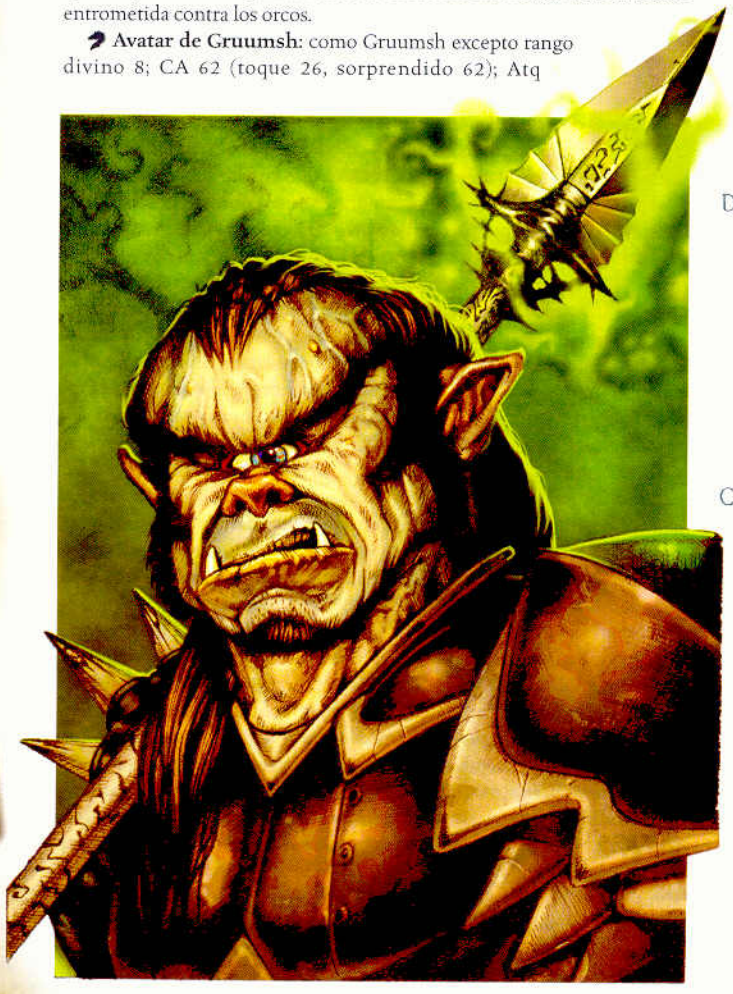
Los avatares de Gruumsh son siempre fornidos orcos varones protegidos por armaduras completas negras. Algunas veces tienen un único ojo central que no parpadea, y otras veces tienen la cuenca del ojo izquierdo vacía. Generalmente Gruumsh no envía a sus avatares a ninguna parte a no ser que sospeche de maquinaciones de Corellon Larethian u otra deidad entrometida contra los orcos.

Avatar de Gruumsh: como Gruumsh excepto rango divino 8; CA 62 (toque 26, sorprendido 62); Atq +75/+70/+65/+60 cuerpo a cuerpo (1d8+42/x3, *lanza larga +5 caótica afilada sacrílega*) o por conjuro +65 cuerpo a cuerpo o +54 toque a distancia; CE RD 43/+4, RC 40, aura divina (800', CD 27); TS Fort +52, Ref +46, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Dominio adicional (Caos), Escudo divino, Especialización divina con un arma (lanza larga), Herir al enemigo, Impacto de perdición (elfos), Impacto de perdición (enanos), Maestría divina en batalla, Niebla de guerra (*), Soltura divina con un arma (lanza larga). (*) Aptitud única, descrita anteriormente.

Aptitudes sortílegas: 20.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

Furia: los siguientes cambios tienen lugar mientras los avatares de Gruumsh están furiosos: CA 60; Atq +77/+72/+67/+62 cuerpo a cuerpo (1d8+44/18-20/x3 *lanza larga +5 caótica afilada sacrílega*); TS Fort +54, Vol +46, Nadar +61, Saltar +56, Trepar +56.



Ilustraciones de M. Cavotta y D. Cramer

HEIRONEUS

El Invencible

Deidad intermedia

Símbolo: puño sosteniendo un relámpago.

Plano hogar: Celestia.

Alineamiento: legal bueno.

Ámbitos de poder: valor, caballería, justicia, honor, guerra, osadía.

Adoradores: paladines, guerreros, monjes, jueces, condestables.

Alineamiento de los clérigos: LB, LN, NB.

Dominios: Bien, Ley, Guerra.

Arma preferida: espada larga.



Heironeus (gei-RO-neus), dios del valor, aparece como un varón humano alto de piel cobriza, cabello dorado y ojos color ámbar. Luce una exquisita cota de malla y esgrime una espada larga. Hace la guerra al mal de toda clase, de forma especial a Hextor, su hermanastro y enemigo jurado.

Dogma

Heironeus espera que sus seguidores mantengan los altos ideales de la caballería y la justicia y que traten a la adversidad como un desafío a encontrar y derrotar, del mismo modo que el mal debería ser derrotado. El mundo es un lugar peligroso donde aquellos que luchan por la justicia y quienes protegen al débil y al inocente se enfrentan a una cantidad inacabable de desafíos. Exhorta a sus seguidores a que actúen siempre de forma honorable, y que mantengan las virtudes de la justicia y la caballería con hechos, y no solamente con palabras. Heironeus enseña que aquellos que se enfrentan al peligro con calma y certeza prevalecerán frente al mal.

Clero y templos

La jerarquía religiosa de Heironeus está organizada como una orden militar. Tiene una clara cadena de mando, líneas de suministro y armerías bien equipadas.

Los clérigos de Heironeus luchan contra los adoradores de Hextor siempre que pueden e invierten el resto de su tiempo en proteger las tierras civilizadas de las amenazas del mal. Los clérigos más ancianos trabajan como jueces, estrategas e instructores militares. El culto en sí es muy militante, siempre defendiendo alguna causa o embarcándose en una cruzada contra el mal o la injusticia. Aunque algunos encuentran sus altos ideales e intensa devoción a su causa un poco intimidadores, el culto a Heironeus es ampliamente admirado. En su mayor parte esta admiración es a causa de que los seguidores de Heironeus combaten auténticos males sin pensar apenas en recompensas monetarias. Los clérigos dicen: "la gloria es la recompensa por derrotar al mal, mientras que la virtud es la recompensa por mantener los principios de Heironeus".

Los clérigos de Heironeus también se enfrentan a los clérigos de Hextor dónde y cuándo pueden.

Los templos de Heironeus siempre tienen un aspecto ligeramente militar. En áreas despobladas, se convierten también en fortalezas.

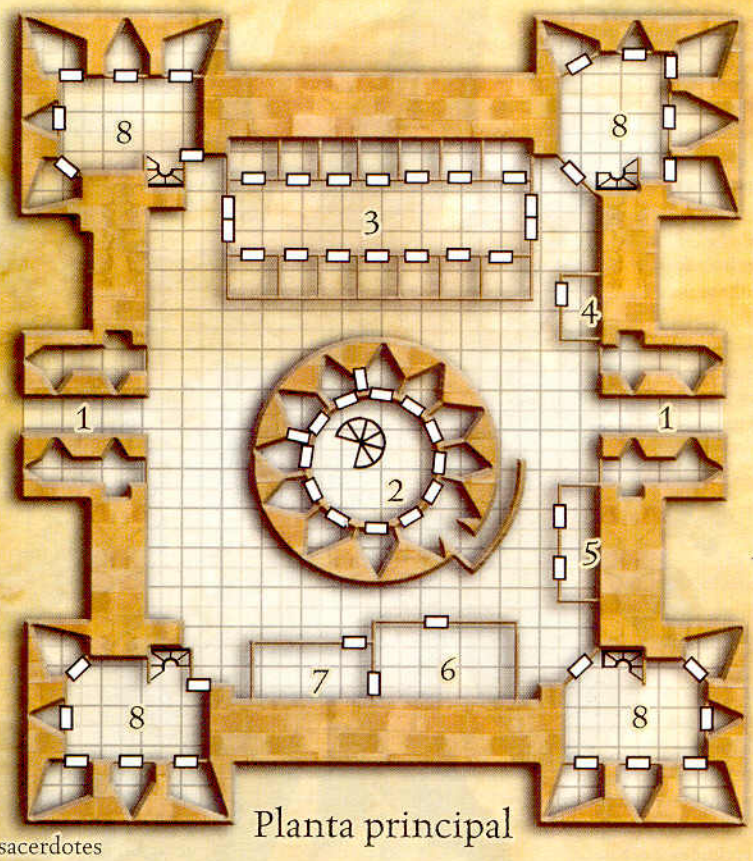
Templo de Heironeus



Balista

Altar

1. Portón fortificado
2. Armería
3. Establo
4. Herrería
5. Almacén
6. Salón principal
7. Cocina
8. Cuartel/Alojamientos de los sacerdotes
9. Capilla
10. Almenaje (techado)
11. Almenaje exterior (techado)



Planta principal



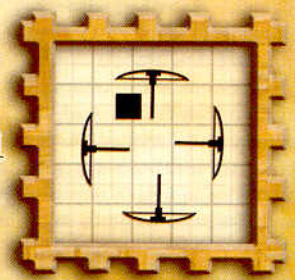
9

Planta superior



10

Torre central (parte superior)



11

Torre exterior (parte superior)

Escala en pies 5 2.5

Incluso en áreas pobladas o urbanas contienen amplios patios con césped donde los soldados pueden entrenarse.

HEIRONEUS

Clérigo 20/Paladín 20
Ajeno Mediano (bueno)
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Clr) más 20d10+180 (Pal) (1.060 pg).
Iniciativa: +12, siempre primero (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 89 (8 Des, +15 divino, +28 natural, +10 armadura [*cota de malla +5*], +7 escudo [*escudo grande de acero +5*], +11 desvío).
Ataques: *espada larga +5 defensora fantasmal sagrada* +83/+78/ +7/+68 cuerpo a cuerpo; o conjuro +73 toque cuerpo a cuerpo o +83 toque a distancia.
Daño: *espada larga +5 defensora fantasmal sagrada* 1d8 +48/17-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/ 5'
Ataques especiales: castigar al mal (+11 al ataque y +60 al daño), expulsar muertos vivientes 14/día (nivel efectivo de clérigo 38.º), poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 65/+5, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, aura de valor, montura especial caballo de guerra pesado celestial, *detectar el mal*, gracia divina, salud divina, vínculo de empatía con su montura, *imposición de manos, quitar enfermedad* 6/semana, compartir conjuros con su montura, RC 47, aura divina (1.500', CD 36).
Salvaciones: Fort +56, Ref +55, Vol +54.
Características: Fue 47, Des 27, Con 28, Int 25, Sab 25, Car 33.
Habilidades*: Arte (armería) +85, Arte (fabricar armas) +85, Arte (metalurgia) +85, Averiguar intenciones +45, Avistar +45, Buscar +, Concentración +64, Conocimiento de conjuros +52, Diplomacia +91, Escuchar +45, Escudriñar +42, Montar (caballo) +68, Saber (arcano) +65, Saber (historia) +45, Saber (muertos vivientes) +42, Saber (nobleza y realeza) +45, Saber (religión) +85, Sanar +23, Trato con animales +49. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Conjuros penetrantes, Crítico mejorado (espada larga), Desarme mejorado, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Mo dad, Pericia, Pericia superior, Pisotear, Poder divino, Reflejos de com Soltura con un arma (espada larga).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiv daño de característica, consunción de característica, consunció energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos ena dores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, su transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresal tes: Alterar el tamaño, Alterar la r dad, Avatar, Don de la vida, Esc divino, Escudo divino área, Especialización di con un arma (espada lar Explosión divina, Impo búsqueda, Iniciativa supre Inspiración divina (cora Maestría divina con armadura, dín divino, Reducción incrementada daño, Sentido de batalla, Soltura div con un arma (espada larga), Torme divina, Vida y muerte.

Poderes de dominio: lanza co ros buenos con + 1 al nivel de lanza lanza conjuros de la ley con + 1 al ni de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Heiron utiliza estas aptitudes con un nivel de lanzador, excepto para los conju buenos y conjuros de la ley, en los cu utiliza un nivel 26.º de lanzador. Las de las salvaciones son 36 + nivel conjuro. *Arma espiritual, ar mágica, aura sagrada, aux divino, barrera de cuchil calmar emociones, cast divino, círculo mágico contra el caos, cír mágico contra el mal, convocar monst* IX (solamente como conju bueno o de la ley), *desca flamígera, disipar el c disipar el m escudo de ley, ira del ord máxima, palab de poder atur dor, palabra poder cegador, labra de po mortal, palabra grada, poder divino, prot ción contra el caos, prot ción contra el mal, vestidu mágica.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/8/8/8/ 7/6/6/5/5; CD base = 17 + nivel de conju
Conjuros de paladín/Día: 5/5/ 5/4; C base = 17 + nivel de conjuro.

Montura especial: Heironeu monta en combate un caballo guerra celestial que es su montu especial. Las estadísticas de esta cri tura son como sigue: bestia mágica Grande; DG 12d8+36; pg 73; Ini +1; V 50'; CA 24 (toque 10, sorprendido 23); Atq +14/+14 cuerpo a cuerp (1d6+6, cascos), +9 cuerpo a cuerpo (1d4+3, mordisco); AE castigar el m (1/día, +12 al daño); CE olfato, evasión mejorada, comandar equin

Ilustración de W. Reynolds

10/día, RC 25; AL LB; TS Fort +11, Ref +9, Vol +7; Fue 22, Des 13, Con 17, Int 9, Sab 16, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Escuchar +9.

Pertenencias: Heironeus esgrime su espada larga *Portadora de justicia* en combate. *Portadora de justicia* es una *espada larga +5* con las aptitudes especiales de defensora, fantasmal y sagrada.

Nivel de lanzador: 20.°; *peso:* 6 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Heironeus recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Heironeus puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Heironeus puede percibir cualquier acto de caballería, justicia, honor o valor en el instante que ocurra y retener la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Heironeus puede utilizar Arte (armería), Arte (fabricar armas), Arte (metalurgia) o Saber (nobleza y realeza) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Heironeus puede crear armas, armaduras y objetos mágicos que defiendan al portador de la adversidad, tales como un *collar de adaptación*, un *anillo de regeneración* o una *presea cerradora de heridas*, y objetos que ayuden al portador a mantenerse firme moral y éticamente, como una *filacteria de fidelidad*, siempre que el precio de mercado de los objetos no exceda de 200.000 po.

Avatares

Heironeus envía a sus avatares para prevenir o reparar grandes injusticias, para ayudar a mortales valerosos que luchen de forma desesperada contra fuerzas superiores, y a cualquier lugar donde sospeche que esté obrando la mano de Hextor.

Avatar de Heironeus: como Heironeus excepto rango divino 7; CA 73 (toque 36, sorprendido 65); Atq +75/+70/+65/+60 cuerpo a cuerpo (1d8+40/17-20, *espada larga +5 defensora fantasmal sagrada*) o por conjuro +65 cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 29, RC 39, aura divina (700', CD 28); TS Fort +48, Ref +47, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Escudo divino, Especialización divina con un arma (espada larga), Explosión divina, Inspiración divina (coraje), Maestría divina con armadura, Paladín divino, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada larga).

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 28 + nivel de conjuro.

HEXTOR

Campeón del mal, Heraldo del infierno, Azote de la batalla

Deidad intermedia

Símbolo: puño sosteniendo seis flechas rojas.

Plano hogar: Aqueronte.

Alineamiento: legal maligno.

Ámbitos de poder: tiranía, guerra, discordia, masacres, conflicto, salud.

Adoradores: guerreros, monjes, conquistadores, tiranos.

Alineamiento de los clérigos: LM, LN, NM.

Dominios: Destrucción, Mal, Ley, Guerra.

Arma preferida: mangual.



Hextor (GEX-tor), el dios de la tiranía, algunas veces aparece como un hombre apuesto de cabello oscuro y piel clara (y a menudo se le representa de esta forma en su papel de dios de la salud). Más frecuentemente adopta la forma de un humanoide horrible de piel grisácea con seis brazos. En esta forma, puede utilizar un arma diferente con cada mano y lleva una cota de escamas de hierro con muchos adornos de calaveras. Hextor es el archienemigo de Heironeus, su hermanastro y también dios de la guerra.

Dogma

Hextor busca conquistar o destruir a cualquiera que se le oponga. Él dice a sus seguidores que el mundo es un lugar oscuro y sangriento donde el fuerte domina al débil, y el poder es la única recompensa que vale algo. La persecución cruel e inexorable de los objetivos propios es el único camino fiable hacia el éxito. El orden debe imponerse sobre el caos, y la ley sobre la anarquía. La tiranía trae el orden al caos. Los que no estén de acuerdo deben ser oprimidos o destruidos para que no reine la anarquía.

Clero y templos

La secta de Hextor no es tan secretista como otras religiones oscuras. Los templos de Hextor operan de forma abierta en muchas ciudades, y sus clérigos llevan ropas negras adornadas con calaveras o caras de color gris.

Constantemente, los clérigos de Hextor planean o lideran ataques contra rebeldes o gentes de bien. Desprecian a los soberanos y gobernantes de buen corazón que fomentan las libertades personales, y siempre están tramando debilitar o derrocar regímenes que parezcan objetivos fáciles de conquistar. Cuando no están luchando o conspirando, se entrenan en el arte de la guerra. Muchos sirven como generales, consejeros militares o esbirros para soberanos agresivos o tiranos de puño de hierro.

Los clérigos de Hextor se enfrentan a los clérigos de Heironeus dónde y cuándo pueden.

Los templos de Hextor siempre son fortalezas formidables, construidas para impresionar al pueblo llano con el poder de Hextor. Muchos de sus templos se construyen en lugares que han visto muchas grandes batallas debido a su valor estratégico.

HEXTOR

Clérigo 20/Guerrero 20

Ajeno Mediano (Legal, maligno)

Rango divino: 15

Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Clr) más 20d10+180 (Gue) (1.100 pg).

Iniciativa: +11, siempre primero (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).

Velocidad: 60'.

CA: 78 (+7 Des, +15 divino, +28 natural, +9 *cota de escamas +5*, +9 desvío).

Ataques: *mangual ligero +5 fantasmal legal sacrílego* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo, *espada larga +5* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo, *hacha de batalla +5* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo, *maza pesada +5* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo, *pico pesado +5* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo, *cimitarra +5* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo; o conjuro +71 toque cuerpo a cuerpo o +61 toque a distancia.

Daño: *mangual ligero +5 fantasmal legal sacrílego* 1d8+25/19-20, *espada larga +5* 1d8+15/17-20, *hacha de batalla +5* 1d8+15/19-20/×3, *maza pesada +5* 1d8+15/19-20, *pico pesado +5* 1d6+15/19-20/×4, *cimitarra +5* 1d6+15/15-20; o por conjuro.

Frente/Alcance: 5'×5'/5'

Ataques especiales: reprender muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 47, aura divina (1.500', CD 34).

Salvaciones: Fort +58, Ref +54, Vol +54.

Características: Fue 45, Des 25, Con 32, Int 24, Sab 25, Car 29.

Habilidades*: Arte (armería) +82, Arte (fabricar armas) +82, Arte (metalurgia) +82, Averiguar intenciones +45, Avistar +50, Concentración +49, Conoci-

Ilustración de D. Cramer

Templo de Hextor



miento de conjuros +45, Diplomacia +72, Escuchar +50, Escudriñar +45, Montar (caballo) +73, Saber (arcano) +68, Saber (historia) +45, Saber (nobleza y realeza) +45, Saber (religión) +68, Saltar +52, Sanar +23, Trato con animales +70, Trepar +52. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Aguante, Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Combate con múltiples armas, Combate con múltiples armas mayor*, Combate con múltiples armas mejorado*, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Correr, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Desviar flechas, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Movilidad, Multidextrismo, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Potenciar conjuro, Reflejos de combate, Romper arma. * Estas dos dotes permiten a Hextor realizar tres ataques con cada arma que blanda con una mano torpe.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Dominio adicional (Destrucción), Escudo divino, Explosión divina, Explosión divina masiva, Impacto aniquilador, Imponer maldición, Iniciativa suprema, Inspiración divina (terror), Maestría divina con armadura, Maestría divina en armas, Mano de la muerte, Mudar de forma (ver a continuación), Sentido de batalla, Tormenta divina.

Mudar de forma: el poder de Hextor de mudar de forma le permite alternar entre una forma básicamente humana y su forma con seis brazos. Las estadísticas citadas anteriormente son para la forma de seis brazos. En forma humana, Hextor tiene solamente dos brazos, y de forma habitual blande un mangual ligero y una maza pesada.

Poderes de dominio: lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador; 15/día castigar (+20 a ataque y daño para un ataque con arma).

Aptitudes sortílegas: Hextor utiliza estas aptitudes con un nivel 25.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 26.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma mágica, aura sacrílega, azote sacrílego, barrera de cuchillas, blasfemia, calmar emociones, círculo de fatalidad, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra el caos, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley o maligno), *crear muertos vivientes, dañar, descarga flamígera, desintegrar, disipar el bien, disipar el caos, escudo de la ley, estallar, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmovilizar monstruo, ira del orden, máxima, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, poder divino, profanar, protección contra el bien, protección contra el caos, terremoto, vestidura mágica.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Pertenencias: El arma preferida de Hextor es su mangual ligero, *Verdugo*. Esta arma es un *mangual ligero +5*, con las aptitudes especiales de fantasmal, legal y sacrílego.

Nivel de lanzador: 20.º; *peso:* 5 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hextor puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hextor percibe cualquier acto de crueldad, tiranía o injusticia en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Hextor puede utilizar Arte (armería), Arte (fabricar armas), Arte (metalurgia) o Saber (nobleza y realeza) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hextor puede crear armas, armaduras y objetos destructivos mágicos tales como un *cuerno detonante*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Hextor envía a sus avatares a deshacer buenas acciones y a estar presentes en las conquistas épicas. También envía a sus avatares a cualquier lugar donde sospeche que esté obrando la mano de Heironeus.

Avatar de Hextor: como Hextor excepto rango divino 7; Ini +11; CA 62 (toque 33, sorprendido 55); Atq +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo (1d8+25, *mangual ligero +5 fantasmal legal sacrílego*), +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo (1d8+15/17-20, *espada larga +5*) +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo (1d8+15/19-20/x3, *hacha de batalla +5*), +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo (1d8+15/19-20, *maza pesada +5*), +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo (1d6+15/19-20/×4, *pico pesado +5*), +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo (1d6+15/15-20, *cimitarra +5*); o por conjuro +63 cuerpo a cuerpo o +53 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 26); TS Fort +50, Ref +46, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Dominio adicional (Destrucción), Escudo divino, Imponer maldición, Inspiración divina (terror), Maestría divina con armadura, Maestría divina en armas, Mudar de forma.

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

KORD

El luchador, el púgil

Deidad intermedia

Símbolo: una estrella de lanzas y mazas.

Plano hogar: Ysgard.

Alineamiento: Caótico bueno.

Ámbitos de poder: fuerza, atletismo, deportes, pelea, coraje.

Adoradores: bárbaros, guerreros, pícaros, atletas.

Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.

Dominios: Caos, Bien, Suerte, Fuerza.

Arma preferida: espadón.



Ilustración de D. Cramer

Kord (KORD), el dios de la fuerza, aparece como un hombre pelirrojo enormemente musculoso de barba y cabellos largos, que lleva guanteletes de piel de dragón, botas azules y un cinturón de luchador de cuero rojo. Un ser hedonista, es famoso por aceptar desafíos físicos de todo tipo solamente por la diversión de los mismos. También tiene la reputación de haber flirteado con hermosas humanas, elfas, o incluso gigantas, y se cuentan relatos de los grandes héroes que nacieron de tales relaciones. Combate con Kelmar, su espadón inteligente azote de dragones, y cuando es herido entra a menudo en una intensa furia sangrienta. (*NdC: en el MdJ se le llama "el púgil", pero "el luchador" es más correcto*).

Dogma

Kord ama las competiciones y los desafíos físicos, y fomenta deportes no letales como un método para resolver disputas entre sus seguidores. Sus enseñanzas dicen que el fuerte y preparado debería dirigir al débil, y que la bravura es la mayor cualidad que alguien puede tener, tanto gobernantes como ciudadanos. Kord dice que todo el mundo debería despreciar la cobardía.

Clero y templos

Se espera que los clérigos de Kord sean líderes. Los clérigos de Kord valoran la fuerza, pero no la dominación. Ellos entrenan a la gente para que sea más fuerte, organizan certámenes atléticos y participan en desafiantes activida-

des físicas. Dudar de su forma física es un insulto grave, y hacen todo lo posible para poner a prueba sus aptitudes físicas (aunque ellos comprenden la diferencia entre desafíos difíciles y suicidas). Les gusta vestir de rojo y blanco.

Los templos de Kord son espaciosos y ventilados. Siempre incluyen al menos un gimnasio y de forma habitual extensos baños. Invariablemente tienen campos contiguos para competiciones atléticas.

KORD

Guerrero 20/Bárbaro 20
Ajeno Mediano (Caótico, bueno)
Rango divino: 14
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d10+200 (Gue) más 20d12+200 (Bbr) (1.200 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 70'.
CA: 68 (+8 Des, +14 divino, +27 natural, +9 desvío).
Ataques: *Kelmar (espadón +5)* +86/+81/+76/+71 cuerpo a cuerpo; o conjuro +76 toque cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia.
Daño: *Kelmar (espadón +5)* 2d6+54/17-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 49/+4 (4/-), resistencia al fuego 34, resistencia al sonido 34, curación rápida, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 14 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, movimiento rápido, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 46, aura divina (1.400', CD 33).
Salvaciones: Fort +58, Ref +54, Vol +53.
Características: Fue 55, Des 27, Con 30, Int 24, Sab 24, Car 29.
Habilidades*: Averiguar intenciones +54, Avistar +57, Buscar +54, Concentración +47, Diplomacia +29, Engañar +46, Equilibrio +26, Escapismo +45, Esconderse +45, Escuchar +64, Interpretar +46, Intimidar +45, Intuir la dirección +41, Montar (caballo) +64, Moverse sigilosamente +48, Nadar +99, Piruetas +61, Saltar +103, Supervivencia +51, Trato con animales +43, Trepar +76, Uso de cuerdas +36. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Correr, Crítico mejorado (ataque sin armas), Crítico mejorado (espadón), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Desviar flechas, Embestida mejorada, Especialización con un arma (ataque sin armas), Especialización con un arma (espadón), Esquiva, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Rastrear, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (ataque sin armas), Soltura con un arma (espadón).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.



Ilustración de J. Easley

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Bendición divina (fuerza), Curación rápida divina, Dominio adicional (Suerte), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Especialización divina con un arma (espadón), Explosión divina, Fuerza indomable, Furia divina, Inmunidad adicional a la energía (sonido), Inspiración divina (coraje), Maestría divina en batalla, Soltura divina con un arma (espadón).

Poderes de dominio: lanza conjuros de caos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; 14/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 14/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +14 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Kord utiliza estas aptitudes con un nivel 24.º de lanzador, excepto para los conjuros de caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 25.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 33 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, aura sagrada, auxilio divino, barrera de cuchillas, capa del caos, castigo divino, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, Convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de caos o bueno), *disipar el mal, disipar la ley, doble engañoso, escudo de entropía, estallar, fuerza de toro, inmunidad a conjuros, libertad de movimientos, mano aferradora de Bigby, mano aplastante de Bigby, martillo del caos, milagro, palabra del caos, palabra sagrada, piel pétrea, poder de la justicia, protección contra el mal, protección contra la ley, protección contra los elementos, puño cerrado de Bigby, retorno de conjuros, romper encantamiento, soportar los elementos, vestidura mágica.*

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras Kord está furioso: CA 63; pg 1.500; Atq +91/+86/+81/+76 cuerpo a cuerpo (2d6+59/17-20, *espadón +5*); CE resistencia al fuego 44, resistencia al sonido 44, RC 56; TS Fort +63, Vol +58; Fue 65, Con 40; Concentración +52, Nadar +104, Saltar +108, Trepar +81. Puede utilizar su furia 14 veces al día, durando 1 hora (o hasta que le ponga fin), y él no está cansado tras ello.

Pertenencias: *Kelmar*, el espadón de Kord, es un *espadón +5* de adamantita con la aptitud especial de azote de dragones. *Kelmar* es inteligente, con unas puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma de 24. Puede hablar y comunicarse telepáticamente. Tiene alineamiento Caótico bueno y tiene los siguientes poderes especiales, utilizables a voluntad: detectar alineamiento legal maligno, *encontrar trampas, detectar magia, localizar objeto* (120' de radio), y *visión verdadera*. También puede utilizar *detectar pensamientos* tres veces al día. *Kelmar* tiene el propósito especial de matar dragones legales malignos. Cuando la espada impacta a un dragón semejante, el dragón debe realizar una salvación de Vol (CD 23) o muere.

Nivel de lanzador: 20.º; *peso:* 15 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Kord recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Kord puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 14 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 14 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 14 horas.

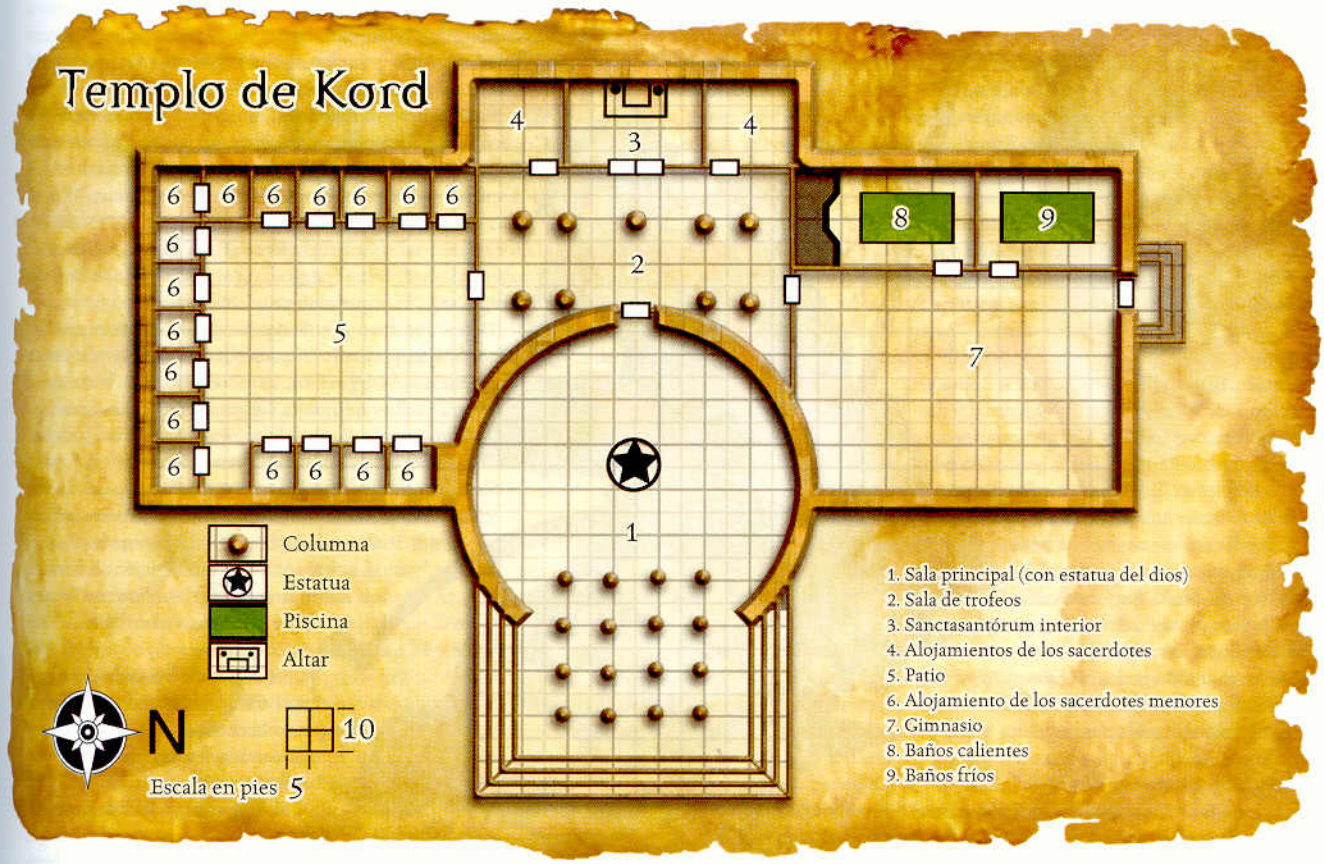


Ilustración de D. Cramer

Percepciones de ámbito de poder: Kord percibe cualquier acto de valor en el instante que ocurra y retiene la sensación durante catorce semanas después de que el suceso haya ocurrido. Del mismo modo, está al corriente de cualquier competición atlética y de cualquier hazaña destacada de destreza o de resistencia física (como escalar una montaña).

Acciones automáticas: Kord puede utilizar cualquier habilidad relacionada con Fuerza o Destreza como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Para utilizar una habilidad como acción gratuita, Kord debe tener rangos en ella, o la habilidad poder utilizarse como no entrenada. Kord no puede hacer nada como acción gratuita si la tarea es una acción de movimiento o parte de una acción de movimiento. De igual forma, Kord puede realizar cualquier cosa que se pueda conseguir con una simple prueba de Fuerza o Destreza como una acción gratuita. Por ejemplo, Kord podría derribar una puerta de una patada o atar un nudo como una acción gratuita, pero no podría saltar, trepar o nadar como acción gratuita porque las tres última tareas son todas acciones de movimiento. Puede realizar hasta diez de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Kord puede crear armas marciales o sencillas mágicas y objetos que no impliquen escritura que mejoren las características físicas (Fuerza, Destreza o Constitución), siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Kord utiliza poco los avatares, prefiriendo experimentar el mundo por sí mismo, aunque en algunas ocasiones envía un avatar a felicitar a un atleta o aventurero que acaba de culminar alguna hazaña épica, o para supervisar una competición asegurando su imparcialidad.

Avatar de Kord: como Kord excepto rango divino 7; CA 54 (toque 34, sorprendido 54); Atq +79/+74/+69/+64 cuerpo a cuerpo (2d6+47/19-20, *espadón* +5) o por conjuro +69 cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 26); TS Fort +51, Ref +47, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 7.

Aptitudes divinas sobresalientes: Curación rápida divina, Dominio adicional (Suerte), Escudo divino, Especialización divina con un arma (espadón), Fuerza indomable, Furia divina, Inspiración divina (coraje), Maestría divina en batalla, Soltura divina con un arma (espadón).

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras el avatar de Kord está furioso: CA 49; pg 1.500; Atq +84/+79/+74/+69 cuerpo a cuerpo (2d6+59/17-20, *espadón* +5); CE resistencia al fuego 37, resistencia al sonido 37, RC 49; TS Fort +56, Vol +51; Fue 65, Con 40; Concentración +45, Nadar +97, Saltar +101, Trepar +74. Puede utilizar su furia 7 veces al día, durando 1 hora (o hasta que le ponga fin), y él no está cansado tras ello.

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

KURTULMAK

El Destructor de gnomos, el Vigilante
Deidad intermedia
Símbolo: calavera de gnomo.
Plano hogar: Baator.
Alineamiento: legal maligno.
Ámbitos de poder: kóbolds, constructores de trampas, minería, guerra.
Adoradores: kobolds.
Alineamiento de los clérigos: LM, LN, NM.
Dominios: Mal, Ley, Suerte, Superchería.
Arma preferida: lanza corta.



Kurtulmak (kur-TUL-mak), el dios de los kóbolds, aparece como un kóbold especialmente grande. Mide alrededor de 5' de alto, con piel escamosa moteada de negro y verde. Su cola semejante a la de una rata es larga y termina en un perverso aguijón.

Kurtulmak enseñó a los kóbolds las artes de la minería, la emboscada y la construcción de trampas. Hace tiempo Garl del Oro luminoso, el dios de los

gnomos, derrumbó la caverna donde habitaba Kurtulmak como una broma. El suceso hirió el orgullo de Kurtulmak doblemente, ya que él se consideraba a sí mismo tanto un experto timador como un minero inigualable. Desde entonces Kurtulmak ha odiado a Garl y a todos los gnomos. Kurtulmak odia verse superado por cualquier medio, de forma especial por algunos métodos frívolos como una ilusión o un engaño. Es rencoroso y tiene un carácter pendenciero al ser extremadamente irritable.

Dogma

Kurtulmak es un dios salvaje que siempre está atento a los sucesos del plano Material y dispuesto a aprovechar cualquier ventaja para su pueblo. Él enseña a los kóbolds que los combates limpios son para los tontos o los desgraciados. Es mejor huir para luchar otro día que ser derrotado y ninguna lucha termina completamente mientras todavía viva un kóbold. Kurtulmak dice que la venganza es dulce incluso si tarda años en llegar. Kurtulmak también enseña que un ingenio agudo, un buen plan y una emboscada bien preparada es mucho mejor que una espada esgrimida por un fuerte brazo.

Clero y templos

Los clérigos de Kurtulmak lideran incursiones y expediciones guerreras, cuidan de la defensa tribal (principalmente con la construcción de trampas), y supervisan los trabajos de minería de cada tribu. Otros lideran expediciones para explorar nuevas zonas y sondear los asentamientos de enanos y gnomos buscando puntos débiles que los kóbolds puedan aprovechar.

Ninguna comunidad kóbold estaría completa sin un templo o capilla de Kurtulmak. De forma habitual están excavados en roca viva y se accede a través de pasadizos estrechos y serpenteantes protegidos con trampas. En el interior, generalmente un templo de Kurtulmak está atestado y decorado con montones de calaveras de gnomos.

Ilustración de B. Snoddy con T. Norman

KURTULMAK

Guerrero 16/Clérigo 8/Pícaro 8/Hechicero 8
Ajeno mediano (Legal, maligno)
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 16d10+160 (Gue) más 8d8+80 (Clr) más 8d6+80 (Pcr) más 8d4+80 (Hcr) (1.064 pg).
Iniciativa: +21, siempre primero (+17 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 79 (+17 Des, +15 divino, +28 natural, +9 desvío).
Ataques: *lanza corta +5 legal afilada sacrílega* +68/+63/+58/+53 cuerpo a cuerpo, aguijón +68 cuerpo a cuerpo; o conjuro +62 toque cuerpo a cuerpo o +72 toque a distancia.
Daño: *lanza corta +5 legal afilada sacrílega* 1d8+17/18-20/×3, aguijón 1d4+5 más veneno/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, reprender muertos vivientes 12/día, ataque furtivo +4d6.
Cualidades especiales: rasgos de kóbold, inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, curación rápida 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (ratas), evasión, trampas, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado), RC 47, aura divina (1.500', CD 33).



Salvaciones: Fort +57, Ref +66, Vol +56.
Características: Fue 25, Des 45, Con 31, Int 29, Sab 24, Car 29.
Habilidades*: Abrir cerraduras +66, Alquimia +, Arte (albañile +77, Arte (construcción de trampas) +89, Arte (metalurgia) +77, A riguar intenciones +40, Avistar +52, Buscar +49, Concentración + Conocimiento de conjuros +46, Diplomacia +28, Disfrazarse + Engañar +35, Equilibrio +43, Escapismo +66, Esconderse + Escuchar +63, Escudriñar +43, Hurtar +39, Intimidar +35, Inu lizar mecanismo +58, Moverse sigilosamente +75, Nadar +4 Oficio (minero) +69, Saber (arcano) +46, Saber (arquitectura ingeniería) +47, Saber (geografía) +47, Saltar +41, Tasación +3 Trepar +52. * Siempre obtiene un 20 en pruebas.
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elás tico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Crítico mejorado (aguijón), Crítico mejorado (lanza corta), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Especialización con un arma (aguijón), Especialización con un arma (lanza corta), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (aguijón), Soltura con un arma (lanza corta), Sutileza con un arma (aguijón), Voluntad de hierro.
Rasgos de kóbold: visión en la oscuridad, penalizador –1 a tiros de ataque en luz brillante.
Inmunidades divinas: ácido, aturdimiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Aumentar criatura (kóbolds), Avatar, Controlar a criaturas (kóbolds), Curación rápida divina, Dominio adicional (Ley), Escudo divino, Esquiva divina, Explosión divina, Explosión divina masiva, Herir al enemigo, Horadar túnel (*), Impacto aniquilador (gnomos), Iniciativa suprema, Mano de la muerte, Sentido de batalla, Soltura divina con una habilidad (Arte [construir trampas]). (*)Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.
Aguijón venenoso: salvación de Fortaleza (CD 65); daño inicial y daño secundario 2d6 Con.
Poderes de dominio: lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador; 15/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar.
Aptitudes sortílegas: Kurtulmak utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Aura sacrílega, aura sagrada, auxilio divino, azote sacrílego, blasfemia, calmar emociones, cambio de aspecto, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra el caos, confusión, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno y de la ley), *crear muertos vivientes, detener el tiempo, disipar el bien, disipar el caos, doble engañoso, escudo de entropía, escudo de la ley, indetectabilidad, inmovilizar monstruo, invisibilidad, imán del orden, libertad de movimiento, máxima, milagro, ofuscar videncia, pantalla, polimorfar cualquier cosa, profanar, protección contra el bien, protección contra el caos, protección contra los elementos, retorno de conjuros, romper encantamiento.*
Conjuros de clérigo/Día: 6/7/6/6/4; CD base = 17 + nivel de conjuro.
Conjuros de hechicero conocidos (6/9/8/7/5; CD base = 19 + nivel de conjuro): 0 – *abrir/cerrar, detectar magia, detectar veneno, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.° – *animar una cuerda, caída de pluma, detectar puertas secretas, grasa, retirada expeditiva;* 2.° – *nube brumosa, partículas brillantes, ver lo invisible;* 3.° – *desplazamiento, nube apestosa;* 4.° – *invisibilidad mejorada.*
Horadar túnel (aptitud divina sobresaliente única): Concentrándose, Kurtulmak puede horadar un túnel a través de tierra, barro, arena o roca hasta 150' de largo y hasta 10' cuadrados. El túnel comienza donde esté Kurtulmak y

se extiende en la dirección que él indique. Por cada minuto que Kurtulmak se concentre, el túnel progresa 15' a lo largo. Este poder es parecido al conjuro *pasamiento* excepto que el túnel creado es permanente. Kurtulmak puede utilizar este poder para cavar pozos, pero si lo hace, él se hundirá lentamente en el pozo.

Pertenencias: el arma personal de Kurtulmak es *Picaenemigo*, una *lanza corta +5* con las aptitudes especiales de legal, afilada y sacrílega.

Nivel de lanzador: 20.°; *peso:* 3 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Kurtulmak recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Kurtulmak puede ver (utilizando su visión normal o visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Kurtulmak percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de los kobolds en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido. De forma parecida está enterado de dondequiera que los kóbolds excaven túneles, construyan trampas o hagan la guerra.

Acciones automáticas: Kurtulmak puede utilizar Arte (albañilería), Arte (metalurgia), Oficio (minero), Saber (arcano), Saber (arquitectura e ingeniería) o Saber (geografía) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede utilizar Arte (construcción de trampas) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 35 o menos. Puede realizar hasta diez de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Kurtulmak puede crear armaduras ligeras, armas marciales o sencillas (de tamaño Mediano o menor), objetos que atrapen criaturas, como una *cuerda de enmarañar*, objetos que aceleren el movimiento, como unas *botas de zancadas y brincos* o una *poción de acelerar*, y objetos que muevan o afecten a la tierra, como un *bastón de tierra y piedra*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Kurtulmak son parecidos a él. Los envía a ayudar a los kóbolds en incursiones o batallas importantes, y para contrarrestar las intromisiones de otras deidades en sus asuntos, especialmente de Garl del Oro luminoso.

Avatar de Kurtulmak: como Kurtulmak excepto rango divino 7; CA 63 (toque 43, sorprendido 63); Atq +60/+55/+50/+45 cuerpo a cuerpo (1d8+17/18-20/x3, *lanza corta +5 legal afilada sacrílega*), +60 cuerpo a cuerpo (1d4+5 más veneno/19-20 aguijón) o por conjuro +54 cuerpo a cuerpo o +64 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 25); TS Fort +49, Ref +58, Vol +48; todos los modifs. de habilidades reducidos en 8.

Veneno: como Kurtulmak excepto que la CD de salvación es 57.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Aumentar criatura (kóbolds), Controlar a criaturas (kóbolds), Dominio adicional (Ley), Escudo divino, Horadar túnel (*), Herir al enemigo, Impacto aniquilador (gnomos), Soltura divina con una habilidad (Arte [construir trampas]). (*) Aptitud única, descrita anteriormente.

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

LOLTH

La Reina de los drow, la Diosa araña, Reina de los Laberintos de los demonios

Deidad intermedia

Símbolo: araña negra con la cabeza de una mujer drow.

Plano hogar: el Abismo.

Alineamiento: Caótica maligna.

Ámbitos de poder: drow, arañas, mal, oscuridad.

Adoradores: drow.

Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM.

Dominios: Caos, Destrucción, Mal, Supercheria.

Arma preferida: látigo.



Lolth (LOLZ) aparece tanto como una mujer drow alta y hermosa o como una araña negra con la cabeza de una mujer drow. Mantiene un reinado despiadado y tiránico sobre los drow, gobernando mediante una mezcla de miedo y la promesa de poder.

Fue Lolth quien primero difundió el mal entre los elfos, y fue ella quien condujo a los drow a alejarse del resto de la sociedad élfica y a habitar bajo tierra. Los drow se burlan de cualquier intento de sugerir que ellos fueron desterrados de la superficie. Sin embargo, Lolth ha jurado venganza contra Corellon Larethian y su gente.

Dogma

De forma constante, Lolth incita a un drow contra otro. Ella afirma que lo hace para eliminar a los débiles y fortalecer a la raza, pero es una deidad cruel y caprichosa que disfruta viendo sufrir a otros. Tiene cuidado en evitar disputas abiertas o generales entre los drow. No tolera campañas de hostigamiento o desgaste entre grupos de drow, pero aprueba los ataques rápidos, arrolladores y bien planeados.

Lolth espera de su pueblo que sea astuto, calculador, y consciente de los peligros y oportunidades que tienen a su alrededor. Considera inútiles los sentimientos, la debilidad o el amor. Cuenta con que su pueblo domine toda la Infraoscuridad (el reino bajo la superficie de la tierra), eliminando a los enemigos que sean lo suficientemente débiles como para ser destruidos y esperando la ocasión antes de atacar a otros oponentes. También espera que ellos invadan y conquisten la superficie, no para colonizarla sino para derrotar a Corellon Larethian y a los elfos de la superficie.

Clero y templos

Lolth gobierna a su pueblo a través de sus clérigos, que son exclusivamente mujeres organizadas en casas nobles formadas por clérigas relacionadas por vínculos sanguíneos. Las clérigas mayores gobiernan la casa, con las clérigas más jóvenes siguiendo en orden por edad. Cada casa incluye también drow que no son clérigos con vínculos de sangre o matrimonio. Las clérigas son gobernantas absolutas en nombre de Lolth. También son las líderes, policías, jurados y verdugos de la sociedad drow.

Casi cada hogar drow tiene al menos una pequeña capilla dedicada a Lolth, aunque sea solamente una estatua de araña o un modesto altar. Habitualmente, los templos más grandes de Lolth están diseñados para que tengan la forma de una araña. Sirven como lugares de reunión, escenario para sacrificios y centros de diversión para la aristocracia de los drow.

LOLTH

Clériga 20/Guerrera 10/Maga 10

Ajena Mediana (caótica, maligna)

Rango divino: 15

Dados de Golpe: 20d8+120 (ajeno) más 20d8+120 (Clr) más 10d10+60 (Gue) más 10d4+60 (Mag) (820 pg).

Iniciativa: +9.

Velocidad: 60', escalar 30'.

CA: 73 (+9 Des, +15 divino, +28 natural, +11 desvío).

Ataques: mordisco +65 cuerpo a cuerpo o *daga +5 caótica fantasmal sacrílega* +67/+62/+57/+52 cuerpo a cuerpo o *látigo +5 caótico fantasmal sacrílego* +70/+65/+60/+55 a distancia; o conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +66 toque a distancia.

Daño: mordisco 1d6+12 más veneno /19-20 o *daga +5 caótica fantasmal sacrílega* 1d4+12/19-20 o *látigo +5 caótico fantasmal sacrílego* 1d2+7; o por conjuro.

Frente/Alcance: 5'×5'/5'

Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, reprender muertos vivientes 14/día.

Cualidades especiales: rasgos de drow, inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos,

Ilustración de D. Cramer

entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (arañas), RC 67, aura divina (1.500', CD 34).

Salvaciones: Fort +53, Ref +56, Vol +62.

Características: Fue 24, Des 29, Con 22, Int 41, Sab 41, Car 32.

Habilidades*: Alquimia +69, Arte (tejer) +93, Averiguar intenciones +68, Avistar +77, Buscar +75, Concentración +84, Conocimiento de conjuros +93, Diplomacia +54, Disfrazarse +77, Engañar +83, Equilibrio +28, Escapismo +52, Esconderse +81, Escuchar +70, Escudriñar +83, Intimidar +55, Moverse sigilosamente +61, Nadar +45, Piruetas +54, Reunir información +49, Saber (arcano) +93, Saber (historia) +66, Saber (los Planos) +66, Saber (religión) +89, Saltar +39, Tasación +50, Trepar +43. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (látigo), Conjuro con alcance, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Crítico mejorado (mordisco), Elaborar poción, Especialización con un arma (látigo), Especialización con un arma (mordisco), Esquiva, Fabricar varita, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Maestría en conjuros, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Sutileza con un arma (mordisco).

Rasgos drow: bonificador racial +2 en las salvaciones de Vol contra efectos o conjuros de encantamiento, visión en la oscuridad, derecho a una prueba de buscar cuando esté a 5' de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando activamente, bonificador +2 en las salvaciones de Vol contra conjuros y aptitudes sortílegas, ceguera ante la luz (cegada durante 1 asalto por exposición brusca a luz una brillante, penalizador –1 a todos los tiros de ataque, salvaciones y pruebas mientras continúe expuesta a la luz brillante).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Aumentar criatura (araña), Avatar, Conjuros de mago espontáneos, Controlar a criaturas (drow), Dominio adicional (Destrucción), Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Explosión divina masiva, Hablar con las criaturas (sabandijas), Llamar a criaturas (sabandijas), Maestría arcana, Mano de la muerte, Mudar de forma (ver a continuación), Resistencia incrementada a conjuros.

Mudar de forma: este poder permite a Lolth cambiar entre su forma de drow y su forma de araña.

Veneno: las criaturas a las que Lolth muerde mientras está en su forma de araña reciben 3d6 puntos de daño temporal a Fuerza a menos que realicen una salvación de Fortaleza con una CD de 41. Después de 1 minuto, las criaturas mordidas deben realizar una salvación adicional de Fortaleza con CD 41 o recibir 3d6 puntos adicionales de daño temporal a Fuerza.

Telarañas: En su forma de araña, Lolth puede producir telarañas ocho veces al día. Ella puede lanzar la telaraña como una red o crear capas de tela de araña de hasta 60' cuadrados, como una araña monstruosa (ver e *Manual de Monstruos*). Las telarañas de Lolth tienen una CD de Escapismo de 47, una CD de rotura de 53, y 33 puntos de golpe por cada sección de 5'.

Además, las telarañas de Lolth son tóxicas. Las criaturas que toquen una telaraña (excepto Lolth y arañas) reciben 1d6 puntos de daño temporal a Fuerza salvo que realicen salvaciones de Fortaleza (CD 31). Después de 1 minuto, las criaturas envenenadas deben realizar salvaciones adicionales de Fortaleza (CD 31) o recibir 1d6 puntos adicionales de daño temporal a Fuerza.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 15/día castigar (+20 al ataque y daño en un ataque con arma).

Aptitudes sortílegas: Lolth utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros de caos y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Animar a objetos, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, cambio de aspecto, capa del caos, círculo de fatalidad, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, confusión, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno o del caos), *crear muertos vivientes, dañar, desintegrar, detener el tiempo, disipar el bien, disipar la ley, doble engañoso, estallar, implosión, indetectabilidad, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, invisibilidad, martillo del caos, ofuscar videncia, palabra del caos, pantalla, polimorfar cualquier cosa, profanar, protección contra el bien, protección contra la ley, terremoto.*

Como drow, Lolth tiene también la aptitud de utilizar *luces danzantes, oscuridad y fuego feérico* 1/día cada uno, con **60.o nivel de lanzador.

Conjuros de clériga/Día: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + nivel de conjuro.

Conjuros de maga/Día: 4/8/8/7/6/5/; CD base = 25 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Lolth recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Ella trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Ella es inmortal.

Percepciones: Lolth puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Lolth percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de los drow en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido. De modo parecido está enterada siempre que los drow hacen la guerra o cometen actos de violencia unos contra otros.

Acciones automáticas: Lolth puede utilizar Saber (arcano), Saber (historia), Saber (los Planos), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. También puede utilizar la habilidad de Esconderse como una acción gratuita. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

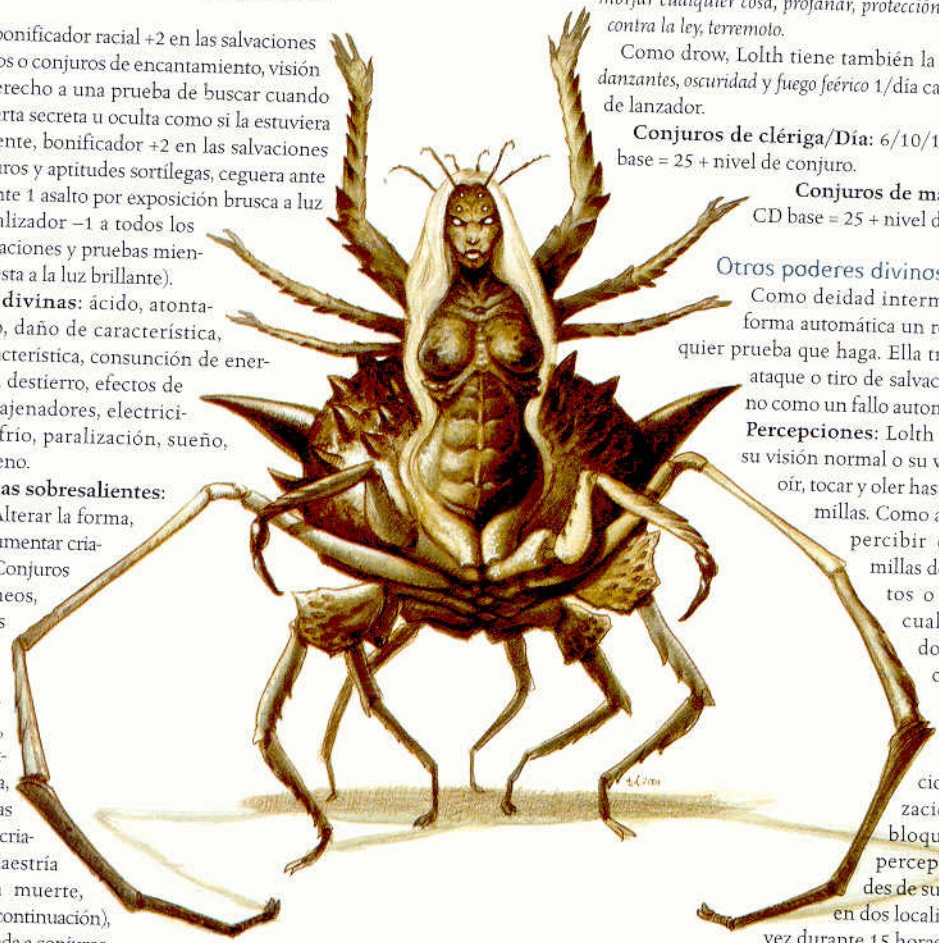


Ilustración de T. Diterlizzi

Creación de objetos mágicos: Lolth puede crear armaduras ligeras o intermedias, armas marciales o sencillas, objetos que creen oscuridad, como un pergamino de *oscuridad* o una varita de *oscuridad profunda*, objetos de adivinación, como una *bola de cristal*, y objetos que disfracen al portador, como un *sombrero de disfraz*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Lolth envía a menudo a su avatar a controlar a sus clérigas y a intimidar a sus enemigos.

Avatar de Lolth: como Lolth excepto rango divino 7; CA 56 (toque 37, sorprendido 47); Atq +57 cuerpo a cuerpo (1d6+12/19-20, mordisco), o +59/+54/+49/+44 cuerpo a cuerpo (1d4+12/19-20, *daga +5 caótica fantasmal sacrílega*), o +62/+57/+52/+47 a distancia (1d2+7, *látigo +5 caótico fantasmal sacrílego*), o por conjuro +56 cuerpo a cuerpo o +58 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 59, aura divina (700', CD 26); TS Fort +45, Ref +48, Vol +54; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Veneno: como Lolth excepto que la CD de salvación es 33.

Telarañas: como Lolth, excepto que las telarañas tienen una CD de Escapismo de 39, una CD de rotura de 45, y 25 puntos de golpe por cada sección de 5'. La CD de salvación del veneno de la telaraña es de 23.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Dominio adicional (Destrucción), Escudo divino, Explosión divina, Llamar a criaturas (sabandijas), Mano de la muerte, Mudar de forma, Resistencia incrementada a conjuros.

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

MORADIN

El Forjador de almas, Padrenano, el Gran padre, el Creador



Deidad mayor
Símbolo: martillo sobre yunque.
Plano hogar: Celestia.
Alineamiento: legal bueno.
Ámbitos de poder: enanos, creación, herrería, Ingeniería, guerra.
Adoradores: enanos, metalúrgicos.
Alineamiento de los clérigos: LB, LN, NB.
Dominios: Tierra, Bien, Ley, Protección.
Arma preferida: martillo de guerra.

Moradin (MO-ra-din), el dios de los enanos, aparece de forma habitual como un enano de rostro severo con una complexión fuerte. La parte superior de su cuerpo es particularmente robusta, con un amplio pecho, hombros anchos, y brazos poseedores de grandes músculos. Él tiene largos cabellos negros y una luenga barba pareja a ellos, y siempre lleva armadura completa. Blande un martillo de guerra y lleva escudo. Moradin forjó a los primeros enanos utilizando metal y piedras preciosas y les otorgó la vida.

Dogma

Moradin es un defensor inexorable del pueblo enano que él creó y de los principios de la ley y el bien. Enseña el valor de crear cosas que perduren, de la lealtad al clan, al líder y al pueblo, y de enfrentarse a la adversidad con estoicismo y tenacidad. No tolera ninguna corrupción maligna entre los enanos; fue él quien expulsó a los derros y duergars de la comunidad enana. Es la influencia de Moradin la que impulsa a los enanos a distinguirse en los productos que fabrican y a defender con constancia lo que es suyo.

Clero y templos

Los clérigos de Moradin están encargados del mantenimiento y progreso de la raza enana en todos los aspectos de la vida. Ofician una gran cantidad de ceremonias públicas (matrimonios, bendiciones de nuevas empresas, coronaciones de monarcas, y cosas semejantes). También educan a los jóvenes, preparan la defensas de las comunidades, y patrocinan expediciones para colonizar nuevas tierras. Asimismo mantienen detallados registros genealógicos y archivos históricos.

Cada templo o capilla de Moradin incluye un yunque y una forja que los clérigos mantienen ardiendo de forma perpetua. El yunque puede ser un simple ornamento o parte de una herrería en plena actividad, pero a menudo sirve como altar del templo.

MORADIN

Guerrero 20/Experto 14/Clérigo 15
Ajeno Mediano (Legal, bueno)
Rango divino: 19
Dados de Golpe: 20d8+260 (ajeno) más 20d10+260 (Gue) más 14d6+182 (Ept) más 15d8+195 (Clr) (1.461 pg).
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60', excavar 60'.
CA: 91 (+1 Des, +19 divino, +32 natural, +13 *armadura completa +5, +7 escudo grande de acero +5*, +9 desvío).
Ataques*: *martillo de guerra +5 legal arrojadizo retornante sagrado* +92/+87/+82/+77 cuerpo a cuerpo o *martillo de guerra +5 legal arrojadizo retornante sagrado* +81 a distancia; o conjuro +82 toque cuerpo a cuerpo o +71 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *martillo de guerra +5 legal arrojadizo retornante sagrado* 1d8+44/×3; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (martillo de guerra 52 puntos).
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: rasgos de enano, inmunidades divinas, RD 73/+5, curación rápida 39, resistencia al fuego 39, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 71, aura divina (19 millas, CD 37).
Salvaciones*: Fort +70, Ref +64, Vol +64. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 46, Des 24, Con 36, Int 24, Sab 28, Car 29.
Habilidades*: Arte (albañilería) +74, Arte (armería) +72, Arte (fabricación de armas) +72, Arte (metalurgia) +74, Arte (talla de gemas) +72, Averiguar intenciones +51, Avistar +30, Buscar +51, Concentración +74, Conocimiento de conjuros +67, Diplomacia +32, Engañar +39, Escuchar +46, Escudriñar +60, Intimidar +30, Oficio (cervecero) +74, Oficio (curtidor) +74, Oficio (ingeniero) +74, Oficio (minero) +74, Saber (arcano) +55, Saber (arquitectura e ingeniería) +37, Saber (historia) +31, Saber (religión) +55, Tasación +37. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desviar flechas, Embestida mejorada, Especialización con un arma (martillo de guerra), Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Potenciar conjuro, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (martillo de guerra), Voluntad de hierro.

Rasgos de enano: bonificador +1 a los tiros de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador +2 a los tiros de salvación de Vol contra conjuros y aptitudes sortílegas; bonificador +2 a las salvaciones de Fortaleza contra todos los venenos; bonificador +4 de esquiva contra gigantes; visión en la oscuridad; afinidad con la piedra (bonificador racial +2 en las pruebas para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería; puede realizar una prueba para detectar obras poco frecuentes de mampostería como si las estuviera buscando activamente si está a 10' y puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas de piedra como hace un pícaro; intuir la profundidad); bonificador racial +2 a las pruebas de Tasación y pruebas de Arte u Oficio relacionadas con piedra o metal.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegra-

Ilustración de D. Cramer

ción, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Controlar a criaturas (enanos), Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Dominio adicional (Ley), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Especialización divina con un arma (martillo de guerra), Explosión divina, Fabricar artefacto, Impacto aniquilador, Maestría divina de la tierra, Maestría divina en batalla, Maestro artesano, Reducción incrementada del daño, Resistencia incrementada a conjuros, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (martillo de guerra)

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador; 19/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +15 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 19/día expulsar o destruir criaturas de aire, o reprender o comandar criaturas de tierra.

Aptitudes sortílegas: Moradin utiliza estas aptitudes con un nivel 29.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 30.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 38 + nivel de conjuro. *Ablandar piedra y tierra, aura sagrada, auxilio divino, barrera de cuchillas, calmar emociones, campo antimagia, castigo divino, círculo mágico contra el caos, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno o de la ley), *cuerpo férreo, disipar el caos, disipar el mal, enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra), *escudar a otro, escudo de la ley, esfera prismática, inmovilizar monstruo, inmunidad a conjuros, ira del orden, máxima, mente en blanco, muro de piedra, palabra sagrada, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, protección contra el caos, protección contra el mal, protección contra los elementos, rechazo, resistencia a conjuros, terremoto, transformar piedra.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/9/8/8/7/7/5/4/3; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Moradin blande *Golpeaalmas*, un *martillo de guerra +5* con las aptitudes especiales de legal, arrojadizo, retornante y sagrado. *Nivel de lanzador:* 25.º; *peso:* 8 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Moradin recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Moradin puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 19 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 19 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 19 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Moradin percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de los enanos 19 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 19 semanas después de que el suceso haya ocurrido. De forma parecida está enterado de dondequiera que los enanos emprenden trabajos de artes u oficios o hacen la guerra.

Acciones automáticas: Moradin puede utilizar habilidad de Arte, incluso aquellas en las que no tiene rangos, como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta veinte de tales acciones cada asalto.



Ilustraciones de A. Swekel y D. Cramer

Creación de objetos mágicos: Moradin puede crear armas marciales o sencillas, armaduras y herramientas mágicas, como un *mazo de los titanes*.

Avatares

De forma habitual, los avatares de Moradin se le parecen, pero algunas veces toman la forma de elementales de tierra, xorns, o miembros de alguna subraza enana. Moradin envía a sus avatares a tierras enanas para mantener una vigilancia discreta sobre los artesanos y líderes enanos y para protegerlos de interferencias de Gruumsh u otras deidades malignas de pueblos subterráneos.

Avatar de Moradin: como Moradin excepto rango divino 9; CA 71 (toque 29, sorprendido 70); Atq +82/+77/+72/+67 cuerpo a cuerpo (1d8+34/×3, *martillo de guerra +5 legal arrojadizo retornante sagrado*) o +71 a distancia o por conjuro +72 cuerpo a cuerpo o +81 toque a distancia; CE RD 53/+5, resistencia al fuego 29, RC 41, aura divina (900', CD 27); TS Fort +60, Ref +54, Vol +54; todos los modificadores de habilidades reducidos en 10.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Crear objeto, Dominio adicional (Ley), Escudo divino, Especialización divina con un arma (martillo de guerra), Maestría divina de la tierra, Maestría divina en batalla, Reducción incrementada del daño, Resistencia incrementada a conjuros, Soltura divina con un arma (martillo de guerra).

Aptitudes sortílegas: 19.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 28 + nivel de conjuro.

NERULL

El Segador, el Enemigo del bien, Execrador de la vida, Portador de las tinieblas, Rey de la pesadumbre, Segador de la carne



Deidad mayor
Símbolo: calavera sobre guadaña.
Plano hogar: Cárceri.
Alineamiento: Neutral maligno.
Ámbitos de poder: Muerte, Oscuridad, Asesinato, Inframundo.
Adoradores: nigromantes, asesinos, pícaros, homicidas.
Alineamiento clérigos: CM, LM, NM.
Dominios: Muerte, Mal, Supercheria.
Arma preferida: guadaña.

Nerull (ner-UL), el dios de la muerte, es ampliamente conocido y temido en todas partes. Su forma flaca recuerda a un cadáver momificado, casi esquelético de piel rojiza, de cabello tupido de un color negro verduzco, con una capa encapuchada de un negro mohoso, y ojos, dientes y uñas como de un verdín ponzoñoso. Su bastón negro, Siegavidas, forma una hoja parecida a una guadaña de una energía rojiza que mata a cualquiera que toca.

Dogma

Nerull es la deidad tutelar de aquellos que persiguen toda la maldad posible por diversión o interés.

Todos son iguales en el frío reino de Nerull. Cada cosa viviente es una afrenta para el Segador, y cada muerte lleva una oscura chispa de felicidad a

su largo tiempo muerto corazón. Aquellos que oran a Nerull para apaciguarle solamente atraen su atención y su propia perdición. Aquellos que matan en su nombre serán recompensados (o al menos eso promete Nerull).

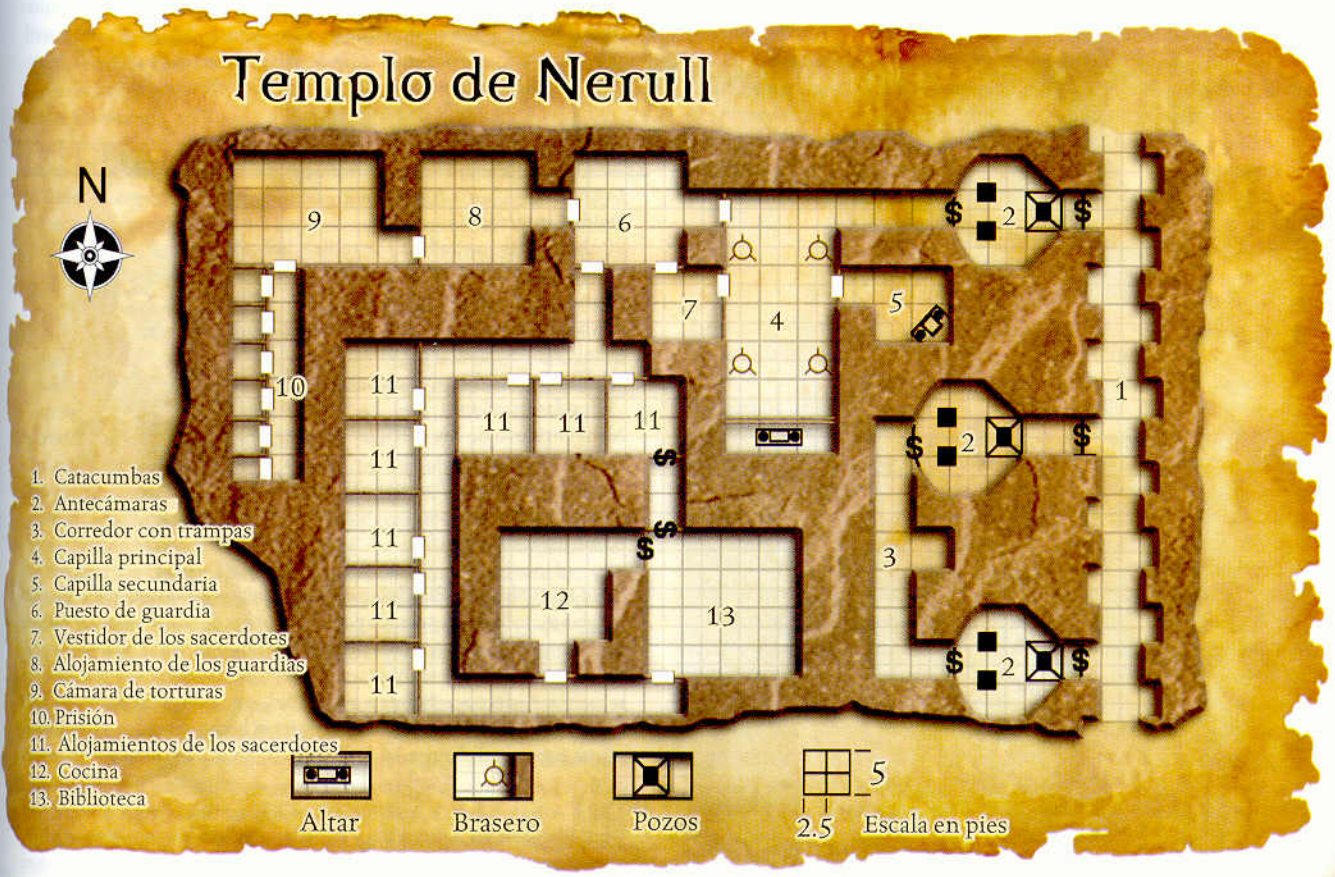
Clero y templos

Los clérigos de Nerull son reservados y solitarios, ya que poca gente en sus cabales tolera su presencia. Excepto en las tierras más malignas, Nerull no tiene un culto organizado. Sin una jerarquía dominante, a veces los cultos individuales actúan unos contra otros. Aún y así, el Segador es temido en todas partes. Sus clérigos visten ropajes de un rojo mohoso cuando no van disfrazados. Los clérigos de Nerull cometen asesinatos como ofrendas a su deidad. Si se descubren sus acciones, emigran a nuevos territorios de caza. Algunos llevan una vida errante y fingen vidas inocentes mientras viajan de pueblo en pueblo, asesinando a unas cuantas personas y volviéndose a trasladar otra vez.

Los templos de Nerull están siempre escondidos, incluso en las tierras donde se adora al Segador. Habitualmente se encuentran bajo tierra, a menudo formando parte de complejos de catacumbas. La mayoría de templos están poblados por criaturas muertas vivientes y otras que propagan la muerte o la celebran, como sagas, infames y vargouilles.

NERULL

Nigromante 10/Clérigo 20/Pícaro 10
Ajeno mediano
Rango divino: 17
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 10d4+70 (Nig) más 20d8+140 (Clr) más 10d6+70 (Pcr) (840 pg).
Iniciativa: +15, siempre primero (+11 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: +77 (+11 Des, +17 divino, +30 natural, +9 desvío).
Ataques*: *guadaña +5 radiante afilada veloz* +70/+70/+65/+60/+55 cuerpo a cuerpo; o conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +73 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en tiros de ataque; tirar el dado para crítico.
Daño*: *guadaña +5 radiante afilada veloz* 2d4+15/×4; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (guadaña 23 puntos).
Frente/Alcance: 5´×5´/5´
Ataques especiales: reprender muertos vivientes 24/día, ataque furtivo +5d6 (30 puntos), lisiar con un impacto, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 52/+4, resistencia al fuego 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 17 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (murciélagos), evasión, trampas, esquiva asombrosa (no pude ser flanqueado), RC 69, aura divina (17 s, CD 36).
Salvaciones*: Fort +56, Ref +60, Vol +64. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 25, Des 33, Con 25, Int 35, Sab 40, Car 29.
Habilidades*: Abrir cerraduras +48, Alquimia +62, Averiguar intenciones +90, Avistar +80, Buscar +72, Concentración +77, Conocimiento de conjuros +92, Diplomacia +58, Disfrazarse +83, Engañar +74, Esconderse +91, Escuchar +80, Escudriñar +82, Hurtar +54, Intimidar +60, Inutilizar mecanismo +49, Moverse sigilosamente +76, Saber (arcano) +82, Saber (historia) +49, Saber (los Planos) +72, Saber (muertos vivientes) +82, Saber (religión) +82, Tasación +44. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Elaborar poción, Ensanchar conjuro, Esquiva, Expulsión incrementada (x3), Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Potenciar conjuro, Reflejos de combate, Soltura con un arma (guadaña), Soltura con una escuela de magia (Necromancia), Soltura mayor con una escuela de magia (Necromancia).
Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.





Ilustraciones de M. Cavotta y D. Cramer

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Celeridad divina, Conjuros de mago espontáneos, Consunción de vida, Controlar a criaturas (muertos vivientes), Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Cualidades de muerto viviente, Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Fabricar artefacto, Impacto aniquilador, Iniciativa suprema, Maestría arcana, Mano de la muerte, Resistencia incrementada a conjuros, Soltura divina con una escuela de magia (Necromancia), Vida y muerte.

Poderes de dominio: 17/día *toque mortal* (si el receptor tocado no tiene al menos 120 pg, muere); lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Nerull utiliza estas aptitudes con un nivel 27.º de lanzador, excepto para los conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 28.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 36 + nivel de conjuro. *Aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, cambiar de aspecto, campanas fúnebres, causar miedo, círculo mágico contra el bien, confusión, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, custodia contra la muerte, destrucción, detener el tiempo, disipar el bien, doble engañoso, indetectabilidad, invisibilidad, lamento de la banshee, ofuscar videncia, pantalla, polimorfar cualquier cosa, profanar, protección contra el bien, reanimar a los muertos, rematar a los vivos.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + nivel de conjuro, 42 + nivel de conjuro para conjuros de necromancia.

Conjuros de mago/Día: 5/8/8/7/6//5; CD base = 21 + nivel de conjuro, 38 + nivel de conjuro para conjuros de necromancia. Escuela prohibida: Ilusión.

Pertenencias: Nerull blande *Siegavidas*, una *guadaña +5* con las aptitudes especiales de radiante, afilada y veloz. *Siegavidas* parece un bastón nudoso de ébano con una hoja curvada de energía.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 12 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Nerull recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Nerull puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 17 millas. Nerull puede ver igualmente bien en la luz y en la oscuridad y puede ver incluso en la oscuridad mágica siempre que no la haya creado una deidad de mayor rango. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 17 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 17 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Nerull percibe cualquier muerte 17 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 17semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Nerull puede utilizar Saber (arcano), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (muertos vivientes), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. También puede utilizar cualquier conjuro o poder de dominio que produzca muerte (pero no una aptitud divina sobresaliente) como una acción gratuita. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: N
puede crear armas mágicas de los sigui
tipos: arco corto, arco corto compu
bastón, cachiporra, clava, daga, dardo, es
corta, estoque, maza de armas, maza li
maza pesada o cualquier tipo de ballest
como objetos que puedan producir efect
muerte, como una *máscara de la calavera*.
bién puede crear objetos que oculten o di
cen al portador, como un *anillo de invisibili*
una *túnica de camuflaje*, o un *sombrero de dis*

Avatares

Los avatares de Nerull se le parecen. Los
liza raras veces excepto para contemplar
muerte especialmente importante u origin

Avatar de Nerull: como Nerull excep
rango divino 8; CA 59 (toque 38, sorprendi
59); Atq +61/+56/+51/+46/+41 cuerpo
cuerpo (2d4+15/×4, *guadaña +5 radiante afila*
veloz) o por conjuro +55 cuerpo a cuerpo o +
toque a distancia; CE RD 43/+4, resistencia
fuego 28, RC 60, aura divina (800', CD 27);
Fort 46+, Ref +50, Vol +54; todos los modif
cadores de habilidades reducidos en
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar e
tamaño, Celeridad divina, Controlar a criatura
(muertos vivientes), Cualidades de muert
viviente, Escudo divino, Explosión divina
Impacto aniquilador, Iniciativa suprema
Resistencia incrementada a conjuros, Soltura
divina con una escuela de magia (Necromancia).
Aptitudes sortílegas: 18.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.
Conjuros: Como Nerull excepto que la CD de salvaciones para conjuros de necromancia de clérigo es de 33 + nivel de conjuro y que la CD de salvación para conjuros de necromancia de mago es de 29 + nivel de conjuro.

OBAD-HAI

La Chirimía

Deidad intermedia
Símbolo: máscara de hojas de roble y bellotas.
Plano hogar: las Tierras exteriores.
Alineamiento: Neutral.
Ámbitos de poder: naturaleza, selvas, libertad, caza, bestias.
Adoradores: bárbaros, exploradores, druidas, cazadores.
Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NM, NB.
Dominios: Aire, Animal, Tierra, Fuego, Vegetal, Agua.
Arma preferida: bastón.

Obad-Hai (O-bad JAI), dios de la naturaleza, es representado a menudo como un hombre mayor delgado y curtido por los elementos, de edad indeterminada, vestido en tonos rojizos o marrones y pareciendo un ermitaño, aunque las comunidades no humanas lo describen como de su propia raza. Debido a que Obad-Hai se mantiene estrictamente fiel a la neutralidad, es un rival de Ehlonna. Obad-Hai toca la chirimía (instrumento musical de viento, hecho de madera y con dos lengüetas, parecido al clarinete) y de él recibe su título. También lleva un bastón.

Dogma

Obad-Hai gobierna la naturaleza y las selvas, y se lleva bien con todo aquel que vive en armonía con el mundo natural. Espera de sus seguidores que vivan en

armonía con la naturaleza en todas sus variedades. Obad-Hai dice que aquellos que destruyen o dañan de otros modos a la naturaleza merecen recibir una rápida venganza de una manera adecuada. Sin embargo, aquellos que son uno con la naturaleza tienen poco que temer, aunque algunas veces los tontos bienintencionados sufren las consecuencias de un peligro que no han sabido evitar o prevenir. Obad-Hai enseña que a veces lo salvaje puede resultar peligroso, horroroso o terrible, pero que esas cosas son parte de la naturaleza y deberían ser respetadas tanto como aquellas que son inofensivas, hermosas o maravillosas, ya que esas características delimitan la perspectiva del recién llegado.

Clero y templos

Los clérigos de Obah-Hai no tienen jerarquías. Ellos tratan a todos los que pertenecen a su orden como sus iguales. Llevan ropas de color rojizo y mantienen santuarios escondidos en los bosques que suelen estar alejados de la civilización. Se ocupan de las zonas salvajes y de sí mismos y raramente se involucran con el resto de la sociedad.

Una amplia variedad de gentes sirven como clérigos de Obad-Hai, incluyendo a humanos, gnomos, medianos y fatas de los bosques. Se emplean como protectores de la naturaleza, actuando como agentes vengadores cuando su protección es insuficiente o demasiado tardía.

Los templos de Obad-Hai pueden encontrarse casi en cualquier parte pero generalmente están en medio de robledales.

OBAD-HAI

Druida 20/Clérigo 20
Ajeno mediano
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Drd) más 20d8+180 (Clr) (1.020 pg).
Iniciativa: +9
Velocidad: 60'.
CA: 72 (+9 Des, +15 divino, +28 natural, +10 desvío).
Ataques: *bastón +5 defensor explosivo eléctrico* +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo, *bastón +5 veloz explosivo gélido* +66/+66/+61/+56 cuerpo a cuerpo; o conjuro +67 toque cuerpo a cuerpo o +69 toque a distancia.
Daño: : *bastón +5 defensor explosivo eléctrico* 1d6+12 más 1d6 electricidad/19-20, *bastón +5 veloz explosivo gélido* 1d6+8 más 1d6 frío/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5´×5´/ 5´
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 13/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, curación rápida 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, las mil caras, sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la naturaleza, visión en la penumbra, cuerpo eterno, pisada sin rastro, inmunidad al veneno, *forma salvaje* (animal Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o terrible 6/día, elemental 3/día), zancada forestal, RC 47, aura divina (1.500', CD 34).
Salvaciones: Fort +56, Ref +56, Vol +63.
Características: Fue 24, Des 28, Con 29, Int 30, Sab 43, Car 31.
Habilidades*: Arte (albañilería) +84, Arte (alfarería) +84, Arte (curtido de pieles) +84, Arte (carpintería) +84, Averiguar intenciones +51, Avistar +49, Buscar +41, Concentración +67, Conocimiento de conjuros +88, Diplomacia +47, Empatía animal +68, Esconderse +40, Escuchar +49, Escudriñar +68, Interpretar +41, Intuir la dirección +47, Montar (caballo) +26, Moverse sigilosamente +40, Oficio (herbolario) +70, Saber (arcano) +49, Saber (geografía) +41, Saber (naturaleza) +78, Saber (religión) +65, Sanar +33, Supervivencia +94, Trato con animales +48, Usar objeto mágico +41. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Alerta, Ambidextrismo, Apresurar conjuro, Combate con dos armas, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas mejorado, Correr, Crítico mejorado (bastón), Elaborar poción, Esquiva, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (bastón).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Controlar a criaturas (animales), Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Dominio adicional (Aire), Dominio adicional (Fuego), Dominio adicional (Tierra), Don de la vida, Escudo divino, Explosión de energía (fuego), Explosión divina, Hablar con las criaturas (animales),Hablar con las criaturas (plantas), Mano de la muerte, Poder de la naturaleza.

Poderes de dominio: 10/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; 15/día utilizar *amistad con los animales*; 10/día expulsar o destruir criaturas de aire, o reprender o comandar criaturas de tierra; 10/día expulsar o destruir criaturas de agua, o reprender o comandar criaturas de fuego; 10/día reprender o comandar criaturas vegetales; 10/día expulsar o destruir criaturas de fuego, o reprender o comandar criaturas de agua.

Aptitudes sortílegas: utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra y piedra, bastón cambiante, bruma ácida, calmar animales, caminar por el aire, caparazón antivida, cambiar de forma, comandar plantas, comunión con la naturaleza, cono de frío, controlar el clima, controlar las aguas, controlar las plantas, controlar los vientos, crecimiento vegetal, cuerpo férreo, desbrozar, dominar animal, enjambre elemental, enmarañar, escudo de fuego, flamear, forma gaseosa, formas de animal, horrible marchitamiento, inmovilizar animal, manos ardientes, marabunta, muro de espinas, muro de fuego,*



Ilustración de K. Anderson

muro de piedra, muro de viento, niebla de oscurecimiento, nube brumosa, nube incendiaria, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, piel robliza, relámpago zigzagueante, repeler sabandijas, repeler madera, resistencia a los elementos, respiración acuática, semillas de fuego, terremoto, tormenta de fuego, tormenta de hielo, transformar piedra.

Conjuros de clérigo/Día: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Conjuros de druida/Día: 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Pertenencias: El bastón de Obad-Hai, *Tocatormentas*, es un arma doble. Ambos extremos son armas +5. Un extremo tiene las aptitudes especiales de defensor y explosivo eléctrico y el otro las aptitudes especiales de veloz y explosivo gélido.

Nivel de lanzador: 20.°; *peso:* 5 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Obad-Hai recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Obad-Hai puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la penumbra), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Obad-Hai percibe cualquier cosa que afecte a la naturaleza (tierra, agua, aire) en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido. Cualquier planta o animal puede ser el foco para los poderes de Obad-Hai de percepción a distancia y comunicación a distancia.

Acciones automáticas: Obad-Hai puede utilizar Arte (albañilería), Arte (alfarería), Arte (curtido de pieles), Arte (carpintería), Saber (arcano), Saber (geografía), Saber (naturaleza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta diez de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Obad-Hai puede crear objetos mágicos que produzcan efectos de energía, como una *varita de bola de fuego*, objetos que controlen elementales, como un *incensario de controlar elementales de aire*, y objetos que controlen animales o plantas, como un *bastón de enjambres de insectos*, objetos que controlen o afecten a los elementos, tales como un *bastón de tierra y piedra*, y objetos que protejan al portador de los elementos, como un *anillo de resistencia a los elementos*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Obad-Hai varían de apariencia, tal y como él hace. Los envía a patrullar las tierras salvajes y a protegerlas de cualquier daño, y a observar las actividades de Ehlonna.

Avatar de Obad-Hai: como Obad-Hai excepto rango divino 7; CA 56 (toque 36, sorprendido 47); Atq +58/+53/+48/+43 cuerpo a cuerpo (1d6+12, *bastón +5 defensor explosivo eléctrico*) y +58/+53/+48/+43 cuerpo a cuerpo (1d6+8, *bastón +5 veloz explosivo gélido*) o por conjuro +60 cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 26); TS Fort +48, Ref +48, Vol +55; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Curación rápida divina, Dominio adicional (Aire), Dominio adicional (Tierra), Escudo divino, Explosión divina, Hablar con las criaturas (animales), Hablar con las criaturas (plantas), Metamagia automática (Apresurar aptitudes sortílegas. Sin la aptitud divina sobresaliente de Dominio adicional (Fuego), el avatar de Obad-Hai pierde acceso al dominio de fuego y a las aptitudes sortílegas de *enjambre elemental, escudo de fuego, flamear, manos ardientes, muro de fuego, nube incendiaria, resistencia a los elementos, semillas de fuego y tormenta de fuego.*

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

Ilustración de D. Cramer

OLIDAMMARA

El Pícaro risueño



Deidad intermedia
Símbolo: máscara sonriente.
Plano hogar: Ysgard.
Alineamiento: Caótico neutral.
Ámbitos de poder: pícaros, música, diversión, vino, humor, engaños.
Adoradores: pícaros, bardos, actores, vinateros.
Alineamiento de los clérigos: CM, CB, CN.
Dominios: Caos, Suerte, Superchería.
Arma preferida: estoque.

Olidammara (o-li-dam-MA-ra), el dios de los pícaros, aparece muy frecuentemente como un hombre de cabello castaño de aspecto disoluto, piel aceitunada y ojos alegres, pero a veces viaja de incógnito. A Olidammara le encantan el vino, las mujeres y las canciones. Es un vagabundo, un bromista y un maestro del disfraz. Tiene pocos templos, pero son muchos los dispuestos a brindar en su nombre.

Dogma

Olidammara tiene afición a importunar a cualquiera demasiado atado a una vida ordenada y a una rutina predecible. Incita a sus seguidores a dirigir todos sus esfuerzos a dominar el arte musical. También enseña que la vida está hecha para ser feliz y divertirse, y que las mejores bromas necesitan un blanco al que dirigirlas. Los papeles pueden cambiarse para cualquier timador, y los seguidores de Olidammara deberían aceptarlo con una sonrisa y apreciar el timo cuando se lo hacen a ellos. El vino, dice Olidammara, es uno de los placeres de la vida, y lo único mejor que hacer un buen vino es beberlo. Evita la infelicidad, la sobriedad y la solemnidad, porque son los venenos más grandes para el alma.

Clero y templos

La religión de Olidammara está organizada de una forma vaga, pero sus clérigos son numerosos. Generalmente trabajan entre la gente de las ciudades o vagabundean por los campos. A menudo los clérigos de Olidammara tienen una segunda profesión, como juglares, cerveceros u hombres para todo. Por ello se les puede encontrar casi en cualquier parte haciendo o vistiendo casi cualquier cosa.

Los templos dedicados solamente a Olidammara son pocos. Pero, como dicen sus seguidores, hay un templo de Olidammara en cualquier parte donde haya vino, canciones y risas. La mayoría de templos dedicados a Olidammara están escondidos ya que normalmente tienen también la función de guarida de ladrones. Muchos establecimientos de bebidas incluyen por lo menos pequeñas capillas a Olidammara.

OLIDAMMARA

Pícaro 20/Bardo 10/Clérigo 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d6+140 (Pcr) más 10d6+70 (Brd) más 10d8+70 (Clr) (840 pg).
Iniciativa: +24, siempre primero (+20 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 84 (+20 Des, +15 divino, +28 natural, +11 desvío).
Ataques: *estoque +5 caótico afilado veloz* +81/+81/+76+/+71/+66 cuerpo a cuerpo; o conjuro +63 toque cuerpo a cuerpo o +76 toque a distancia.
Daño: *estoque +5 caótico afilado veloz* 1d6+12/12-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: ataque furtivo +13d6, expulsar muertos vivientes 14/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, lisiar con un impacto.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplaza-*

miento de plano a voluntad, conocimiento de bardo +20, música de bardo 10/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*), esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), evasión, evasión mejorada, mente escurridiza, oportunismo, trampas, RC 47, aura divina (1.500', CD 35).

Salvaciones: Fort +54, Ref +69, Vol +54.

Características: Fue 24, Des 50, Con 24, Int 30, Sab 24, Car 33.

Habilidades*: Abrir cerraduras +75, Arte (instrumento musical) +57, Averiguar intenciones +66, Avistar +54, Buscar +55, Concentración +54, Conoc. de conjuros +52, Diplomacia +48, Disfrazarse +58, Engañar +103, Equilibrio +59, Escapismo +55, Esconderse +67, Escuchar +68, Escudriñar +68, Germanía +48, Hurtar +65, Interpretar +62, Intimidar +52, Inutilizar mecanismo +45, Leer los labios +45, Mov. sigilosamente +69, Oficio (herbolario) +42, Oficio (vinatero) +68, Piruetas +69, Saber (arcano) +71, Saber (historia) +45, Saber (local) +45, Sanar +26, Saltar +26, Supervivencia +42, Tasación +45, Trepar +62, Usar objeto mágico +78. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Alerta, Ampliar conjuro, Ataque elástico, Conjuros penetrantes, Crítico mejorado (estoque), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Esquiva, Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Interpretar), Sutileza con un arma (estoque).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Ataque furtivo divino, Avatar, Celeridad divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Explosión divina, Iniciativa suprema, Interpretación irresistible (sin el efecto de calmar), Movimiento instantáneo, Mudar de forma (ver a continuación), Pícaro divino, Recuerdo divino (melodías), Soltura divina con una habilidad (Engañar).

Mudar de forma: Olidammara puede asumir la forma de cualquier animal con caparazón (tales como un caracol, una tortuga o incluso un dragón tortuga). Mientras está en esas formas, Olidammara puede esconder esconderse en su caparazón. Cuando hace eso, no puede realizar acciones y pierde todos los bonificadores defensivos de Destreza, pero una vez por hora puede utilizar de forma gratuita su poder de Escudo divino.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador, 15/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar.

Aptitudes sortílegas: Olidammara utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, animar los objetos, cambio de aspecto, capa del caos, círculo mágico contra la ley, confusión, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *detener el tiempo, disipar la ley, doble engañoso, escudo de entropía, estallar, indetectabilidad, invisibilidad, libertad de movimiento, martillo del caos, milagro, ofuscar videncia, palabra del caos, pantalla, polimorfar cualquier cosa, protección contra la ley, protección contra los elementos, retorno de conjuros, romper encantamiento.*

Conjuros de bardo conocidos (3/6/6/5/2; CD base = 21 + nivel de conjuro): 0 – *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasma*; 1.° – *caída de pluma, cuchichear mensaje, detectar puertas secretas, ventriloquia*; 2.° – *boca mágica, detectar pensamientos, imagen menor, imagen múltiple*; 3.° – *arrebato emocional, confusión, escritura ilusoria, muro de viento*; 4.° – *dominar persona, terreno alucinatorio.*

Conjuros de clérigo: 6/7/7/6/5/4; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Olidammara esgrime *Golpeaveloz*, un *estoque +5* con las aptitudes especiales de caótico, afilado y veloz. *Nivel de lanzador:* 20.°; *peso:* 3 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Olidammara recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Olidammara puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Olidammara percibe cualquier robo y cualquier broma, canción, poema o representación en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que haya ocurrido. De forma parecida está enterado de la producción de vino.

Acciones automáticas: Olidammara puede utilizar Abrir cerraduras, Arte (instrumento musical), Inutilizar mecanismo, Oficio (herbolario), Oficio (vinatero)Saber (arcano), Saber (historia), o Saber (local) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. También puede utilizar la habilidad de Hurtar como una acción gratuita, aunque cada intento requiere una prueba. Puede realizar hasta diez de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Olidammara puede armas mágicas de los siguientes tipos: arco corto, arco corto compuesto, bastón, cachiporra, clava, daga, dardo, espada corta, estoque, maza de armas, maza ligera, maza pesada o cualquier tipo de ballesta así como cualquier objeto que oculte o disfrace al portador, tales como un *anillo de invisibilidad*, una *túnica de camuflaje*, o un *sombrero de disfraz* e instrumentos musicales tales como un *cuerno detonante*, una *flauta de las alcantarillas* o una *lira de construcción*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Olidammara pueden parecer casi cualquier cosa, aunque él prefiere su propia forma humanoide. Él los envío a gastar bromas a otras deidades y a mortales importantes.

Avatar de Olidammara: como Olidammara excepto rango divino 7; CA 68 (toque 48, sorprendido 68); Atq +73/+73/+68/+63/+58 cuerpo a cuerpo (1d6+12/12-20, *estoque +5 caótico afilado veloz*) o por conjuro +56 cuerpo a cuerpo o +69 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 27); TS Fort +26, Ref +36, Vol +26; Engañar +85; todos los modificadores de las demás habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Celeridad divina, Crear objeto, Escudo divino, Esquiva divina, Iniciativa suprema, Metamagia automática (Apresurar aptitudes sortílegas), Movimiento instantáneo, Recuerdo divino (melodías).

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

Ilustración de M. Cavotta

PELOR

El Radiante
Deidad mayor
Símbolo: el rostro del sol.
Plano hogar: Elíseo.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: sol, luz, fuerza, curación.
Adoradores: bardos, exploradores, druidas, curadores, gente corriente.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Bien, Curación, Fuerza, Sol.
Arma preferida: maza.



Pelor (PE-lor), dios del sol, es representado como un anciano vestido de blanco, con el cabello alborotado y la barba de un dorado brillante. Pelor es el creador de muchas cosas buenas, un defensor de los necesitados y un adversario de todo aquello que es maligno. Es el dios más venerado entre los humanos corrientes, y sus sacerdotes son recibidos con los brazos abiertos allá donde van.

Dogma

Aunque ampliamente reverenciado como una deidad amable y pacífica que alivia el sufrimiento, Pelor también tiene aspectos mucho más marciales. Desata su cólera al referirse a la oscuridad y al mal, y fortalece y cura a aquellos que defienden la causa del bien.

Pelor enseña que la energía de la vida se origina en el sol. Su luz proporciona fuerza a los débiles y salud a los heridos, a la vez que destruye la oscuridad y el mal. Recomienda a sus seguidores desafiar a las fuerzas de la corrupción de forma agresiva, pero también recuerda que lo mismo que mirar al sol produce ceguera en los ojos, la atención implacable en la destrucción de las fuerzas negativas puede cegar el corazón a las verdaderas esencias de la vida: la bondad, la misericordia y la compasión.

Clero y templos

Los clérigos de Pelor prefieren las vestiduras amarillas. Por lo general son gente amable con nervios de acero. Son principalmente educadores y protectores, pero cuando llega el momento de tomar las armas no tienen miedo de hacerlo. Utilizan sus poderes para curar, alimentar y ayudar de otras maneras a los necesitados, mientras practican las habilidades necesarias para proteger a los que están bajo su cuidado para el caso de que se vieran amenazados. Bastantes clérigos de Pelor dejan sus deberes pastorales y marchan a explorar tierras lejanas en un esfuerzo para erradicar a los seres dañinos y extender los dones de su deidad entre aquellos que lo necesitan.

Los templos de Pelor tienden a ser altos, ventilados y de un blanco cegador. Generalmente están construidos de forma que el sol brille en la mayoría de sus habitaciones durante todo el día. A menudo también contienen patios soleados. Los templos de Pelor se mantienen siempre escrupulosamente limpios, y muchos de ellos tienen pabellones que sirven como hospitales.

PELOR

Clérigo 20/Druida 10/Guerrero 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 17
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Clr) más 10d8+90 (Drd) más 10d10+90 (Gue) (1.040 pg).
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 73 (+7 Des, +17 divino, +30 natural, +9 desvío).
Ataques*: *maza pesada +5 disruptora flamígera* +79/+74/+69/+64 cuerpo a cuerpo; o conjuro +69 toque cuerpo a cuerpo o +64 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en tiros de ataque; tirar el dado para crítico.
Daño*: *maza pesada +5 disruptora flamígera* 1d8+42/19-20; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (maza 50 puntos).
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 24/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.



Ilustraciones de D. Cramer y K. Anderson

Cualidades especiales: inmunidades divinas, inmunidad al fuego, RD 52/+4, curación rápida 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 19 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la naturaleza, pisada sin rastro, inmunidad al veneno, *forma salvaje* (animal Pequeño, Mediano, Grande, 4/día), zancada forestal, RC 49, aura divina (19 millas, CD 36).
Salvaciones*: Fort +58, Ref +56, Vol +64. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 34, Des 24, Con 28, Int 32, Sab 40, Car 29.
Habilidades*: Arte (metalurgia) +91, Arte (vidriería) +91, Averiguar intenciones +55, Avistar +60, Buscar +51, Concentración +85, Conocimiento de conjuros +71, Diplomacia +57, Empatía animal +39, Escuchar +60, Escudriñar +61, Interpretar +49, Intuir la dirección +38, Montar (caballo) +63, Oficio (granjero) +95, Oficio (herbolario) +95, Oficio (marinero) +95, Saber (arcano) +79, Saber (muertos vivientes) +39, Saber (naturaleza) +69, Saber (religión) +62, Sanar +70, Supervivencia +55 +, Trato con animales +72. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Combatir desde una montura, Crítico mejorado (maza pesada), Especialización con un arma (maza pesada), Esquiva, Expulsión incrementada (x3), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Soltura con un arma (maza pesada), Venganza divina.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Brillo divino, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Dominio adicional (Fuerza), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Especialización divina con un arma (maza pesada), Explosión divina, Explosión divina masiva, Fabricar artefacto, Inmunidad adicional a la energía (fuego), Llamar a criaturas (todo tipo de águilas), Soltura divina con un arma (maza pesada), Tormenta divina, Vida y muerte, Vida y muerte masiva.

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de curación con + 1 al nivel de lanzador; 17/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +20 a Fue durante 1 asalto); 17/día expulsión mayor.

Aptitudes sortílegas: Pelor utiliza estas aptitudes con un nivel 27.º de lanzador, excepto para los conjuros de caos y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 28.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 36 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, calentar metal, círculo curativo, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *curar heridas críticas, curar heridas leves, curar heridas moderadas, curar heridas serias, descarga flamígera, disipar el mal, escudo de fuego, esfera prismática, explosión solar, fuerza de toro, inmunidad a conjuros, luz abrasadora, mano aferradora de Bigby, mano aplastante de Bigby, palabra sagrada, piel pétrea, poder de la justicia, protección contra el mal, puño cerrado de Bigby, rayo solar, regenerar, resurrección verdadera, sanar, sanar a las masas, semillas de fuego, soportar los elementos, vestidura mágica.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/10/10/10/09/9/8/8/7/7; CD base = 25 + nivel de conjuro.

Conjuros de druida/Día: 6/8/8/7/6/5; CD base = 25 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Pelor blande *Cetrosolar*, una *maza pesada +5* con las aptitudes especiales de disruptora y flamígera.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 8 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Pelor recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Pelor puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 19 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 19millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 19 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Pelor percibe cada atardecer y cada amanecer, y sabe cuándo cualquier fuente de luz se enciende o se apaga, además está enterado de cualquier acto de curación. Percibe estas cosas 19 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 19 semanas más.

Acciones automáticas: Pelor puede utilizar Arte (metalurgia), Arte (vidriería), Oficio (granjero), Oficio (herbolario), Oficio (marinero), Saber (arcano), Saber (muertos vivientes), Saber (naturaleza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta de tales acciones cada asalto. Él también puede utilizar cualquier habilidad relacionada con Fuerza como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Para utilizar una habilidad como acción gratuita, Pelor debe tener rangos en ella, o la habilidad poder utilizarse como no entrenada. Pelor no puede hacer nada como acción gratuita si la tarea es una acción de movimiento o parte de una acción de movimiento. De igual forma, Pelor puede realizar cualquier cosa que se pueda conseguir con una simple prueba de Fuerza como una acción gratuita. Por ejemplo, Pelor podría derribar una puerta de una patada como una acción gratuita, pero no podría saltar, trepar o nadar como acción gratuita porque las tres última tareas son todas acciones de movimiento. Puede realizar hasta veinte de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Pelor puede crear cualquier arma y cualquier objeto que tenga el poder de lanzar luz o llama, como armas explosivas ígneas, un *yelmo de fulgor*, o una *túnica de colores hipnóticos*. También puede crear objetos que tengan el poder de curar heridas o devolver la vida, tales como una *poción de curación*, un *bastón de vida*, o dosis de *bálsamo de Keoghtom*.

Avatares

Habitualmente los avatares de Pelor se le parecen, pero algunas veces toman las formas de jóvenes de ambos sexos de rostros puros. Pelor les envía a enfrentarse a epidemias o a tratar los heridos después de grandes catástrofes, especialmente si otra deidad originó la calamidad.

Avatar de Pelor: como Pelor excepto rango divino 8; CA 55 (toque 34, sorprendido 44); Atq +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo (1d8+25/19-20, *maza pesada +5 disruptora flamígera*) o por conjuro +60 cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia; CE RD 43/+4, resistencia al fuego 40, RC , aura divina (800', CD 27); TS Fort +49, Ref +47, Vol +55; todos los modificadores de habilidades reducidos en 9.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Brillo divino, Curación rápida divina, Dominio adicional (Fuerza), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Inmunidad adicional a la energía, Vida y muerte.

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

SAN CUTHBERT

San Cuthbert del garrote
Deidad intermedia
Símbolo: cruz pometada tachonada de brillantes rubíes, inscrita en dos círculos concéntricos.
Plano hogar: Arcadia.
Alineamiento: Legal neutral.
Ámbitos de poder: justo castigo, sentido común, sabiduría, entusiasmo, honestidad, verdad, disciplina.
Adoradores: guerreros, monjes, jueces, condestables.
Alineamiento de los clérigos: LB, LN.
Dominios: Destrucción, Ley, Protección, Fuerza.
Arma preferida: maza.



Ilustración de D. Cramer

San Cuthbert (san CUZ-bert), el dios del justo castigo, asume diversas formas. A menudo aparece como un hombre rústico o como un hombre de cabellos blancos y grandes mostachos en armadura de placas. Por lo general él lleva su famosa maza.

San Cuthbert exige venganza y un justo castigo para aquellos que infringen la ley. Las criaturas malignas suelen violar las leyes con mayor frecuencia y descaro que las criaturas buenas; por tanto San Cuthbert prefiere decantarse por el lado del bien frente al mal (aunque no sea una deidad de alineamiento bueno). Puede que fuera una vez un hombre mortal (y sus seguidores así lo proclaman), pero si lo fue, ocurrió hace mucho tiempo y perteneció a una rama desconocida de la humanidad.

Dogma

Las enseñanzas de San Cuthbert son sabias, prácticas y sensatas. Entre sus seguidores, la Palabra del Garrote (*Nota del traductor: a San Cuthbert también se le conoce simplemente como "el Garrote"*) es ley y sus seguidores se esfuerzan en extender su mensaje de forma que todos se puedan beneficiar de la sabiduría de San Cuthbert. Flaquear en la fe y actuar contra las enseñanzas del santo es algo intolerable, especialmente entre sus creyentes. San Cuthbert incita a sus seguidores a realizar esfuerzos crecientes para incorporar a los descreídos al redil de su rebaño. San Cuthbert dice que las principales virtudes son la honestidad, la sinceridad, el sentido práctico y la racionalidad.

Clero y templos

Los clérigos de San Cuthbert son gente rigurosa que dice lo que piensa claramente. No soportan a los irreverentes y desaprueban a aquellos que recaen faltando a la fe. Se entrenan en las artes de la guerra y se mantienen en buena forma física. Muchos sirven como condestables, detectives, jueces y cazadores de recompensas.

Los templos de San Cuthbert siempre son edificios sólidos e impresionantes. Sus fachadas o entradas cuentan de forma invariable con inscripciones de citas atribuidas al Garrote. Pueden ser inspiradoras, como: "El caos y el

mal predominan donde la gente de bien no hace nada." O incluso amenazadoras: "La obstinación produce chichones en las cabezas de los descreídos."

SAN CUTHBERT

Guerrero 20/Clérigo 20
Ajeno Mediano (Legal)
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d10+160 (Gue) más 20d8+160 (Clr) (1.000 pg).
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 69 (+7 Des, +15 divino, +28 natural, +9 desvío).
Ataques: *maza pesada +5 legal disruptora sagrada* +79/+74/+69/+64 cuerpo a cuerpo; o conjuro +69 toque cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia.
Daño: *maza pesada +5 legal disruptora sagrada* 1d8+43/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5' / 5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+, resistencia al fuego 35, curación rápida 32, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 67, aura divina (1.500', CD 34).
Salvaciones: Fort +37, Ref +34, Vol +44.
Características: Fue 38, Des 24, Con 27, Int 24, Sab 45, Car 29.
Habilidades*: Arte (armería) +83, Arte (fabricación de armas) +83, Arte (metalurgia) +83, Averiguar intenciones +100, Avistar +60, Buscar +49, Concentración +43, Conocimiento de conjuros +63, Diplomacia +48, Escuchar +60, Escudriñar +63, Oficio (abogado) +83, Saber (arcano) +63, Saber (historia) +32, Saber (nobleza y realeza) +43, Saber (religión) +43, Supervivencia +58, Usar objeto mágico +45. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Alerta, Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Crítico mejorado (maza pesada), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Especialización con un arma (maza pesada), Esquiva, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Potenciar conjuro, Rastrear, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (maza pesada), Voluntad de hierro.



Ilustración de W. Reynolds

Inmunidades divinas: ácido, aturdimiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Bendición divina (Sabiduría), Curación rápida divina, Dominio adicional (Destrucción), Escudo divino, Escudo divino de área, especialización divina con un arma (maza pesada), Explosión divina, Impacto aniquilador, Poder de la verdad, Resistencia incrementada a conjuros, Soltura divina con un arma (maza pesada), Soltura divina con una habilidad (Averiguar intenciones), Tormenta divina.

Poderes de dominio: 15/día castigar (+4 a ataques y +20 a daño en un ataque con un arma); lanza conjuros de la ley con + 1 al nivel de lanzador; 15/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 15/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +20 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: San Cuthbert utiliza estas aptitudes con un n 25.° de lanzador, excepto para los conjuros de la ley, en los cuales utiliz nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conj *Calmar emociones, campo antimagia, círculo de fatalidad, círculo mágico cont caos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley), *contagio, da desintegración, disipar el caos, escudar a otro, escudo de la ley, esfera prismática, e llar, fuerza de toro, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmo zar monstruo, inmunidad a conjuros, ira del orden, mano aferradora de Bigby, ma aplastante de Bigby, máxima, mente en blanco, piel pétrea, poder de la justicia, pro ción contra el caos, protección contra los elementos, puño cerrado de Bigby, recha resistencia a conjuros, santuario, soportar los elementos, terremoto, vestidura mág*

Conjuros de clérigo/Día: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = + nivel de conjuro.

Pertenencias: la *Maza de Cuthbert*, un artefacto mayor, es una *ma pesada +5 legal disruptora sagrada*. Permite a su portador utilizar *luz abras dora* como una aptitud sortílega a voluntad (nivel 20.° de lanzador).

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, San Cuthbert recibe de forma automática un resul tado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tir de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: San Cuthbert puede ver, oír, tocar y oler hasta a una dis tancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: San Cuthbert percibe cualquier juicio o cualquier acto de venganza o castigo en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido. También sabe cuándo alguien está diciendo voluntariamente la verdad a pesar de un gran riesgo o dificultad personal.

Acciones automáticas: San Cuthbert puede utilizar Arte (armería), Arte (fabricación de armas), Arte (metalurgia), Oficio (abogado), Saber (arcano), Saber (historia), Saber (nobleza y realeza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta diez de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: San Cuthbert puede crear armas mágicas y objetos mágicos que produzcan efectos de adivinación o revelen la verdad, tales como un *medallón de los pensamientos*, una *linterna de revelación*, o una *poción de verdad*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de San Cuthbert varían de apariencia, al igual que él hace. Él los envía a advertir a sus fieles o a revelar falsedades.

Avatar de San Cuthbert: como San Cuthbert excepto rango divino 7; CA 53 (toque 33, sorprendido 46); Atq +71/+66/ +61/+56 cuerpo a cuerpo o por conjuro +61 cuerpo a cuerpo o +54 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 59, aura divina (700', CD 26); TS Fort +29, Ref +26, Vol +36; Averiguar intenciones +84; todos los modificadores de las demás habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Curación rápida divina, Dominio adicional (Destrucción), Escudo divino, Explosión divina, Poder de la verdad, Resistencia incrementada a conjuros, Soltura divina con un arma (maza pesada), Soltura divina con una habilidad (Averiguar intenciones).

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

TIAMAT

El Dragón cromático, la Reina de los dragones Malignos

Deidad menor
Símbolo: dragón de cinco cabezas.
Plano hogar: Baator.
Alineamiento: legal maligno.
Ámbitos de poder: dragones malignos, conquista.
Adoradores: dragones malignos, conquistadores.
Alineamiento de los clérigos: NM, LM.
Dominios: Destrucción, Mal, Ley, Superchería.
Arma preferida: garra.



Tiamat (tia-MAT), al igual que su archirrival Bahamut, es reverenciada como una deidad en muchos lugares. Todos los dragones malignos rinden homenaje a Tiamat; los dragones azules y verdes son quienes reconocen su supremacía de más buena gana. Los dragones buenos sienten un gran respecto por Tiamat, aunque generalmente evitan mencionarla o incluso pensar en ella.

Tiamat tiene muchos consortes, incluyendo dragones de la edad de grandes sierpes de los tipos blanco, negro, verde, azul y rojo.

Dogma

Tiamat se preocupa personalmente de difundir el mal, derrotar al bien y propagar los dragones malignos. Ella disfruta arrasando de forma ocasional un poblado, ciudad o país, pero solamente como un pasatiempo de sus planes sutiles que abarcan todo el mundo. Es el villano que acecha en las sombras. Se siente su presencia, pero rara vez se la ve.

Tiamat busca constantemente extender el poder y dominio de los dragones malignos sobre la tierra, particularmente cuando sus súbditos se ven envueltos en disputas territoriales con dragones buenos. Tiamat también exige reverencia, homenaje y tributo a sus vasallos.

Clero y templos

Al igual que Bahamut, Tiamat tiene pocos clérigos e incluso menos templos. Solamente acepta clérigos malignos. Los clérigos de Tiamat, del mismo modo que ella, buscan poner al mundo bajo el dominio de los dragones malignos.

Aunque la mayoría de dragones malignos honran a Tiamat, pocos mantienen capillas dedicadas a ella en sus guaridas, porque no quieren tener los ojos avariciosos de Tiamat contemplando sus tesoros acumulados. En su lugar, dedican vastas y lóbregas cavernas a su deidad y las mantienen abastecidas de tesoros y sacrificios.

TIAMAT

Dragón Colosal
Rango divino: 10
Dados de Golpe: 49d12+588 (906 pg).
Iniciativa: +4 (Iniciativa mejorada).
Velocidad: 40', volar 150' (torpe), nadar 40'.
CA: 69 (-8 tamaño, +10 divino, +48 natural, +9 desvío).
Ataques: 5 mordiscos +70 cuerpo a cuerpo, 2 alas +65 cuerpo a cuerpo, aguijón +65 cuerpo a cuerpo; o conjuro +70 toque cuerpo a cuerpo o +51 toque a distancia.
Daño: mordisco 4d6+19/19-20, ala 2d8+9, aguijón 3d6+9 más veneno; o por conjuro.
Frente/Alcance: 40'×80'/15'
Ataques especiales: armas de aliento, aplastamiento, barrido (con la cola), imitar sonidos, conjuros, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, inmunidad al fuego, RD 45/+4, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 10 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, vista ciega a 10 millas, olfato, visión en la oscuridad, respiración acuática, RC 42, aura divina (1.000', CD 29).
Salvaciones: Fort +48, Ref +36, Vol +43.
Características: Fue 49, Des 10, Con 35, Int 28, Sab 25, Car 29.
Habilidades: Alquimia +45, Averiguar intenciones +69, Avistar +71, Buscar +71, Concentración +73, Conocimiento de conjuros +71, Diplomacia +71, Engañar +71, Escuchar +71, Escudriñar +71, Intimidar +71, Reunir información +69, Saber (arcano) +41, Saber (dragones) +44, Saber (historia) +41, Saber (los Planos) +41, Saber (religión) +41, Supervivencia +33.
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Crítico mejorado (mordisco), Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Viraje brusco.

Armas de aliento (Sb): cada una de las cabezas de Tiamat produce un arma de aliento diferente.

Blanca: un cono de frío de 70' de largo; las criaturas dentro del cono reciben 12d6 puntos de daño de frío.

Negra: una línea de ácido de 5' de alto, 5' de ancho y 140' de largo; las criaturas dentro del área de efecto reciben 24d4 de daño de ácido.

Verde: un cono de gas corrosivo de 70' de largo; las criaturas dentro del cono reciben 24d6 puntos de daño de ácido.

Azul: una línea de relámpago de 5' de alto, 5' de ancho y 140' de largo; las criaturas dentro del área de efecto reciben 24d8 de daño de electricidad.

Roja: un cono de fuego de 70' de largo; las criaturas dentro del cono reciben 24d10 puntos de daño de fuego.

Cada una de las armas de aliento de Tiamat permite una tirada de salvación de Reflejos (CD 56) para recibir la mitad de daño.

Una vez que una de las cabezas de Tiamat eructa, la cabeza debe esperar 1d4 asaltos antes de que pueda volver a eructar de nuevo.

Aplastamiento (Ex): Tiamat puede aterrizar sobre enemigos como acción estándar, utilizando todo su cuerpo para aplastarlos. Los ataques de aplastamiento son solamente efectivos contra oponentes que sean Grandes o más pequeños. Un ataque de aplastamiento afecta a tantas criaturas como quepan bajo el cuerpo de Tiamat. Las criaturas en el área deben realizar una salvación con éxito de reflejos (CD 56) o quedan sujetas de forma automá-



Ilustraciones de D. Cramer y J. Easley

tica, recibiendo 4d8+28 puntos de daño cada asalto hasta que Tiamat se mueva. Tiamat puede mantener la sujeción como un ataque normal de presa.

Barrido (con la cola) (Ex): como una acción estándar, Tiamat puede barrer con su cola un semicírculo de 40' de diámetro. Las criaturas de tamaño Medio o menores dentro del área de barrido con la cola reciben automáticamente 2d8+28 puntos de daño y deben tener éxito en una salvación de reflejos (CD 56) para evitar ser abatidas.

Múltiples cabezas: Tiamat puede morder con todas sus cabezas, incluso si ella se mueve o carga durante un asalto. En lugar de morder, cada cabeza puede utilizar un arma de aliento o aptitud sortílega como una acción estándar. Tiamat puede lanzar un conjuro cada asalto, que cuenta como una acción estándar para una de las cabezas.

Si un impacto de un arma cortante inflige al menos 185 puntos de daño en un único golpe, corta una de las cabezas de Tiamat, como ocurriría con las cabezas de una hidra.

Imitar sonidos: siempre que le plazca, Tiamat puede imitar cualquier voz o sonido que ella haya escuchado. Los oyentes pueden detectar el ardid con una salvación de Voluntad (CD 43).

Veneno: las criaturas a las que Tiamat aguijonee con su cola reciben 3d6 puntos de daño temporal de Constitución salvo que realicen una salvación de Fortaleza (CD 56). Después de 1 minuto, las criaturas envenenadas deben realizar una salvación adicional de Fortaleza (CD 56) o reciben 3d6 puntos adicionales de daño temporal de Constitución.

Respiración acuática: Tiamat puede respirar bajo el agua de forma indefinida como una aptitud extraordinaria (aunque como una deidad, ella no tiene necesidad real de respirar). Ella puede utilizar sus armas de aliento, conjuros y demás aptitudes mientras está sumergida.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Cambiar de forma, Controlar a criaturas (dragones no buenos, o cualquier dragón con Carisma 12 o menor), Dominio adicional (Ley), Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Impacto aniquilador, Inmunidad a conjuros (*), Mejora adicional de percepción (vista ciega). (*) Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con + 1 al nivel de lanzador; 10/día castigar (+20 a ataque y daño en un ataque con arma).

Aptitudes sortílegas: Tiamat utiliza estas aptitudes con un nivel 20.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 21.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 30 + nivel de conjuro. *Aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, calmar emociones, cambio de aspecto, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra el caos, confusión, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley o maligno), *crear muertos vivientes, dañar, desintegrar, detener el tiempo, disipar el bien, disipar el caos, doble engañoso, escudo de la ley, estallar, implosión, indetectabilidad, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmovilizar monstruo, invisibilidad, ira del orden, máxima, ofuscar visión, pantalla, polimorfar cualquier cosa, profanar, protección contra el bien, protección contra el caos, terremoto.*

Tiamat tiene la aptitud de *corromper agua* una vez por día. Esta aptitud causa que hasta 10' cúbicos de agua se convierta en estancada, fétida, inerte e incapaz de sustentar vida animal. La aptitud puede estropear pociones mágicas y cualquier otro líquido que contenga agua; los objetos desatendidos son corrompidos de forma automática. Los objetos en posesión de una criatura permanecen sin ser afectados si el portador realiza una salvación de Voluntad (CD 43).

Tiamat puede hechizar reptiles tres veces al día. El poder funciona como un conjuro de *hechizar a las masas* (CD de Voluntad 27 niega), pero la aptitud solamente funciona con animales reptiles. Tiamat puede comunicarse con cualquier reptil que ella haya hechizado como si estuviera utilizando un conjuro de *hablar con los animales.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 23 + nivel de conjuro.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/8/8/8/8/7/7/7/3/; CD base = 22 + nivel de conjuro): 0 – *abrir/cerrar, detectar magia, detectar veneno, luz, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º – *alarma, grasa, impacto verdadero, proyectil mágico, ventriloquia;* 2.º – *apertura, detectar pensamientos, imagen silenciosa, localizar objeto, nube brumosa;* 3.º – *acelerar, desplazamiento, imagen mayor, indetectabilidad;* 4.º – *arrebato emocional, conjuración sombría, invisibilidad mejorada, ojo arcano;* 5.º – *bruma mental, debilidad mental, espejismo arcano, telequinesia;* 6.º – *analizar esencia mágica, proyectar imagen, relámpago zigzagueante;* 7.º – *invertir gravedad, locura, rociada prismática;* 8.º – *atrapar el alma, baile irresistible de Otto, palabra de poder cegador;* 9.º – *consumir energía, lamento de la banshee, ligadura del alma.*

Inmunidad a conjuros (aptitud divina notable única): Tiamat es inmune a los efectos de cualquier conjuro o aptitud sortílega de 5.º nivel o menor.

Pertenencias: *agujero portátil, alfombra voladora (6 por 9'), amuleto de los planos, anillo de resistencia +5, bandas de hierro de Bilarro, bola de cristal con detectar pensamientos, brazales de armadura +8, capa de desplazamiento, cetro de magnificencia, cetro de poder señorial, craneoscuro, frasco de hierro* (vacío), *orbe de las tormentas.* Tiamat solamente lleva o porta estos objetos cuando está en forma humanoide. Los bonificadores proporcionados por estos objetos no están reflejados en las cifras dadas anteriormente.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Tiamat puede elegir 10 en cualquier prueba. Tiamat trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Ella es inmortal.

Percepciones: Tiamat puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 10 millas. De forma adicional, ella tiene visión ciega a un alcance de 10 millas y puede ver criaturas invisibles y etéreas hasta 1.600' (como un conjuro de *ver lo invisible* que esté constantemente activo). Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 10 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 10 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Tiamat puede percibir cualquier cosa que afecte al bienestar de los dragones malignos, siempre que el suceso en cuestión afecte al menos a 500 dragones.

Acciones automáticas: Tiamat puede utilizar Saber (arcano), Saber (dragones), Saber (historia), Saber (los Planos), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Tiamat puede crear armas de todos los tipos, así como objetos que engañen o controlen a criaturas, tales como un *sombrero de disfraz*, una *capa de desplazamiento*, o un *bastón hechizador*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

Avatares

Tiamat es muy activa en el mundo. Generalmente viaja bajo la forma de una fascinante mujer humana o elfa. Varios dragones malignos de diversos tipos la acompañan ya sea disfrazados o acechando en las cercanías sin que los vean.

Avatar de Tiamat: como Tiamat excepto rango divino 5; CA 59 (toque 16, sorprendido 59); Atq +65 cuerpo a cuerpo (4d6+19/19-20, 5 mordiscos), +60 cuerpo a cuerpo (2d8+9, 2 alas), +60 cuerpo a cuerpo (3d6+9 más veneno, aguijón); o por conjuro +65 cuerpo a cuerpo o +46 toque a distancia; CE RD 40/+4, RC 39, aura divina (50', CD 24); TS Fort +43, Ref +31, Vol +38; todos los modificadores de habilidades reducidos en 5.

Armas de aliento y veneno: como Tiamat, excepto que las CD de las salvaciones son de 51.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Dominio adicional (Ley), Escudo divino, Inmunidad a conjuros (*).(*) Aptitud única, descrita anteriormente.

Aptitudes sortílegas: 15.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 25 + nivel de conjuro.

VECNA

El Mutilado, el Susurrado, el Amo de todo lo oculto y secreto

Deidad menor

Símbolo: mano izquierda sosteniendo un globo ocular.

Plano hogar: el plano Material.
Alineamiento: Neutral maligno.
Ámbitos de poder: secretos, intriga.
Adoradores: magos, hechiceros, conspiradores.
Alineamiento de los clérigos: CM, LM, NM.
Dominios: Mal, Saber, Magia.
Arma preferida: daga.



Vecna (VEC-na), el dios de los secretos, fue una vez un rey mortal que se convirtió en un liche. Generalmente aparece como un liche que ha perdido su mano izquierda y su ojo izquierdo. Perdió su mano y su ojo luchando con Kas, su traidor lugarteniente. Vecna gobierna todo aquello que no ha de saberse y la gente desea mantener en secreto.

Dogma

Vecna trama la destrucción de las demás deidades para quedarse con el mundo para él sólo.

Según Vecna, existe un secreto que puede destruir a cada ser, sin que importe cuán poderoso sea ese ser. Dentro de cada corazón se esconde una semilla de oscuridad que permanece escondida para todo excepto para el yo. Encontrar ese mal secreto y utilizarlo es la clave para deshacerse de los enemigos propios. Vecna dice que la fuerza y el poder vienen de conocer y controlar lo que otros no pueden. También advierte a sus seguidores que nunca deben revelar lo que sepan.

Clero y templos

Los clérigos de Vecna derrocan gobiernos, seducen buena gente hacia el mal, y conspiran para finalmente controlar el mundo. Naturalmente, estos planes implican que sus vidas no valen nada si son descubiertos, y por ello son muy cuidadosos en mantenerlo en secreto para evitarlo. Se les puede encontrar en cualquier parte del mundo, propagando el mal o buscando objetos o documentos procedentes del antiguo imperio de su amo. Son de un interés especial las reliquias de su maestro (su mano y su ojo), las cuales se han vuelto a perder. El negro y el rojo son sus colores preferidos.

El sacerdocio de Vecna está formado por grupos aislados de cultistas que se dedican a la búsqueda de oscuros secretos arcanos que les permitan progresar en sus planes malignos. Los templos de Vecna sirven como bases y refugios para sus clérigos. Siempre están bien escondidos y protegidos contra intrusos no autorizados. De forma general también incluyen vastos archivos de información, secretos que los clérigos de Vecna han ido descubriendo a lo largo de los siglos.



VECNA

Mago 20/Clérigo 20
Muerto viviente Mediano
Rango divino: 10
Dados de Golpe: 20d12 (Mag) más 20d12 (Clr) (480 pg).
Iniciativa: +7.
Velocidad: 60'.
CA: 51 (+7 Des, +10 divino, +5 natural, +10 *brazales de armadura*, +9 desvío).
Ataques: *daga +5 fantasmal hiriente sacrílega* +42/+37 cuerpo a cuerpo, toque +32/+27 cuerpo a cuerpo; o conjuro +32 toque cuerpo a cuerpo o +32 toque a distancia.
Daño: *daga +5 fantasmal hiriente sacrílega* 1d4+12/19-20, toque 1d8+3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: toque paralizante (CD 29), reprender muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, inmunidades divinas, RD 45/+4, resistencia al fuego 30, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 10 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (serpientes), resistencia a expulsión +4, RC 62, aura divina (1.000', CD 29).
Salvaciones: Fort +28, Ref +33, Vol +44.
Características: Fue 24, Des 24, Con -, Int 43, Sab 35, Car 29.
Habilidades: Alquimia +59, Averiguar intenciones +51, Avistar +43, Buscar +55, Concentración +53, Conocimiento de conjuros +69, Diplomacia +43, Disfrazarse +40, Engañar +30, Esconderse +46, Escuchar +53, Escudriñar +69, Intimidar +42, Moverse sigilosamente +46, Saber (arcano) +69, Saber (historia) +69, Saber (los Planos) +46, Saber (muertos vivientes) +69, Saber (religión) +51, Tasación +47.
Dotes: Abstención de materiales, Alerta, Ambidextrismo, Ampliar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Elaborar poción, Esquiva, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro.

Rasgos de muerto viviente: visión en la oscuridad, no sujeto a impactos críticos o daño atenuado.
Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Conjuros de mago espontáneos, Conocer los secretos, Crear objeto, Curación rápida divina, Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Lanzamiento de conjuros divino, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Resistencia incrementada a conjuros.
Poderes de dominio: lanza conjuros de adivinación con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador.
Aptitudes sortílegas: Vecna utiliza estas aptitudes con un nivel 20.º de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 21.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 29 + nivel de conjuro. *Adivinación, aura indetectable de Nystul, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, campo antimagia, círculo mágico contra el bien, clariaudiencia/clarividencia, conocimiento de leyendas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar el bien, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, encontrar la senda, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, presciencia, profanar, protección contra conjuros, protección contra el bien, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, visión verdadera.*
Conjuros de clérigo/Día (niveles 0-12): 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2; CD base = 28 + nivel de conjuro.
Conjuros de mago/Día (niveles 0-16): 4/8/8/8/8/7/7/ 7/7/6/3/3/2/2/2/2; CD base = 28 + nivel de conjuro.
Pertenencias: Vecna esgrime *Ideatardía*, una *daga +5* con las aptitudes especiales de fantasmal, hiriente y sacrílega.
Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 1 lb.
Además de su daga, Vecna lleva *brazales de armadura +10* y una *capa de resistencia +5*.

Ilustraciones de D. Cramer y B. Snoddy con J. Norman

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Vecna puede elegir 10 en cualquier prueba. Vecna trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Vecna puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 10 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 10 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede blo-quear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 10 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Vecna puede percibir el descu-brimiento, la inscripción o el compartimiento de cualquier secreto que afecte al menos a 500 personas (tales secretos podrían ser políticos, como una alianza secreta, o personales como la enfermedad de un líder).

Acciones automáticas: Vecna puede utilizar Conocimiento de conju-ros, Saber (arcano), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (muertos vivientes), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Vecna puede crear cualquier clase de objeto mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

WEE JAS

La Diosa bruja, la Hechicera de rubí, la Dama severa, la Guardiana de la muerte

Deidad intermedia
Símbolo: calavera roja envuelta en llamas.
Plano hogar: Aqueronte.
Alineamiento: Legal neutral.
Ámbitos de poder: muerte, magia, vanidad, ley.
Adoradores: nigromantes, magos.
Alineamiento de los clérigos: LM, LB, LN.
Dominios: Muerte, Ley, Magia.
Arma preferida: daga.



Wee Jas (GÜI-yas), la diosa de la muerte y la magia, es retratada a menudo como una mujer impresionante vestida con hermo-sos ropajes, luciendo alguna pieza de joyería con el motivo de una calavera. Wee Jas es una deidad exi-gente que espera obediencia de sus seguidores. Respeta a Boccob, pero ellos dos no están aliados.



Dogma

Wee Jas fomenta la utilización de conjuros y objetos mágicos (aunque algunos de sus seguidores insisten en que favo-rece la *creación* de tales cosas).

Wee Jas dice a sus seguidores que la magia es la clave de todas las cosas. Wee Jas promete que el entendimiento, poder per-sonal, seguridad, orden y control sobre el destino se consiguen con el estudio de la magia. Advierte a sus seguidores que res-peten a aquellos que vivieron antes que ellos, ya que dejaron sus conocimientos y murieron para hacerles sitio. Les recuerda que la muerte es inevitable, pero les pro-mete que sus saberes y memoria serán honrados por aquellos que vengan después.

Clero y templos

El clero de Wee Jas tiene una jerarquía muy estricta. Sus clérigos son conocidos por su disciplina y obediencia a sus superiores. Los clérigos de Wee Jas arbitran disputas, aconseja magia, investigan curiosidades mágicas, crean objetos mágicos, y funerales. Se espera que los clérigos de menor nivel cedan siemp los niveles más altos. Llevan ropas negras o grises.

Los templos de Wee Jas son pocos y alejados unos de otros, pero cuen sus seguidores con muchos hechiceros y magos poderosos (sobre todo mantes). La mayoría de sus templos se encuentran en cementerios o ca bas y siempre contienen criptas donde yacen enterrados poderosos También contienen vastas bibliotecas de saber arcano y grandes colecci objetos que una vez pertenecieron a grandes magos de épocas pasadas.

WEE JAS

Maga 20/Clériga 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d4+140 (Mag) más 20d8 (Clr) (820 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 70 (+8 Des, +15 divino, +28 natural, +9 desvío).
Ataques: *daga +5 legal fantasmal afilada* +69/+64/+59/+54 cuerpo a cuer o conjuro +63 toque cuerpo a cuerpo o +64 toque a distancia.
Daño: *daga +5 legal fantasmal afilada* 1d4+12/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: reprender muertos vivientes 20/día, poderes dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, hab y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (cuervos), RC 47, aura divina (1.500', CD 34).
Salvaciones: Fort +54, Ref +55, Vol +59.
Características: Fue 24, Des 27, Con 24, Int 47, Sab 34, Car 29.
Habilidades*: Alquimia +86, Arte (encuadernación) +96, Arte (fabrica-ción de papel y pergaminos) +96, Averiguar intenciones +77, Avistar +76, Buscar +77, Concentración +85, Conocimiento de conjuros +96, Diplomacia +64, Disfrazarse +47, Engañar +57, Escuchar +76, Escudriñar +96, Interpretar +, Intimidar +51, Oficio (escriba) +90, Oficio (herbolario) +64, Reunir información +44, Saber (arcano) +96, Saber (historia) +86, Saber (los Planos) +76, Saber (muertos vivientes) +96, Saber (reli-gión) +96, Sanar +29, Tasación +66. * Siem-pre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de mate-riales, Ampliar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuros penetrantes, Conju-ros penetrantes mayores, Elaborar poción, Esquiva, Expulsión incrementada (×2), Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Movilidad, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Sol-tura con un arma (daga), Sutileza con un arma (daga).
Inmunidades divinas: ácido, atonta-miento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efec-tos de muerte, efectos enajenadores, electri-cidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar.

Ilustraciones de D. Cramer y M. Cavotta

Conjuros de mago espontáneos. Conocer la muerte, Contraconjuro instantáneo, Escudo divino, Fabricar artefacto, Lanzamiento de conjuros divino, Maestría arcana, Mano de la muerte, Metamagia automática (Apresurar conjuros de clérigo), Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Tormenta de energía (energía negativa), Tormenta de energía (energía positiva), Ver la magia, Vida y muerte (sin necesidad de descansar).

Poderes de dominio: 15/día *toque mortal* (tirar 20d6; si el receptor tocado no tiene al menos esos pg, muere); lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Wee Jas utiliza estas aptitudes con un nivel 25.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley, en los cuales utiliza un nivel 26.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Aura indetectable de Nystul, calmar emociones, campanas fúnebres, campo antimagia, causar miedo, círculo mágico contra el caos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley), *crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, custodia contra la muerte, destrucción, dispar el caos, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, escudo de la ley, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, inmovilizar monstruo, ira del orden, lamento de la banshee, máxima, protección contra conjuros, protección contra el caos, reanimar a los muertos, rematar a los vivos, resistencia a conjuros, retorno de conjuros.*

Conjuros de clérigo/Día (niveles 0-12): 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2; CD base = 22 + nivel de conjuro.

Conjuros de mago/Día (niveles 0-18): 4/9/9/8/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 28 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Wee Jas esgrime *Discreción*, una *daga +5* con las aptitudes especiales de legal, fantasmal y afilada.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 1 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Wee Jas recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Ella trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Ella es inmortal.

Percepciones: Wee Jas puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Wee Jas percibe cualquier muerte en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Wee Jas puede utilizar Alquimia, Arte (encuadernación), Arte (fabricación de papel y pergaminos), Conoc. de conjuros, Oficio (escriba), Oficio (herbolario), Saber (arcano), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (muertos vivientes), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta diez de esas acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Wee Jas puede crear cualquier clase de objeto mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Wee Jas siempre parecen mujeres hermosas y majestuosas, aunque pueden ser de cualquier edad aparente o tipo étnico. Ella los envía a supervisar los ritos funerarios de magos famosos y a visitar escenas de muerte masiva.

Avatar de Wee Jas: como Wee Jas excepto rango divino 7; CA 54 (toque 34, sorprendido 46); Atq +61/+56/+51/+46 cuerpo a cuerpo (1d4+12/19-20, *daga +5 legal fantasmal afilada*), o por conjuro +55 cuerpo a cuerpo o +56 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 26); TS Fort +46, Ref +47, Vol +51; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Contraconjuro instantáneo, Escudo divino, Lanzamiento de conjuros divino, Mano de la muerte, Metamagia automática (Apresurar conjuros de clérigo), Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Ver la magia.

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

YONDALLA

La Guardiana y dadora, la Matriarca nodriza, la Bendita

Deidad mayor

Símbolo: escudo portando una cornucopia (cuerno de la abundancia).

Plano hogar: Celestia.

Alineamiento: Legal buena.

Ámbitos de poder: medianos, protección, fertilidad.

Adoradores: medianos, exploradores, pioneros.

Alineamiento de los clérigos: LB, NB, LN.

Dominios: Bien, Ley, Protección.

Arma preferida: espada corta.



Yondalla (yon-DA-la), la diosa de los medianos, aparece como una fuerte mujer mediana de porte orgulloso. Viste de verde, amarillo y marrón y siempre lleva un escudo. Yondalla es la creadora y protectora de la raza mediana.

Dogma

Yondalla propugna al mismo tiempo que la raza mediana viva en armonía y que se defienda fuertemente de sus enemigos. Recomienda a su pueblo que trabaje con los demás pero que permanezca fiel a su herencia mediana. La mayoría de los medianos hacen caso de este consejo, el cual les permite formar enclaves familiares donde los medianos son bienvenidos, incluso cuando se han instalado en zonas donde predominan otras criaturas. Yondalla también enseña que las oportunidades son para ser aprovechadas, lo que provoca que muchos medianos sean a la vez adaptables y de algún modo oportunistas. Yondalla no tolera el mal entre los medianos, pero ella no desprecia a ningún mediano. Al contrario, busca guiar a los medianos que han perdido el rumbo de vuelta a sus hogares y amigos.

Clero y templos

Los clérigos de Yondalla se ocupan de todas las áreas de la vida de los medianos, excepto de los ladrones (los clérigos dicen que los ladrones aparecen entre los medianos debido a una interpretación demasiado liberal del consejo de Yondalla acerca de aprovechar las oportunidades). Los clérigos de Yondalla ofician los matrimonios y funerales, bendicen las cosechas y las nuevas empresas y preparan planes para la defensa de la comunidad.

Los templos dedicados a Yondalla se encuentran a menudo en medio de amplios jardines o campos de cultivo abundantes. Siempre contienen almacenes abarrotados de comida y todo lo necesario. También incluyen armerías y secciones fortificadas donde los medianos del lugar pueden resistir de forma segura desastres naturales o ataques enemigos.

YONDALLA

Hechicera 12/Paladina 13/Clériga 15

Ajeno pequeño (Legal, bueno)

Rango divino: 18

Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 12d4+120 (Hcr) más 13d10+130 (Pal) más 15d8+150 (Clr) (1.058 pg).

Iniciativa: +17, siempre primera (+13 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).

Velocidad: 50'.

CA: 91 (+1 tamaño, +13 Des, +18 divino, +31 natural, +6 armadura [*rodela +5 animada desviaflechas reflectante*], +12 desvío).

Ataques*: *espada corta +5 legal defensora veloz* +75/+75/+70/+65/+60 cuerpo a cuerpo; o conjuro +65 toque cuerpo a cuerpo o +72 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.

Daño*: *espada corta +5 legal defensora veloz* 16d+11/17-20; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (espada corta 17 puntos).

Frente/Alcance: 5'×5'/5'

Ataques especiales: castigar el mal (+12 a ataques y +13 al daño), expulsar muertos vivientes 19/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 53/+4, resistencia al fuego 38, curación rápida divina, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos,

Ilustración de D. Cramer

entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 18 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (osos), aura de valor, *detectar el mal*, gracia divina, salud divina, *imposición de manos, quitar enfermedad* 4/semana RC 70, aura divina (18 millas, CD 35).

Salvaciones*: Fort +60, Ref +65, Vol +65. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.

Características: Fue 22, Des 37, Con 30, Int 25, Sab 40, Car 34.

Habilidades*: Alquimia +40, Arte (carpintería) +88, Arte (curtido de pieles) +88, Arte (metalurgia) +88, Averiguar intenciones +56, Avistar +58, Buscar +48, Concentración +71, Conocimiento de conjuros +51, Diplomacia +68, Empatía animal +53, Engañar +53, Equilibrio +, Escapismo +, Esconderse +33, Escuchar +60, Escudriñar +51, Intimidar +32, Montar (caballo) +33, Moverse sigilosamente +34, Oficio (granjera) +96, Saber (arcano) +72, Saber (naturaleza) +48, Saltar +26, Sanar +49, Tasación +48, Trato con animales +46, Trepar +26. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Crítico mejorado (espada corta), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Esquiva, Expulsión incrementada, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Rastrear, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espada corta), Venganza divina.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Controlar criaturas (medianos), Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Explosión divina, Explosión divina masiva, Hablar con las criaturas (animales), Hablar con las criaturas (plantas), Ignorar fallo de conjuro arcano (*), Iniciativa suprema, Mandar plantas, Resistencia incrementada a conjuros, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada corta). (*) Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con + 1 al nivel de lanzador; 18/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +15 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: utiliza estas aptitudes con un nivel 28.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 29.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, calmar emociones, campo antimagia, círculo mágico contra el caos, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley o bueno), *disipar el caos, disipar el mal, escudar a otro, escudo de la ley, esfera prismática, inmovilizar monstruo, inmunidad a conjuros, ira del orden, máxima, mente en blanco, palabra sagrada, protección contra el caos, protección contra el mal, protección contra los elementos, rechazo, resistencia a conjuros, santuario.*

Conjuros de clériga/Día: 6/10/10/10/8/8/7/6/4; CD base = 25 + nivel de conjuro.



Ilustración de M. Cavotta

Conjuros de paladina/Día: 5/5/5; CD base = 25 + nivel de conjuro.

Conjuros de hechicera conocidos (6/9/9/9/9/7/5; CD base = 22 + nivel de conjuro): 0 – *detectar magia, detectar veneno, luz, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, remendar, sonido fantasma;* **1.º – *alarma, detectar puertas secretas, grasa, niebla de obscurecimiento, retirada expeditiva;* **2.º– *cerradura arcana, convocar enjambre, detectar pensamientos, partículas rutilantes, ver lo invisible;* 3.º– *desplazamiento, detener muertos vivientes, tormenta de aguanieve, volar;* 4.º– *bruma sólida, confusión, esfera elástica de Otiluke;* 5.º – *crecimiento animal, mano interpuesta de Bigby;* 6.º – *mano forzuda de Bigby.*

Ignorar fallo de conjuro arcano (aptitud divina sobresaliente única): Yondalla ignora la posibilidad de fallo de conjuro arcano por llevar un escudo o rodela.

Pertenencias: Yondalla esgrime *Hoja de asta*, su espada corta, en combate. *Hoja de asta* es una *espada corta +5* con las aptitudes especiales de legal, defensora y veloz.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 3 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Yondalla recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Ella es inmortal.

Percepciones: Yondalla puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 18 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 18 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 18 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Yondalla percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de los medianos 18 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 18 semanas después de que el suceso haya ocurrido. De forma parecida está enterado del nacimiento de cualquier mediano.

Acciones automáticas: Yondalla puede utilizar Arte (carpintería), Arte (curtido de pieles), Arte (metalurgia), Saber (arcano), o Saber (naturaleza) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta veinte de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Yondalla puede crear armaduras y objetos de protección mágica, tales como unos *brazales de armadura*, un *anillo de protección*, o una *capa de resistencia*.

Avatares

Yondalla envía a sus avatares a recorrer las tierras de los medianos, vigilando por si hubiera problemas, y ayudando con la agricultura y otras actividades comunitarias.

Avatar de Yondalla: como Yondalla excepto rango divino 9; CA 73 (toque 46, sorprendida 60); Atq +66/+66/+61/+56+/51 cuerpo a cuerpo (1d6+11/17-20, *espada corta +5 legal defensora veloz*) o por conjuro +55 cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia; CE RD 44/+4, resistencia al fuego 29, RC 61, aura divina (900', CD 26); TS Fort +51, Ref +56, Vol +56; todos los modificadores de habilidades reducidos en 9.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Curación rápida divina, Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Hablar con las criaturas (animales), Hablar con las criaturas (plantas), Iniciativa suprema, Resistencia incrementada a conjuros, Soltura divina con un arma (espada corta).

Aptitudes sortílegas: 19.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

EL PANTEÓN OLÍMPICO



Ilustración de A. Swekel

El panteón olímpico es una interpretación fantástica de las religiones de la Grecia histórica de la época clásica. Incluye deidades que son las más apropiadas para utilizarlas con el juego del DUNGEONS & DRAGONS, ordenadas en una cosmología y teología que tienen sentido desde la perspectiva del juego. Estos dioses están separados de su contexto histórico en la Grecia del mundo real y reunidos en un panteón cerrado que sirve a las necesidades de los clérigos del D&D y a otros personajes del juego.

TEOLOGÍA OLÍMPICA

El panteón olímpico es un panteón cerrado, con casi todas sus deidades relacionadas por vínculos de sangre o al menos por matrimonio. Muchas comparten un hogar planario (el Olimpo) y están reunidas bajo el reinado de Zeus.

Los dioses actuales del panteón son la tercera y cuarta generaciones de deidades. Gea (la Tierra) y Urano (el Cielo) fueron las primeras deidades, padres de los titanes y de una gran cantidad de otros monstruos, incluyendo a los cíclopes y a los hecatónquiros (gigantes de cien brazos). Los titanes se alzaron contra su tiránico y celoso padre, y Cronos derrotó a su padre Urano y ocupó el trono. Cronos se casó con su hermana Rea, y ella le dio seis hijos: Hades, Poseidón, Hera, Deméter, Hestia y Zeus. Cronos devoró a sus cinco primeros hijos, pero Rea escondió al sexto, Zeus, que finalmente reapareció para matar a su padre y liberar a sus hermanos del vientre de Cronos. Repitiendo el ciclo de la historia divina, Zeus y los suyos tomaron el lugar de Cronos a la cabeza de un nuevo panteón de dioses.

Zeus y Hera se casaron y tuvieron dos hijos, Ares y Hefesto. Sin embargo, Zeus es famoso por sus múltiples infidelidades con titanas, diosas y mortales y tiene otros muchos hijos divinos: Apolo y Artemisa, hijos gemelos de la titana Leto; Dionisio, hijo de la mujer mortal Sémele; Hermes, hijo de la diosa menor Maya; Hércules, hijo de la mujer mortal Alcmena; y Atenea, que brotó de la cabeza de Zeus sin tener madre. Afrodita, nacida de la espuma del mar y de la sangre de Cronos, completa los dioses mayores de la familia olímpica.

Cuatro deidades menores completan el panteón: Hécate, Tiqué, Pan y Niké. Hécate, Niké y Tiqué son hijas de titanes: Hécate, de Perses y Asteria, Niké de Palante y Estigia, y Tiqué de Océano y Tetis. Todas estas diosas apoyaron a Zeus y los suyos contra los titanes (*NdT: titanes que, como antaño Cronos y Zeus se rebelaron contra Zeus y los demás olímpicos, pero con peor suerte, siendo derrotados con la ayuda de estas diosas y los hecatónquiros, Coto, Briareo y Cies. Esta rebelión es la llamada* titanomaquia), y por ello comparten un lugar de honor en el Olimpo. Pan es hijo de Hermes y una dríada, y tiene gran poder sobre las fuerzas de la naturaleza.

COSMOLOGÍA OLÍMPICA

En el centro del mundo se alza una gran montaña llamada Olimpo. Su cumbre mítica se alza tan por encima del mundo que su cima es de hecho otro plano de existencia: el Olimpo, el hogar de los dioses del panteón olímpico. Con solamente dos excepciones (*NdT: Hades y Pan*), todas las deidades olímpicas tienen el Olimpo como hogar, y cada una tiene un reino personal en el plano. Realmente sólo unas pocas almas mortales encuentran su camino al Olimpo tras la muerte, particularmente aquellas que han tenido un vínculo especial con una deidad o son miembros de un culto misterioso (ver los apartados de Deméter y Dionisio). El Olimpo no tiene un alineamiento dominante, debido a que lo comparten deidades de muy diferentes alineamientos. Sin embargo, tiene una pequeña predominancia de energía positiva.

Tabla 4–1: El panteón olímpico

Nombre	Dominios	Rango	Alineamiento	Arma preferida	Ámbitos de poder
Zeus	Aire, Caos, Bien, Nobleza, Fuerza, Clima	M	CB	Lanza corta o media lanza	Cielo, aire, tormentas, destino, nobleza
Afrodita	Caos, Encanto, Bien	I	CB	Daga	Amor, belleza
Apolo	Bien, Curación, Saber, Magia, Sol	I	CB	Arco largo compuesto	Luz, profecías, música, curación
Ares	Caos, Destrucción, Mal, Guerra	I	CM	Lanza corta	Guerra, asesinato, discordia
Artemisa	Animal, Bien, Vegetal, Sol	I	NB	Espada corta	Caza, bestias salvajes, parto, danza
Atenea	Artífice, Comunidad, Bien, Saber, Ley, Guerra	M	LB	Lanza corta	Sabiduría, artes y oficios, civilización, guerra
Deméter	Tierra, Vegetal, Protección	m	N	Lanza	Agricultura
Dionisio	Caos, Destrucción, Locura	I	CN	Bastón	Alegría, locura, vino, fertilidad, teatro
Hades	Muerte, Tierra, Mal	M	NM	Espada larga	Muerte, inframundo, tierra, riqueza
Hécate	Creación, Mal, Saber, Magia	I	NM	Daga	Luna, magia, abundancia, muertos vivientes
Hefesto	Artífice, Comunidad, Tierra, Fuego, Bien	I	NB	Martillo de guerra	Herrería, artes y oficios
Hera	Comunidad, Nobleza, Protección, Superchería	M	N	Maza ligera	Matrimonio, mujeres, intriga
Hércules	Caos, Bien, Suerte, Fuerza	s	CB	Gran clava	Fuerza, aventura
Hermes	Caos, Bien, Suerte, Viaje, Superchería	I	CB	Bastón	Viajar, comercio, ladrones, juego, velocidad
Hestia	Comunidad, Bien, Protección	m	NB	Daga	Vivienda, hogar de la chimenea, familia
Niké	Ley, Nobleza, Guerra	s	LN	Maza ligera	Victoria
Pan	Animal, Caos, Vegetal	m	CN	Ataque sin armas	Naturaleza, pasión, pastores, montañas
Poseidón	Caos, Tierra, Agua	M	CN	Tridente	Mar, ríos, terremotos
Tiqué	Suerte, Protección, Viaje	m	N	Espada corta	Buena suerte
La Academia	Bien, Saber	ninguno	NB	Bastón	Bien, verdad, belleza

Rango: semidiós (s), menor (m), Intermedia (I) y Mayor (M).

Tabla 4–2: Deidades olímpicas según la raza

Raza	Deidades
Humanos	Según clase y alineamiento
Elfos	Apolo, Artemisa, o según clase y alineamiento
Enanos	Hefesto, Hades o según clase y alineamiento
Gnomos	Hermes, Hefesto, o según clase y alineamiento
Medianos	Tiqué o según clase y alineamiento
Semielfos	Según clase y alineamiento
Semiorcos	Ares o según clase y alineamiento

Tabla 4–3: Deidades olímpicas según la clase

Clase	Deidades (alineamiento)
Bárbaro	Zeus (CB), Pan (CN), Ares (CM)
Bardo	Afrodita (CB), Apolo (CB), Dionisio (CN)
Clérigo	cualquiera
Druida	Artemisa (NB), Deméter (N), Pan (CN), Poseidón (CN)
Explorador	Atenea (LB), Zeus (CB), Apolo (CB), Artemisa (NB)
Guerrero	Atenea (LB), Hércules (CB), Niké (LN), Poseidón (CN), Ares (CM)
Hechicero	Apolo (CB), Hécate (LM)
Ilusionista	Hermes (CB)
Mago	Apolo (CB), Hécate (LM)
Monje	Atenea (LB), Niké (LN)
Nigromante	Hades (NM)
Paladín	Atenea (LB)
Pícaro	Hermes (CB), Hera (N), Tiqué (N), Dionisio (CN)

Debajo del mundo mortal (el plano Material) en la cosmología olímpica se encuentra el reino de Hades, que comparte nombre con su gobernante. El Hades es la tierra de los muertos, donde la mayoría de almas mortales vagan morosamente como sombras insustanciales hasta que finalmente se desvanecen en la nada. El Hades tiene un alineamiento levemente maligno y tiene una pequeña predominancia de energía negativa.

Por debajo incluso del Hades está el Tártaro, el vasto reino de nebulosa oscuridad donde los dioses Olímpicos confinaron a sus antecesores, los titanes, a encarcelamiento eterno (*NdT: custodiados por los hecatónquiros. Allí también son enviadas para sufrir castigo eterno las almas de quienes ofenden gravemente a los dioses, como Sísifo o Tántalo*). El Tártaro tiene un fuerte alineamiento maligno.

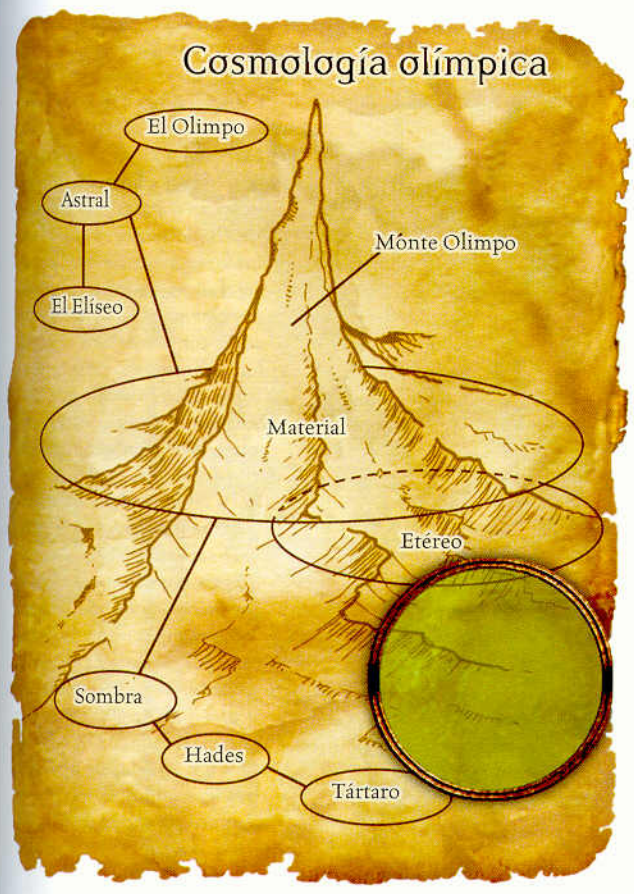
Más al oeste, bajo la mítica tierra de Hesperia, existe un cuarto plano Exterior: el Elíseo, o los campos Elíseos. A esas tierras benditas llegan las almas de algunos grandes héroes tras la muerte. El Elíseo es un plano con una alineamiento levemente bueno.

Los planos transitivos están ligeramente alterados en la cosmología olímpica. El plano Etéreo coexiste con el plano Material normalmente. El plano Astral conecta solamente con el Olimpo y el Elíseo. El plano de la Sombra conecta solamente con el Hades. El único camino hasta el Tártaro es a través del Hades.

El panteón olímpico

Debido a que las deidades olímpicas forman un panteón cerrado, los clérigos pueden escoger al panteón entero como deidad tutelar en lugar de una deidad específica del panteón. De hecho, se pide a todos los mortales que reverencien a las 12 deidades olímpicas (Zeus, Afrodita, Apolo, Ares, Artemisa, Atenea, Deméter, Hefesto, Hera, Hermes, Hestia y Poseidón)(*NdT: también conocidos como "los 12 olímpicos"*) como a un panteón.

Los clérigos que veneren al panteón olímpico entero pueden escoger cualquiera de los siguientes dominios: Agua, Aire, Animal, Artífice, Bien, Caos, Clima, Comunidad, Creación, Destrucción, Encanto, Fuego, Fuerza,



Guerra, Ley, Locura, Magia, Mal, Muerte, Nobleza, Protección, Saber, Salud, Sol, Suerte, Superchería, Tierra, Vegetal, o Viaje.

Un clérigo del panteón puede ser de cualquier alineamiento. Debe escoger una de entre las siguientes armas como la que aparecerá cuando lance *arma espiritual*: ataque sin armas, bastón, daga, espada corta, espada larga, gran clava, lanza (cualquier tipo), martillo de guerra, maza ligera, tridente.

ZEUS

Padre de los dioses y los mortales

Deidad mayor

Símbolo: puño lleno de relámpagos.

Plano hogar: el Olimpo.

Alineamiento: caótico bueno.

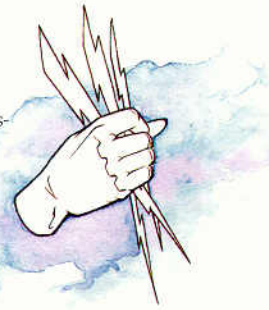
Ámbitos de poder: cielo, aire, tormentas, destino, nobleza.

Adoradores: todo el mundo.

Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.

Dominios: Aire, Caos, Bien, Nobleza, Fuerza, Clima

Arma preferida: lanza corta o media lanza.



Zeus (ZEUS), el rey de los dioses, aparece como un poderoso varón humano que mide 15' de alto. Tiene el cabello blanco y una larga barba blanca. Viste una túnica blanca y porta su escudo, la *Égida*, en el que figura el retrato de la cabeza de la primera medusa. Un águila blanca gigante celestial está siempre a su lado.

Zeus es uno de los seis hijos de Cronos y Rea, y lideró la revuelta de los demás dioses contra su tiránico padre (después de liberarlos del vientre de Cronos). Tiene multitud de títulos menores, incluyendo *el Benévolo, el Bondadoso, el Consejero, el Dios de los juramentos, el Fuerte, el Generoso, el Hospitalario, el Ingenioso, el Más alto, El que aparta las enfermedades, El que desciende, El que lanza el relámpago, el Purificador, el Rey, el Salvador, Guerrero, Guía del destino, la Lluvia de polvo, Mantenedor del orden, Supremo, y Tonante.*

Zeus está casado con Hera, pero sus lances amorosos con otras mujeres (tanto divinas como mortales) son notorios. Es padre de un tremendo número de deidades y mortales excepcionales, incluyendo a los dioses Ares, Hefesto, Apolo, Artemisa, Dionisio, Hermes, Hércules y Atenea, un sinfín de deidades menores (como las Musas y las Gracias) y una gran cantidad de mortales, muchos de ellos aventureros de talla heroica.

Dogma

Como gobernante del panteón, Zeus controla lo que sucede en el universo. Su culto enseña que nada sucede en parte alguna sin el consentimiento de Zeus. Cada bendición o maldición que cae sobre las cabezas de los mortales sucede por voluntad de "los dioses", lo que fundamentalmente significa Zeus, aunque a menudo las demás deidades olímpicas discuten sus decisiones. Zeus es bastante veleidoso administrando justicia en el universo: apoya a sus favoritos, y cambia a su antojo quiénes son éstos. Sin embargo, Zeus se preocupa por la vida de los mortales, de forma parecida a como un padre distante se preocupa por sus hijos. Casi nunca envía destrucción alguna sin algún motivo, real o imaginario. Los clérigos de Zeus enseñan que la suerte de los mortales es aceptar aquello que Zeus envíe, para bien o para mal.

Clero y templos

Los clérigos de Zeus disfrutan de una posición de prestigio entre el clero de las deidades olímpicas. Al igual que Zeus es el rey de los dioses, del mismo modo ellos gobiernan entre los clérigos. Ningún clérigo olímpico se preocupa demasiado por jerarquías, pero cuando tu deidad tutelar está al frente del panteón, tiendes a recibir un poco más de respeto.

Los clérigos de Zeus visten túnicas blancas, y ofician sacrificios mensualmente en sus grandes templos. Sus templos se encuentran en cada asentamiento donde se venera a los olímpicos, e incluso el más pequeño pueblo ostenta grandes e impresionantes estructuras en honor del rey de los dioses.

ZEUS

Bárbaro 20/Guerrero 20/Clérigo 10

Ajeno Grande

Rango divino: 19

Dados de Golpe: 20d8+240 (ajeno) más 20d12+240 (Bbr) más 20d10+240 (Gue) más 10d8+120 (Clr) (1.550 pg).

Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa mejorada).

Velocidad: 90', volar 240' (perfecta).

CA: 86 (-1 tamaño, +10 Des, +19 divino, +32 natural, +7 *la Égida*, +9 desvío).

Ataques*: *lanza corta enorme +5 explosiva eléctrica tronante* +93/+88/+83/+78 cuerpo a cuerpo; o conjuro +83 toque cuerpo a cuerpo o +73 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.

Daño*: *lanza corta enorme +5 explosiva eléctrica tronante* 2d6+56/19-20 más 1d6 de electricidad/×4 + 3d8 sónico; o por conjuro. (Lanza corta 68 puntos).

Frente/Alcance: 5'× 5'/10'

Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, expulsar muertos vivientes 12/día.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 54/+4 (4/–), resistencia al fuego 39, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 19 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 51, aura divina (19 millas, CD 38).

Salvaciones*: Fort +70, Ref +66, Vol +65. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.

Características: Fue 51, Des 30, Con 34, Int 28, Sab 28, Car 28.

Habilidades*: Averiguar intenciones +48, Avistar +50, Buscar +48, Concentración +61, Conocimiento de conjuros +38, Diplomacia +40, Escuchar +50, Escudriñar +38, Intimidar +68, Intuir la dirección +68, Montar (caballo)+31, Saber (arcano) +78, Saber (arquitectura e ingeniería) +68, Saber (geografía) +68, Saber (historia) +73, Saber (local) +68, Saber (los Planos) +73, Saber

Ilustración de D. Cramer



Ilustración de A. Swekel

(naturaleza) +73, Saber (nobleza y realeza) +73, Saber (religión) +78, Saltar +98, Sanar +38, Trato con animales +68. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Aguante, Alerta, Ataque de torbellino), Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Conjuro sagrado, Crítico mejorado (lanza corta), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Especialización con un arma (lanza corta), Esquiva, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Lucha a ciegas, Movilidad, Ojos en la espalda, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (lanza corta), Poder divino, Presa mejorada, Reflejos de combate, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (lanza corta), Sustitución de energía (electricidad), Vista ciega 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Dominio adicional (Aire),Dominio adicional (Fuerza),Dominio adicional (Nobleza), Escudo divino, Especialización divina con un arma (lanza corta), Esplendor divino, Explosión divina, Explosión divina masiva, Furia divina, Impacto aniquilador, Llamar a criaturas (águilas gigantes celestiales), Maestría divina en batalla, Sangre creadora (*), Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (lanza corta), Tormenta de energía (relámpago). (*) Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: 19/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; lanza conjuros de caos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; 19/día inspirar a los aliados (bonificador +2 de moral durante 9 asaltos); 19/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +10 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Zeus utiliza estas aptitudes con un nivel 29.º de lanzador, excepto para los conjuros de caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 30.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 38 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, animar los objetos, barrera de cuchillas, caminar por el aire, capa del caos, cautivar, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, controlar el clima, controlar los vientos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de caos o bueno), *discernir mentiras, disipar el mal, disipar la ley, enjambre elemental* (solamente de aire), *estallar, exigencia, favor divino, forma gaseosa, fuerza de toro, geas/empeño, inmunidad a conjuros, llamar al relámpago, mano aferradora de Bigby, mano aplastante de Bigby, martillo del caos, muro de viento, niebla de obscurecimiento, nube brumosa, orden imperiosa mayor, palabra del caos, palabra sagrada, piel pétrea, poder de la justicia, protección contra el mal, protección contra la ley, puño cerrado de Bigby, rechazo, relámpago zigzagueante, soportar los elementos, torbellino, tormenta de aguanieve, tormenta de hielo, tormenta de venganza, vestidura mágica.*

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras Zeus esté furioso: CA 81; pg 1.900; Atq +98/+93/+88+/+83 cuerpo a cuerpo (2d6+61/19-20/×4 +1d6 eléctrico, +3d8 sçonico, *lanza corta enorme +5 explosiva eléctrica tronante*; máximo daño 73 puntos); CE resistencia al fuego 49, RC 61; TS Fort +75, Vol +70; Fue 61, Con 44; Concentración +66, Saltar +103. Puede utilizar su furia 19 veces al día, y puede durar una hora (o hasta que le ponga fin), y no está cansado tras ello.

Conjuros de clérigo/día: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Sangre creadora (aptitud divina sobresaliente única): cuando Zeus sufre al menos 20 puntos de daño de un único ataque, su sangre se transforma en un monstruo al caer al suelo (si Zeus está combatiendo en el aire, el monstruo aparecerá bastante más debajo que él; si está combatiendo en el mar o en un plano sin gravedad, su sangre no se transforma). Determina el nivel del monstruo tirando 1d4+10 para el nivel del dungeon, entonces tira en la tabla adecuada del capítulo 4.º de la *Guía del* DUNGEON MASTER para encuentros aleatorios de dungeon de ese nivel.

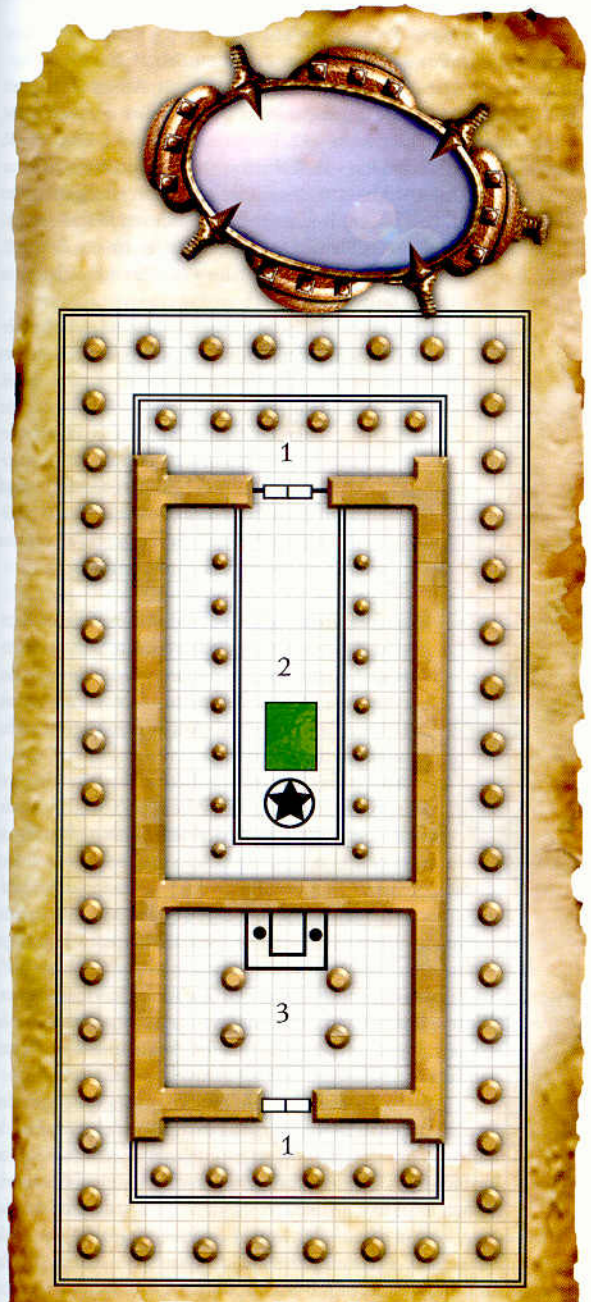
Pertenencias: *la Égida*, el escudo de Zeus es un *escudo enorme de acero* con la aptitud especial de fortificante intensa. El escudo lleva el retrato de la cabeza de la primera medusa y proporciona la aptitud especial de presencia espantosa a su portador, afectando a todas las criaturas que estén a 10' del escudo. Tales criaturas quedan asustadas salvo que tengan éxito en una salvación de Voluntad (CD 50).

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 30 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Zeus recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Zeus puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 19 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 19 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier locali



Templo olímpico

1. Columnata de entrada
2. Sala de adoración
3. Cámara del altar (solamente sacerdotes)

Altar
Estanque
Columna
Estatua

N

Escala en pies
5
2,5

zación donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 19 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Zeus es consciente de todas las cosas que suceden bajo el cielo abierto 19 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 19 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Zeus puede utilizar cualquiera de sus habilidades como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 acciones como ésa cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Zeus puede crear cualquier arma mágica y cualquier objeto que utilice electricidad, como una *varita de rayo relampagueante*.

Avatares

Zeus utiliza sus avatares de forma más habitual para sus lances amorosos con mujeres mortales.

Avatar de Zeus: como Zeus excepto rango divino 9; CA 66 (toque 37, sorprendido 56); Atq +83/+78/+73/68 cuerpo a cuerpo (2d6+43 más 1d6 de electricidad/×4, +3d8 sónico; *lanza corta enorme +5 explosiva eléctrica tronante*) o por conjuro +73 cuerpo a cuerpo o +63 toque a distancia; CE RD 44/+4, resistencia al fuego 29, RC 41, aura divina (900', CD 28); TS Fort +60, Ref +56, Vol +55; todos los modificadores de habilidades reducidos en 10.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Dominio adicional (Aire),Dominio adicional (Fuerza),Dominio adicional (Nobleza), Especialización divina con un arma (lanza corta), Explosión divina, Furia divina, Impacto aniquilador, Sangre creadora (*), Soltura divina con un arma (lanza corta). (*) Aptitud única, descrita anteriormente.

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras el avatar de Zeus esté furioso: CA 61; pg 1.900; Atq +98/+93/+88+/+83 cuerpo a cuerpo (2d6+61/19-20/×4 +1d6 eléctrico, +3d8 sónico, *lanza corta enorme +5 explosiva eléctrica tronante*; máximo daño 73 puntos); CE resistencia al fuego 39, RC 51; TS Fort +75, Vol +70; Fue 61, Con 44; Concentración +56, Saltar +93. Puede utilizar su furia 19 veces al día, y puede durar una hora (o hasta que le ponga fin), y no está cansado tras ello.

Aptitudes sortílegas: 19.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 28 + nivel de conjuro.

AFRODITA

Deidad intermedia
Símbolo: una concha marina.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: caótica buena.
Ámbitos de poder: amor, belleza.
Adoradores: artistas, amantes, bardos, elfos.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.
Dominios: Caos, Encanto, Bien.
Arma preferida: daga.



Afrodita (a-fro-DI-ta), la diosa del amor romántico, el deseo sexual, y la belleza física, personifica estos ideales. Aparece como una mujer humana de belleza impresionante, vistiendo una simple toga y adornada con joyería. Generalmente está sonriendo y de hecho a menudo se la llama "amante de la sonrisa" o "Afrodita, la amante de la risa". Afrodita nació de la espuma del mar después de que Cronos castró a su padre Urano y arrojó sus genitales cortados al mar.

Fiel a su naturaleza, Afrodita no solamente ha inspirado actos de pasión a otras deidades (entre ellas y con mortales), sino que ella misma se ha entregado a diversas infidelidades. Está casada con Hefesto, pero le ha dado seis hijos a Ares (*NdT: uno de ellos Eros, dios del amor*), uno a Hermes, dos a Poseidón, uno a Dionisio, y al menos uno a un hombre mortal, el troyano Anquises (*NdT: el hijo*

Ilustración de D. Cramer

de Anquises y Afrodita fue el héroe troyano Eneas. A añadir como detalle de cómo se las gastaban los dioses, que Zeus dejó cojo a Anquises por jactarse de sus amores con la diosa).

Dogma

Mientras que su leal amante Ares representa el lado destructivo del caos, Afrodita personifica la alegría de la pasión, la libertad y el capricho. El fuego de su pasión crea vida más que destruirla, y ella celebra la belleza de la vida en todas sus formas. Afrodita, la amante de la risa, incita a sus seguidores a tomar cualquier placer que puedan obtener de la vida sin dejar que los convencionalismos sociales aplasten su libertad, su creatividad, o su pasión. Aunque ella fomenta la causa del bien, no exige a ninguno de sus seguidores que se alce en armas para promoverla. Aunque sus propias acciones han provocado grandes conflictos (*NdT: el más grande y famoso tal vez sea la guerra de Troya*), Afrodita preferiría ver a los mortales haciendo el amor en vez de la guerra.

Clero y templos

Los clérigos de Afrodita son casamenteros, dispensadores de consejos a los afligidos por amor, y en general mediadores en los asuntos personales de otras gentes. También son hedonistas distinguidos, que buscan cada oportunidad de disfrutar los placeres que el mundo les puede ofrecer antes de probar la siguiente. La mayoría son amables y pacíficos, y pocos encuentran motivos para ir de aventuras. Generalmente, aquellos que lo hacen es por creer que sus acciones pueden mejorar el mundo, haciéndolo un lugar más tranquilo donde el amor y la belleza puedan florecer en la ausencia de la violencia y el mal.

Los templos de Afrodita están hermosamente decorados con excelentes obras de arte y preciosos enseres. Por lo general se encuentran solamente en ciudades, aunque Afrodita como ella misma, como una de los 12 olímpicos, es venerada en cualquier lugar en que el resto del panteón sea adorado.



Ilustración de D. Giancola

AFRODITA

Barda 20/Clériga 20/Hechicera 10
Ajeno Grande
Rango divino: 14
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d6+140 (Brd) más 10d8+70 (Clr) más 10d4+70 (Hcr) (820 pg).
Iniciativa: +10 (Des).
Velocidad: 80'.
CA: 78 (–1 tamaño, +10 Des, +14 divino, +27 natural, +18 desvío).
Ataques: ataque de ola +63 toque a distancia; o *daga pequeña +5 caótica danzante* +69/+64/+59/+54 cuerpo a cuerpo; o *daga pequeña +5 caótica danzante* +68 a distancia; o conjuro +65 toque cuerpo a cuerpo o +63 toque a distancia.
Daño: ataque de ola 1d10; *daga pequeña +5 caótica danzante* 1d6+16 más 2d6 caótico/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'× 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, expulsar muertos vivientes 21/día.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 49/+4, resistencia al fuego 34, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, conocimiento de bardo +30, música de bardo 20/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*) alcance 14 millas, familiar (mariposas), RC 46, aura divina (1.400 s, CD 42).
Salvaciones: Fort 53+, Ref +58, Vol +53.
Características: Fue 32, Des 30, Con 24, Int 30, Sab 24, Car 47.
Habilidades*: Arte (alfarería) +64, Arte (tejer) +64, Averiguar intenciones +71, Avistar +23, C11ntración +81, Conocimiento de conjuros +64, Diplomacia +91, Disfrazarse +52, Empatía animal +52, Engañar +52, Equilibrio +46, Esconderse +20, Escuchar +63, Escudriñar +64, Germanía +43, Interpretar +103, Intimidar +64, Moverse sigilosamente +64, Piruetas +44, Reunir información +82, Saber (arcano) +84, Saber (los Planos) +64, Saber (religión) +79, Saltar +27, Sanar +31, Trato con animales +52. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Alerta, Ampliar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Conjuro camuflado, Conjuros mayores penetrantes, Conjuros penetrantes Esquiva, Forjar anillo, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Prolongar conjuro, Reflejos rápidos, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura con una habilidad (Interpretar), Soltura mayor con una escuela de magia (Encantamiento).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Bardo divino, Bendición divina (Carisma), Cambiar de forma, Crear objeto, Crear objeto mayor, Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Inspiración divina (cualquier emoción), Maldición de locura (*), Potenciar inspiración divina (amor y deseo) (*), Soltura divina con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura divina con una habilidad (Interpretar). (*) Aptitudes divinas sobresalientes únicas, descritas más adelante.
Poderes de dominio: lanza conjuros de caos con + 1 al nivel de lanzador; 14/día incrementa carisma en +4 durante 1 minuto; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador.
Aptitudes sortílegas: Afrodita utiliza estas aptitudes con un nivel 24.° de lanzador, excepto para los conjuros de caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 25.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 25 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arrebato emocional, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, calmar emociones, capa del caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o bueno), *disipar el mal, disipar la ley, dominar monstruo, estallido, exigencia, geas/empeño, hechizar monstruo, hechizar persona, locura, martillo del caos, palabra del caos, palabra sagrada, protección contra el mal, protección contra la ley, sugestión.*
Conjuros de bardo conocidos (4/9/9/8/8/8/8; CD base = 28 + nivel de conjuro, o 42 + nivel de conjuro para encantamiento): 0 – *abrir/cerrar, atontar, leer magia, luz, prestidigitación, sonido fantasma*; 1.°– *causar miedo, dormir, hechizar persona, hipnotismo, retirada expeditiva*; 2.°– *cautivar, pauta hipnótica, sugestión, terribles carcajadas de Tasha, trance animal*; 3.° – *arrebato emocional, confusión, geas menor, hechizar monstruo, miedo*; 4.°– *alarido, dominar persona, inmovilizar monstruo, modificar recuerdo, romper encantamiento*; 5.° – *controlar las aguas, disipación mayor, doble engañoso, mensaje onírico, pesadilla*; 6.° – *geas/empeño, mirada penetrante, rechazo, sugestión de masas.*
Conjuros de clérigo/día: 6/7/7/6/5/4; CD base = 17 + nivel de conjuro o 31 + nivel de conjuro para encantamiento.
Conjuros de hechicero conocidos (6/11/11/10/9/7; CD base = 28 + nivel de conjuro o 42 + nivel de conjuro para encantamiento): 0 – *abrir/cerrar, llamarada, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, rayo de*

escarcha, remendar, resistencia, sonido fantasma; 1.°– comprensión idiomática, cuchichear mensaje, imagen silenciosa, niebla obscurecedora, rayo de debilitamiento; 2.° – ceguera/sordera, detectar pensamientos, imagen múltiple, viento susurrante; 3.° – acelerar, desplazamiento, disipar magia; 4.° – confusión, lanzar maldición; 5.° – debilidad mental.

Maldición de locura (aptitud divina sobresaliente única): cuando un mortal ofende a Afrodita, puede volverle loco solamente con una mirada. Los efectos son idénticos a los de un conjuro permanente de *locura*, y los mortales no tienen derecho a tiro de salvación. A elección de Afrodita, si el receptor es un varón, en su lugar puede dejarlo impotente.

Potenciar inspiración divina (aptitud divina sobresaliente única): cuando Afrodita utiliza su aptitud de Inspiración divina para incitar amor o deseo, el poder puede afectar a deidades de cualquier rango. La CD para la utilización de este poder es de 56. Se dice que solamente Atenea, Hestia y Artemisa son inmunes a los poderes de incitar pasiones de Afrodita.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Afrodita recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Afrodita puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 14 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 14 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Afrodita sabe cuando dos personas se enamoran o hacen el amor, y es consciente de cualquier acción cometida en un arrebato de pasión. Retiene la sensación durante 14 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Afrodita puede utilizar cualquier habilidad relacionada con el Carisma como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Para utilizar una habilidad como acción gratuita, Afrodita debe tener rangos en ella, o la habilidad poder utilizarse como no entrenada. Afrodita no puede hacer nada como acción gratuita si la tarea es una acción de movimiento o parte de una acción de movimiento. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Afrodita puede crear cualquier objeto mágico que tenga un efecto de encantamiento, como unos *ojos hechizadores*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Afrodita son casi siempre mujeres hermosas, aunque pueden variar de apariencia. Los utiliza para disfrutar de la compañía de ninfas y demás fatas, y mortales de forma ocasional.

Avatar de Afrodita: como Afrodita excepto rango divino 7; CA 64 (toque 44, sorprendida 54); Atq +56 toque a distancia (1d10 ataque de ola); o +62/+57/+52/+47 cuerpo a cuerpo (1d6+16 más 2d6 caótico/19-20, *daga pequeña +5 caótica danzante*), o +61 a distancia (1d6+16 más 2d6 caótico/19-20, *daga pequeña +5 caótica danzante*), o por conjuro +56 cuerpo a cuerpo o +58 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 35); TS Fort +46, Ref +51, Vol +56; Interpretar +92; todos los modificadores de las demás habilidades reducidos en 7.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Bardo divino, Bendición divina (Carisma), Crear objeto, Crear objeto mayor, Escudo divino, Escudo divino de área, Soltura divina con una habilidad (Interpretar).

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 35 + nivel de conjuro.

Conjuros: como Afrodita, excepto que las CD de salvación contra los conjuros de encantamiento del avatar son de 30 para conjuros de bardo, 19 para conjuros de clérigo, y 30 para conjuros de mago.

APOLO

El Músico de los dioses, el Dios arquero, El que dispara a lo lejos, el Curador, el Dios de la luz, el Dios de la verdad



Deidad intermedia
Símbolo: una lira.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: caótico bueno.
Ámbitos de poder: luz, profecías, música, curación.
Adoradores: bardos, elfos, magos, hechiceros, curadores, sabios.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.
Dominios: Bien, Curación, Saber, Magia, Sol.
Arma preferida: arco largo compuesto.

Apolo (a-PO-lo), el dios de la música, la luz y la curación, aparece como un apuesto hombre joven barbilampiño llevando una lira dorada y un arco de plata.

Fue Apolo quien primero enseñó el arte de la curación. Si bien de forma general es benévolo y auxiliador, puede ser verdaderamente terrible al enfadarse, a menudo disparando flechas que envían la enfermedad y la muerte a los objetivos que golpea). Es bastante vanidoso acerca de sus habilidades musicales. (*NdT: precisamente la Iliada comienza con Apolo lanzando sus flechas y sembrando enfermedades en el campamento griego, enfadado por la ofensa que han hecho a uno de sus sacerdotes. Y sobre su vanidad, transformó las orejas de Midas, el que todo lo que tocaba se convertía en oro, en orejas de burro cuando, en un certamen de dioses en los que Midas era jurado, juzgó mejor músico a Pan con su flauta que a Apolo con su lira*).

Dogma

Apolo es un dios tolerante que está interesado en curar las heridas y dolencias del espíritu tanto como del cuerpo. Predica la paz, el perdón y la justicia por encima de la venganza. Recomienda a sus seguidores que hagan la paz cuando puedan y que ayuden a aquellos que han olvidado expiar sus malas acciones. Sin embargo, no tolera los actos malignos conscientes, y no tiene paciencia con los criminales impenitentes. Tiene una opinión muy mala de los ladrones y de aquellos que viven deshonestamente (se dice que jamás ninguna mentira ha salido de su boca). Propugna duras penas para los malhechores.

Apolo incita a sus seguidores a ser valientes e inexorables al enfrentarse al mal, pero también les recuerda que deben tener compasión por las víctimas del mal y dedicar tiempo a apreciar las mejores cosas de la vida, especialmente la música.

Clero y templos

A menudo los clérigos de Apolo visten ropas doradas o amarillas. Se emplean como consejeros, educadores, diplomáticos y curadores. Prefieren un papel pacífico, siempre que pueden mediando en las disputas y recuperando a los heridos. Sin embargo, no tienen miedo alguno de tomar las armas cuando es necesario y de buena gana intentar conseguir sus propósitos en el campo de batalla si no lo han podido hacer en la cámara del consejo (*NdT: se refiere a los órganos de decisión o consejo que tenían las diferentes* polis *griegas*).

Por lo general, los templos de Apolo están situados en lugares soleados o cerca de cavernas o manantiales de aguas termales. Además de hospitales para los enfermos, los templos de Apolo cuentan también habitualmente con cámaras adivinatorias, donde sus clérigos adivinan el futuro (*NdT: el oráculo más famoso de Grecia, el de Delfos, estaba dedicado a Apolo*).

APOLO

Guerrero 9/Bardo 20/Mago 10/Clérigo 10
Ajeno Grande (caótico, bueno)
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 9d10+63 (Gue) más 20d6+140 (Brd) más 10d4+70 (Mag) más 10d8+70 (Clr) (973 pg).
Iniciativa: +15 (+11 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 80'.
CA: 75 (–1 tamaño, +11 Des, +15 divino, +28 natural, +12 desvío).
Ataques: *arco largo (compuesto) reforzado enorme +5 disruptor veloz sagrado* (bonificador +7 a Fue) con *flechas* +5 +85/+85/+80/+75/+70 a distancia; o ataque sin armas +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo; o conjuro +66 toque cuerpo a cuerpo o +70 toque a distancia.

Ilustración de D. Cramer

Daño: *arco largo (compuesto) reforzado enorme +5 disruptor veloz sagrado* (bonificador +7 a Fue) con *flechas* +5 1d10+19/19-20/×3; o ataque sin armas 1d4+7; o por conjuro.

Frente/Alcance: 5' × 5'/10'

Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, conocimiento de bardo +35, música de bardo 28/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*) alcance 15 millas familiar (halcón), RC 67, aura divina (1.500', CD 37).

Salvaciones: Fort +58, Ref +63, Vol +61.

Características: Fue 24, Des 33, Con 24, Int 40, Sab 30, Car 34.

Habilidades*: Alquimia +73, Arte (instrumento musical) +90, Averiguar intenciones +82, Avistar +59, Buscar +64, C11ntración +94, Conocimiento de conjuros +102, Diplomacia +98, Disfrazarse +, Engañar +73, Equilibrio +28, Escuchar +82, Escudriñar +93, Interpretar +86, Intimidar +33, Montar (caballo) +28, Nadar +37, Oficio (herbolario) +84, Piruetas +34, Reunir información +50, Saber (arcano) +102, Saber (geografía) +66, Saber (historia) +66, Saber (los Planos) +89, Saber (naturaleza) +89, Saber (nobleza y realeza) +66, Saber (religión) +102, Saltar +39, Sanar +63, Supervivencia +31, Trato con animales +42, Trepar +34, Usar objeto mágico +70. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque sin armas mejorado, Conjurar sin mo-verse, Conjuro camuflado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros persistentes, Correr, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desviar flechas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo certero, Disparo preciso, Disparo rápido, Elaborar poción, Ensanchar conjuro, Especialización con un arma (arco largo compuesto), Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Hombre de mundo, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Maximizar conjuro, Movilidad, Música adicional (×2), Pericia, pericia superior, Pies ligeros, Poder de crítico (arco largo compuesto), Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura con una escuela de magia (Ilusión), Soltura con una habilidad (Interpretar), Soltura mayor con una escuela de magia (Encantamiento), Soltura mayor con una escuela de magia (Ilusión).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.



Ilustración de G. Angus

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Arquería divina, Bardo divino, Conjuros de mago espontáneos, Contraconjuro instantáneo, Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Dominio adicional (Curación),Dominio adicional (Saber), Don de la vida, Interpretación irresistible, Maestría arcana, Poder de la verdad, Soltura divina con un arma (arco largo compuesto).

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de curación con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de adivinación con + 1 al nivel de lanzador; utiliza objetos de finalización de conjuro y objetos desencadenantes de conjuro como un mago de 15.°; 15/día expulsión mayor.

Aptitudes sortílegas: utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros de curación y de adivinación y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 38 + nivel de conjuro. *Adivinación, aura indetectable de Nystul, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, calentar metal, campo antimagia, clariaudiencia/clarividencia, círculo curativo, círculo mágico contra el mal, conocimiento de leyendas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *curar heridas críticas, curar heridas leves, curar heridas moderadas, curar heridas serias, descarga flamígera, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar el mal, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, encontrar la senda, escudo de fuego, esfera prismática, explosión solar, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, luz abrasadora, palabra sagrada, presciencia, protección contra el mal, protección contra conjuros, rayo solar, regenerar, resistencia a conjuros, resurrección verdadera, retorno de conjuros, sanar, sanar a las masas, semillas de fuego, soportar los elementos, visión verdadera.*

Conjuros de bardo conocidos (4/7/7/7/7/6/6; CD base = 22 + nivel de conjuro, 26 + nivel de conjuro para encantamientos e ilusiones): 0 – *leer magia, llamarada, luces danzantes, luz, mano del mago, sonido fantasma;* 1.°– *borrar, dormir, identificar, retirada expeditiva, ventriloquia;* 2.°– *luz del día, partículas rutilantes, pirotecnia, terribles carcajadas de Tasha, trance animal;* 3.°– *acelerar, confusión, desplazamiento, escritura ilusoria, esculpir sonido;* 4.°– *alarido, dominar persona, inmovilizar monstruo, modificar recuerdo, pauta iridiscente;* 5.°– *bruma mental, controlar las aguas, doble engañoso, imagen persistente, ofuscar visión;* 6.°– *acelerar a las masas, controlar el clima, rechazo, velo.*

Conjuros de clérigo/día: 6/8/8/6/6/5; CD base = 20 + nivel de conjuro, 24 + nivel de conjuro para conjuros de encantamiento e ilusiones.

Conjuros de mago/día: 4/8/8/7/6/5; CD base = 25 + nivel de conjuro, 29 + nivel de conjuro para conjuros de encantamiento e ilusiones.

Pertenencias: Apolo dispara *flechas* +5 con su arco. Las criaturas vivientes alcanzadas por esas flechas deben realizar una salvación de Fortaleza (CD 23) o se ven afectados por una enfermedad sobrenatural, la plaga de Apolo, que tiene un periodo de incubación de 1 día. El daño es 1d4 Con y 1d4 Des. *Nivel de lanzador:* 20.°; *peso:* 3 lb (20 flechas).

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Apolo recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque

o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Apolo puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Apolo percibe el lanzamiento de cualquier conjuro, el disparo de cualquier flecha, o cualquier acto de curación en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Apolo puede utilizar Arte (instrumento musical), Oficio (herbolario), Saber (arcano), Saber (geografía), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (naturaleza), Saber (nobleza y realeza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Apolo puede crear cualquier tipo de objeto mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Por lo general, pero no siempre, los avatares de Apolo son jóvenes varones barbilampiños que se le parecen. Los utiliza en pocas ocasiones, excepto para contrarrestar grandes males.

Avatar de Apolo: como Apolo excepto rango divino 7; CA 59 (toque 39, sorprendido 48); Atq +77/+77/+72/+67/+62 a distancia (1d8+19/x3, *arco largo (compuesto) reforzado enorme +5 disruptor veloz sagrado* (bonificador +7 a Fue) con *flechas +5*) o +58/+53/+48/+43 cuerpo a cuerpo (1d3+7, ataque sin armas) o por conjuro +58 cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 29); TS Fort +50, Ref +55, Vol +53; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Arquería divina, Conjuros de mago espontáneos, Dominio adicional (Curación),Dominio adicional (Saber), Escudo divino, Maestría arcana, Poder de la verdad.

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 30 + nivel de conjuro.



Ares (A-res), el dios de la discordia, aparece de forma habitual como un hombre grande con ojos ardientes y llenos de odio, con el ceño permanentemente fruncido, como si lo llevara grabado en su cara. Ares es la personificación del lado salvaje de la guerra. A él le gusta la discordia, la cólera y el derramamiento de sangre sin límite. También es celoso, poco fiable y fácil de ofender. Por ello, no es un dios demasiado popular entre los mortales o entre los demás dioses. Es hijo de Zeus y Hera, y ambos le detestan. Ares es el archienemigo de Atenea, su hermanastra (por decirlo de algún modo) y también diosa de la guerra.

Dogma

Ares enseña que el mundo es un lugar cruel y terrible donde solamente los fuertes tienen derecho a la felicidad. Enseña a sus seguidores a responder a todo insulto, a mentir cuando es necesario y a codiciar lo que no es suyo. Todos estos actos, dice Ares, pueden guiar a uno al placer de la batalla.

Clero y templos

Los clérigos de Ares prefieren las vestimentas escarlatas y hacen todo lo que pueden para fomentar la discordia y la guerra abierta. Muchos sirven como generales o consejeros militares para gobernantes agresivos. Otros, por lo contrario, lideran bandas de saqueadores sedientos de sangre que siembran el terror entre los campesinos. De hecho, cuando no están luchando o maquinando, se entrenan en el arte de la guerra. Muchos clérigos de Ares son clérigos/guerreros o clérigos/bárbaros.

Los clérigos de Ares se enfrentan a los de Atenea siempre que pueden. Cuando los dos cultos se encuentran, el derramamiento de sangre es seguro.

Los templos de Ares son poco habituales. Generalmente son fortalezas imponentes construidas para atemorizar a los civiles y servir como bases para incursiones u otras acciones militares.

ARES

El Dios despiadado, El que se deleita en la batalla

Deidad intermedia

Símbolo: una lanza.

Plano hogar: el Olimpo.

Alineamiento: caótico maligno.

Ámbitos de poder: guerra, asesinato, discordia.

Adoradores: guerreros, bárbaros, semiorcos.

Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM.

Dominios: Caos, Destrucción, Mal, Guerra.

Arma preferida: media lanza.



ARES

Clérigo 20/Guerrero 20

Ajeno Grande (caótico, maligno)

Rango divino: 15

Dados de Golpe: 20d8+220 (ajeno) más 20d8+220 (Clr) más 20d10+220 (Gue) (1.1180 pg).

Iniciativa: +12, siempre primero (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).

Velocidad: 80'.

CA: 86 (–1 tamaño, +8 Des, +15 divino, +28 natural, +10 armadura [*coraza +5 fortificante intensa*], +7 armadura [*escudo grande de acero +5*], +9 desvío).

Ataques: *lanza corta +5 caótica fantasmal sacrílega* +84/+79/+74/+69 cuerpo a cuerpo; o conjuro +74 toque cuerpo a cuerpo o +63 toque a distancia.

Daño: *lanza corta +5 caótica fantasmal sacrílega* 1d8+41/19-20/×3; o por conjuro.

Ilustraciones de D. Cramer y W. Reynolds

Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, reprender muertos vivientes 12/día.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 40/+4, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 47, aura divina (1.500', CD 34).
Salvaciones: Fort +58, Ref +55, Vol +54.
Características: Fue 48, Des 26, Con 32, Int 25, Sab 25, Car 29.
Habilidades*: Arte (armería) +82, Arte (fabricar armas) +82, Arte (metalurgia) +82, Averiguar intenciones +45, Avistar +50, Buscar +, C11ntración +49, Conocimiento de conjuros +45, Diplomacia +72, Escuchar +50, Escudriñar +45, Montar (caballo) +74, Saber (arcano) +68, Saber (historia) +45, Saber (nobleza y realeza) +45, Saber (religión) +68, Saltar +56, Sanar +23, Trato con animales +70, Trepar +56. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Aguante, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Correr, Crítico mejorado (lanza corta), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (lanza corta), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Ojos en la espalda, Pericia, Pericia superior, Pies ligeros, Poder de crítico (lanza corta), Poder divino, Presa mejorada, Reflejos de combate, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (lanza corta), Vista ciega 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Avatar, Dominio adicional (Caos), Especialización divina con un arma (lanza corta), Explosión divina, Explosión divina masiva, Herir al enemigo, Impacto aniquilador, Iniciativa suprema, Inspiración divina (furia), Maestría divina con armadura, Maestría divina en batalla, Presencia pavorosa, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (lanza corta), Tormenta divina.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 15/día castigar (+20 al ataque y al daño en un ataque con arma); lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Ares utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, aura sacrílega, azote sacrílego, barrera de cuchillas, blasfemia, capa del caos, círculo de fatalidad, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o maligno), *crear muertos vivientes, dañar, descarga flamígera, desintegrar, disipar el bien, disipar la ley, estallar, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, martillo del caos, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, poder divino, profanar, protección contra el bien, protección contra la ley, terremoto, vestidura mágica.*

Conjuros de clérigo/día: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Ares recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Ares puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Ares percibe cualquier acto de agresión, derramamiento de sangre o bélico en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Ares puede utilizar Arte (armería), Arte (fabricar armas), Arte (metalurgia), o Saber (nobleza y realeza) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Ares puede crear armas y armaduras mágicas, y objetos destructivos tales como un *cuerno detonante*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Ares envía a su avatar a deshacer tratados pacíficos y crear conflictos, así como a estar presente en conquistas épicas. También envía a sus avatares a dondequiera que sospeche que esté actuando la mano de Atenea.

Avatar de Ares: como Ares excepto rango divino 7; CA 70 (toque 33, sorprendido 62); Atq +77/+73/+67/+63 cuerpo a cuerpo (1d8+33/x3, *lanza corta +5 caótica fantasmal sacrílega*) o por conjuro +66 cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 26); TS Fort +50, Ref +47, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

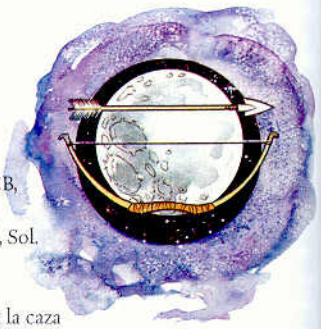
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Dominio adicional (Caos), Especialización divina con un arma (lanza corta), Escudo divino, Explosión divina, Herir al enemigo, Maestría divina en batalla, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (lanza corta).

Aptitudes sortílegas: 17.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

ARTEMISA

Artemisa de las saetas doradas, la Amiga de la juventud, la dama del lago, la Cazadora

Deidad intermedia
Símbolo: arco y flecha en disco lunar.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: caza, bestias salvajes, parto, danza.
Adoradores: exploradores, druidas, elfos, medianos, cazadores.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Animal, Bien, Vegetal, Sol.
Arma preferida: espada corta.



Artemisa (ar-te-MI-sa), la diosa de la caza y las bestias salvajes, aparece como una mujer joven vestida con ropas de campesino, llevando siempre un arco y una espada. Además de sus títulos normales, también es llamada a veces "la ruidosa Artemisa" debido a sus ruidosos reclamos de caza.

Artemisa es la hermana gemela de Apolo, hija de Zeus y la titana Leto. Generalmente permanece alejada de los mortales, aunque disfruta de la compañía de ninfas y dríadas. (*NdT: Acteón, un joven cazador mortal, encontró por casualidad a la diosa y sus seguidoras y las contempló cuando estaban disfrutando de un baño y, como castigo por su osadía, Artemisa lo tranformó en ciervo e hizo que la propia jauría de Acteón le atacara y devorara.*)

Dogma

Las enseñanzas de Artemisa ponen de relieve la importancia y el significado sagrado de las tierras salvajes y sus habitantes. Es amiga de ninfas y dríadas, y algo menos de centauros y sátiros (sus simpatías se decantan claramente por las mujeres de todas las especies). Ella exhorta a sus seguidores, incluyendo a las criaturas de los bosques, a proteger las tierras salvajes, evitando su destrucción o su explotación abusiva.

Aunque Artemisa es una cazadora impetuosa, ella recomienda a sus seguidores cazar solamente aquello que necesiten para alimentarse, nunca cazar simplemente por deporte.

Ilustración de D. Cramer

Clero y templos

Todos los clérigos de Artemisa son mujeres, y deben permanecer castas y sin casarse. Tienden a alejarse de la civilización, para atender a los bosques y sus criaturas. Al igual que su deidad tutelar, pasan gran parte de su tiempo con animales y fatas silvanas. Habitualmente se visten con pieles de ciervo o con túnicas verde musgo.

Como deidad olímpica, Artemisa es venerada como parte del panteón completo, por lo general junto a Apolo. Los gemelos comparten templos en muchas ciudades, pero Artemisa tiene pequeños y sencillos santuarios dedicados a ella sola dispersos en todas las tierras salvajes. Casi siempre, estos santuarios se encuentran en bosquecillos sagrados o junto a arroyos puros.

ARTEMISA

Druida 20/Exploradora 20
Ajeno Grande
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Drd) más 20d10+180 (Exp) (1.060 pg).
Iniciativa: +19, siempre primera (+15 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 80'.
CA: 79 (–1 tamaño, +15 Des, +15 divino, +28 natural, +12 desvío).
Ataques: *espada corta +5 afilada* +70/+65/+60/+55 cuerpo a cuerpo o *arco largo (compuesto) reforzado enorme +5 veloz* (bonificador +11 a Fue) con *flechas +5* +84/+79/+74/+69 a distancia; o conjuro +65 toque cuerpo a cuerpo o +69 toque a distancia.
Daño: *espada corta +5 afilada* 1d8+16/18-20; o *arco largo (compuesto) reforzado enorme +5 veloz* (bonificador +11 a Fue) con *flechas +5* 2d6+36/19-20/×3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, las mil caras, enemigos predilectos (animales +5, bestias +4, bestias mágicas +3, aberraciones +2, gigantes +1), sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la naturaleza, cuerpo eterno, pisada sin rastro, inmunidad al veneno, *forma salvaje* (animal Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o terrible 6/día, elemental 3/día), zancada forestal, RC 67, aura divina (1.500', CD 37).
Salvaciones: Fort +56, Ref +62, Vol +57.
Características: Fue 32, Des 40, Con 29, Int 26, Sab 26, Car 35.
Habilidades*: Avistar +65, Buscar +43, C11ntración +84, Conocimiento de conjuros +43, Empatía animal +87, Esconderse +76, Escuchar +65, Escudriñar +43, Intuir la dirección +83, Montar (caballo) +32, Moverse sigilosamente +70, Nadar +46, Oficio (herbolario) +63, Saber (arcano) +43, Saber (naturaleza) +83, Saber (religión) +43, Saltar +66, Sanar +85, Supervivencia +83, Trato con animales +87. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Controlar las plantas, Correr, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Desafiar a las plantas, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo certero, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Arquería divina, Aumentar criatura (animales), Avatar, Celeridad divina, Controlar criaturas (fatas), Dominio adicional (Sol), Escudo divino, Escudo divino de área, Especialización divina con un arma (arco largo compuesto), Esquiva divina, Hablar con las criaturas (animales), Hablar con las criaturas (plantas), Iniciativa suprema, Llamar a criaturas (animales), Mente de la bestia, Resistencia incrementada a conjuros, Soltura divina con un arma (arco largo compuesto).

Poderes de dominio: 15/día utilizar *amistad con los animales*; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; 15/día reprender o comandar criaturas vegetales; 15/día expulsión mayor.

Aptitudes sortílegas: Artemisa utiliza estas aptitudes con un nivel 25.º de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 26.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bastón cambiante, calentar metal, calmar animales, cambiar de forma, capanazón antivida, círculo mágico contra el mal, comandar plantas, comunión con la naturaleza, controlar plantas, convocar criaturas IX* (solamente como conjuro bueno), *crecimiento vegetal, desbrozar, descarga flamígera, disipar el mal, dominar animal, esfera prismática, explosión solar, formas de animal, enmarañar, escudo de fuego, inmovilizar animal, luz abrasadora, marabunta, muro de espinas, palabra sagrada, piel robliza, protección contra el mal, rayo solar, repeler madera, repeler sabandijas, semillas de fuego, soportar los elementos* (solamente frío o fuego).

Conjuros de druida/día: 6/7/7/7/7/6/5/5/4; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Conjuros de explorador/día: 5/5/5/5; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Ilustración de S. Wood

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Artemisa recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Artemisa puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Artemisa percibe cualquier acción de caza y cualquier otro acto que afecte a un animal salvaje en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Artemisa puede utilizar Avistar, Empatía animal, Escuchar, Intuir la dirección, Oficio (herbolario), Saber (naturaleza), Supervivencia o Trato con animales como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Artemisa puede crear arco, flecha, espada o carcaj mágico, una *cimitarra de los bosques*, unas *botas* o *capa élficas*, un *bastón de los bosques*, unos *brazales de la arquería*, una *vestidura de los druidas*, o un *anillo de amistad con los animales*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Artemisa aparecen como mujeres jóvenes o dríadas. Solamente en raras ocasiones los envía al mundo.

Avatar de Artemisa: como Artemisa excepto rango divino 7; Iniciativa +19; CA 63 (toque 33, sorprendida 48); Atq +63/+58/+53/+48 cuerpo a cuerpo (1d8+16/18-20, *espada corta +5 afilada*) o +71/+66/+61/+56 a distancia (2d6+28/x3, *arco largo (compuesto) reforzado enorme +5 veloz* (bonificador +11 a Fue) con *flechas +5*) o por conjuro +57 cuerpo a cuerpo o +61 toque a distancia; CE RD 42/+4, resistencia al fuego 27, RC 39, aura divina (700', CD 29); TS Fort +48, Ref +54, Vol +49; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Arquería divina, Celeridad divina, Dominio adicional (Sol), Especialización divina con un arma (arco largo compuesto), Esquiva divina, Llamar a criaturas (animales), Soltura divina con un arma (arco largo compuesto).

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 29 + nivel de conjuro.

ATENEA

Palas Atenea, Atenea la de ojos de búho

Deidad mayor
Símbolo: un búho.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: legal buena.
Ámbitos de poder: sabiduría, artes y oficios, civilización, guerra.
Adoradores: paladines, guerreros, monjes, jueces, condestables.
Alineamiento de los clérigos: LB, LN, NB.
Dominios: Artífice, Comunidad, Bien, Saber, Ley, Guerra.
Arma preferida: lanza corta.



Atenea (a-te-NE-a), la diosa de la lucha noble, el trabajo hábil, la prudencia y las ciudades, aparece como una mujer alta y bien proporcionada cuyo porte denota gracia y dignidad, de ojos grises embrujadores. Habitualmente porta escudo y lleva yelmo y coraza. Debido a que es la hija favorita de Zeus, su padre le deja su escudo, la Égida, de vez en cuando.

Atenea es solamente hija de Zeus, ya que no es nacida de madre (*NdT: antes de casarse con Hera, Zeus lo hizo con Metis, hija de Océano y Tetis, pero al enterarse por Gea de que Metis le daría primero una hija, y luego un hijo que lo destronaría, se tragó a Metis cuando estaba embarazada de Atenea, por lo visto, una costumbre familiar...*)

Un día, Zeus tuvo un terrible dolor de cabeza. Para aliviarlo, Hefesto utilizó su hacha para abrir la cabeza del poderoso dios, y de ella salió Atenea, completamente desarrollada y armada de pies a cabeza, lanzando un grito de guerra.

Atenea fue la primera que enseñó a los mortales muchas de las artes de la civilización. A ella se le atribuye la invención del telar, la rueda de alfarería, la brida para los caballos, y muchas otras cosas. También creó el olivo como un regalo para los mortales. Es la protectora de los tejedores y, junto con Hefesto, la deidad tutelar de las artes y oficios, y de todas las cosas que hacen posible la civilización. Atenea es belicosa, pero solamente en defensa de las cosas que cree importante que sean protegidas, como las ciudades, los pueblos y los campos de cultivo. Se opone a los ataques destructivos de su hermanastro, Ares, siempre que puede.

Dogma

Atenea pide a sus seguidores que mantengan los altos ideales de la sabiduría, la razón y la pureza. Espera que sus seguidores luchen en defensa de sus hogares y estados contra los enemigos externos, y que sean hábiles tanto en las artes de la paz como en las de la guerra.

Clero y templos

Los clérigos de Atenea luchan contra los adoradores de Ares siempre que pueden, y dedican el resto de su tiempo a proteger las zonas civilizadas de amenazas exteriores. Los clérigos de Atenea siempre tienen una vida civil activa, sirviendo como jueces, consejeros, diseñadores y educadores. Su culto es un gran patrón de las artes, patrocinando tanto obras públicas como pintores, escultores y arquitectos independientes.

Los templos de Atenea son siempre majestuosos y gratos de contemplar. En áreas menos pobladas donde monstruos o saqueadores son una amenaza, los templos de Atenea tienden a ser fortificados, pero aún construyéndose para que sean hermosos estéticamente.

ATENEA

Guerrera 20/Clériga 20
Ajeno Grande (legal, bueno)
Rango divino: 17
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d10+140 (Gue) más 20d8+140 (Clr) (940 pg).
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 80'.
CA: 92 (-1 tamaño, +9 Des, +17 divino, +30 natural, +10 *coraza +7, +7 escudo grande de acero +5*, +10 desvío).
Ataques*: *lanza corta +5 legal veloz sagrada* +74/+74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo; o conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +65 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *lanza corta +5 legal veloz sagrada* 1d8+32/19-20/×3; o por conjuro.* Siempre inflige máximo daño. (lanza corta 40 puntos).
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, expulsar muertos vivientes 13/día.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 52/+4, resistencia al fuego 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 49, aura divina (17 millas, CD 37).
Salvaciones*: Fort +56, Ref +58, Vol +66. Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 27, Des 29, Con 25, Int 33, Sab 45, Car 31.
Habilidades*: Arte (albañilería) +91, Arte (alfarería) +91, Arte (escultura) +91, Arte (tejer) +91, Averiguar intenciones +67, Avistar +69, Buscar +51, Concentración +44, Conocimiento de conjuros +48, Diplomacia +74, Escuchar +69, Escudriñar +48, Montar (caballo) +71, Nadar +45, Oficio (agricultor) +77, Oficio (herbolario) +77, Saber (arcano) +48, Saber (arquitectura e ingeniería) +51, Saber (historia) +51, Saber (religión) +71, saltar +40, Sanar +36, Tasación +49, Trato con animales +70, Trepar +40, Uso de cuerdas +37. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Combatir desde una

Ilustración de D. Cramer

montura, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Elaborar poción, Embestida mejorada, Esquiva, Fabricar armas y armaduras, Fabricar objeto maravilloso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Movilidad, Ojos en la espalda, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (lanza corta), Poder divino, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (lanza corta), Vista ciega 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Crear objeto, Crear objeto mayor, Dominio adicional (Comunidad), Dominio adicional (Guerra), Dominio adicional (Ley), Escudo divino, Escudo divino de área, Especialización divina con un arma (lanza corta), Esquiva divina, Explosión divina, Explosión divina masiva, Inspiración divina (coraje), Maestría divina con armadura, Maestría divina en armas, Maestría divina en batalla, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (lanza corta), Tormenta divina.

Poderes de dominio: lanza conjuros de conjuración (creación) con + 1 al nivel de lanzador; 17/día utilizar *calmar emociones*; lanza conjuros de adivinación con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con + 1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Atenea utiliza estas aptitudes con un nivel 27.º de lanzador, excepto para los conjuros de conjuración (creación), de la ley, de adivinación y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 28.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Adivinación, animar una cuerda, arma espiritual, arma mágica, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bendecir, clariaudiencia/clarividencia, círculo mágico contra el caos, círculo mágico contra el mal, conocimiento de leyendas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno o de la ley), *creación mayor, creación menor, creación verdadera**, *descarga flamígera, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar el caos, disipar el mal, elaborar, encontrar la senda, endurecimiento**, *escudar a otro, escudo de la ley, esfera prismática, festín de los héroes, inmovilizar monstruo, ira del orden, máxima, milagro, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra sagrada, poder divino, plegaria, presciencia, protección contra el caos, protección contra el mal, refugio, sanar a las masas, situación, transformar madera, transformar piedra, vestidura mágica, vínculo telepático de Rary, visión verdadera.* * Conjuros nuevos(ver apéndice 1.º).

Conjuros de clériga/día: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Atenea lleva un yelmo que crea un *campo antimagia* (como el conjuro) con un radio entre 10 y 150' alrededor suyo. Atenea puede decidir el radio cada asalto como una acción gratuita. También como acción gratuita, Atenea puede desactivar el *campo antimagia* completamente o volverlo a activar. *Nivel de lanzador:* 25.º; *peso:* 3 lb.

Cuando Atenea no porta el escudo de Zeus, la *Égida*, utiliza un *escudo grande de acero* +5 con la aptitud especial de fortificante intenso, que también luce el retrato de una medusa. Cuando se activa, el escudo realiza un ataque de mirada cada asalto parecido a la mirada de una medusa. Los mortales a 150' deben realizar una salvación de Voluntad (CD 25) o quedan transformados en piedra. Atenea puede activar o desactivar este poder una vez cada asalto como una acción gratuita. *Nivel de lanzador:* 25.º; *peso:* 15 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Atenea recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Atenea puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 17 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 17 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 17 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Atenea percibe cualquier trabajo de artesanía, cualquier lucha, y cualquier cosa que amenace a un área poblada (comunidades con población de 901 o más) 17 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 17 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Atenea puede utilizar Arte (albañilería), Arte (alfarería), Arte (escultura), Arte (tejer), Saber (arcano), Saber (arquitectura e ingeniería), Saber (historia), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Atenea puede crear armas y armaduras mágicas, y objetos que protejan al portador contra la adversidad, tales como un *collar de adaptación*, un *anillo de regeneración* y una *presea cerradora de heridas*. Ella también puede fabricar objetos que ayuden al portador a permanecer firma moral y éticamente, como una *filacteria de fidelidad*.

Ilustración de G. Angus

Avatares

Atenea envía a sus avatares a defender ciudades y pueblos de ataques, para ser testigo de grandes logros en las artes u oficios, y para oponerse a las acciones de Ares.

Avatar de Atenea: como Atenea excepto rango divino 8; CA 74 (toque 36, sorprendida 65); Atq +63/+63/+58/+53/+48 cuerpo a cuerpo (1d8+23/×3, *lanza corta +5 legal veloz sagrada*) o por conjuro +55 cuerpo a cuerpo o +56 toque a distancia; CE RD 43/+4, resistencia al fuego 28, RC 40, aura divina (800', CD 28); TS Fort +47, Ref +49, Vol +57; todos los modificadores de habilidades reducidos en 9.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Dominio adicional (Comunidad), Dominio adicional (Guerra), Dominio adicional (Ley), Escudo divino, Especialización divina con un arma (lanza corta), Esquiva divina, Maestría divina en batalla, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (lanza corta).

Aptitudes sortílegas: 18.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 28 + nivel de conjuro.

DEMÉTER

La Dadora de dones, Deméter la de la hermosa cabellera, Deméter de los frutos espléndidos



Deidad menor
Símbolo: cabeza de yegua.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: neutral.
Ámbitos de poder: agricultura.
Adoradores: granjeros.
Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NB, NM.
Dominios: Tierra, Vegetal, Protección.
Arma preferida: lanza corta o media lanza.

Deméter (de-ME-ter), la diosa de la agricultura y la fertilidad, es una diosa de la tierra cuyo estado de ánimo cambiante se refleja en la vida y fertilidad de la tierra. Aparece como una mujer maternal, vestida con ropas del color de la vegetación: verde exuberante en primavera y verano, dorado en otoño y marrón o negro en invierno (cuando lleva luto por su hija, Perséfone). Es uno de los seis hijos de los titanes Cronos y Rea.

Dogma

Deméter tiene señorío sobre el ciclo anual de la tierra del crecimiento y decaimiento. En concreto, los granjeros la adoran, ofreciéndole plegarias y sacrificios especiales al sembrar, durante la época de crecimiento y en la temporada de la recolección. Recomienda a sus seguidores que traten la tierra con cuidado y respeto, y dicta los procedimientos agrícolas para asegurar la fertilidad continua del suelo, tales como la rotación de cosechas y dejar los campos en barbecho.

Deméter es también la figura principal de un culto misterioso denominado los Misterios eleusinos (por tener su origen en la ciudad de Eleusis). Ver más adelante para más información sobre este culto a Deméter.

Clero y templos

Los clérigos dedicados a Deméter siempre son miembros de los Misterios eleusinos (ver a continuación). Revestidos de túnicas verdes, doradas o marrones, presiden los festivales agrícolas, bendicen las siembras y las recolecciones y guían a los nuevos iniciados en los Misterios. Pocos participan de forma activa en aventuras.

Los templos de Deméter están ampliamente generalizados, y varían desde estructuras suntuosas a sencillos santuarios de pueblo.

DEMÉTER

Druida 20/Abjuradora 20
Ajeno Grande
Rango divino: 10
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d8+160 (Drd) más 20d4+160 (Abj) (880 pg).
Iniciativa: +8.
Velocidad: 80'.
CA: 61 (–1 tamaño, +8 Des, +10 divino, +23 natural, +11 desvío).
Ataques: *lanza corta +5* +67/+62/+57/+52 cuerpo a cuerpo; o conju toque cuerpo a cuerpo o +67 toque a distancia.
Daño: *lanza corta +5* 1d8+23/19-20/×3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'x 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobre tes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 45/+4, curación 30, resistencia al fuego 30, lanzamiento espontáneo de conjuros di entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a toc seres a 10 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleport error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (caball mil caras, sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la natur cuerpo eterno, pisada sin rastro, inmunidad al veneno, *forma s* (animal Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o terrible elemental 3/día), zancada forestal, RC 42, aura divina (1.000', CI
Salvaciones: Fort +50, Ref +50, Vol +60.
Características: Fue 35, Des 26, Con 26, Int 30, Sab 43, Car 33.
Habilidades: Averiguar intenciones +49, Avistar +66, C11ntración Conocimiento de conjuros +60, Diplomacia +63, Empatía con an les +64, Esconderse +14, Escuchar +66, Escudriñar +60, Intuir la d ción +69, Montar (caballo) +20, Nadar +42, Oficio (granjero) Oficio (herbolario) +89, Saber (arcano) +60, Saber (local) +63, S (naturaleza) +83, Saber (religión) +63, Sanar +71, Supervivencia Trato con animales +64.
Dotes: Aguante, Alerta, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Conjura silencio, Conjurar sin moverse, Conjuros persistentes, Controla plantas, Crítico mejorado (lanza corta), Desafiar a las plantas, Elab poción, Esquiva, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Inscr rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, M mizar conjuro, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Potenciar conju Prolongar conjuro, Soltura con un arma (lanza corta) , Voluntad hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño característica, consunción de característica, consunción de energía, des tegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricid enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar forma, Alterar la realidad, Avatar, Controlar a criaturas (plantas), Curaci rápida divina, Escudo divino, Hablar con las criaturas (animales), Habl con las criaturas (plantas), Llamar a criaturas (plantas), Maestría arcan Mandar plantas, Recomposición.

Poderes de dominio: 10/día expulsar o destruir criaturas de aire, reprender o comandar criaturas de tierra; 10/día *custodia protectora* (receptor tocado obtiene un bonificador +10 de resistencia al próximo tir de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Deméter utiliza estas aptitudes con un nivel 20.º d lanzador. Las CD de las salvaciones son 31 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra piedra, bastón cambiante, campo antimagia, comandar plantas, controlar plantas, cr cimiento vegetal, cuerpo férreo, desbrozar, enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra), *enmarañar, escudar a otro, esfera prismática, inmunidad a conjuros, mente en blanco, muro de espinas, muro de piedra, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, piel robleña, protección contra los elementos, rechazo, repeler madera, resistencia a conjuros, santuario, terremoto, transformar piedra.*

Conjuros de druida/día: 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Conjuros de maga/día: 5/8/8/7/7/7/7/6; CD base = 20 + nivel de conjuro. Escuela prohibida: Ilusión.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Deméter puede elegir 10 en cualquier prueba. Deméter trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Deméter puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 10 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 10 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la

Ilustración de D. Cramer

última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 10 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Deméter percibe cualquier cosa que afecte a cosechas cultivadas en el instante en que ocurra.

Acciones automáticas: Deméter puede utilizar Saber (arcano), Saber (local), Saber (naturaleza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Deméter puede crear cualquier objeto mágico que comande o controle plantas, tales como un arma *azote de plantas* o una *varita de enmarañar*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Déméter utiliza sus avatares de forma regular en los ritos de los Misterios eleusinos (ver a continuación). Aparece de forma parecida a su aspecto divino.

Avatar de Deméter: como Deméter excepto rango divino 5; CA 51 (toque 33, sorprendida 43); Atq +62/+57/+52/+47 cuerpo a cuerpo (1d8+23/×3, *lanza corta* +5 o por conjuro +56 cuerpo a cuerpo o +52 toque a distancia; CE RD 40/+4, resistencia al fuego 25, curación rápida 25, RC 37, aura divina (500', CD 26); TS Fort +45, Ref +45, Vol +55; todos los modificadores de habilidades reducidos en 5.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Curación rápida divina, Escudo divino, Mandar Plantas.

Aptitudes sortílegas: 15.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

LOS MISTERIOS ELEUSINOS

Deméter es el centro de un culto misterioso extremadamente importante centrado en la ciudad de Eleusis (en tu campaña, esta ciudad y este culto misterioso podrían tener un nombre diferente). El mito central de este culto, mucho más importante que cualquier relato acerca de las infidelidades de Zeus o de los trabajos de Hércules, es la historia de la hija de Deméter, Perséfone, y su secuestro por parte de Hades.

De acuerdo con el mito, Zeus dio permiso a Hades para tomar a Perséfone como esposa, raptándola cuando se encontraba recogiendo flores con sus amigas. Hades la llevó al inframundo y la hizo su esposa. Al oír los gritos de auxilio de Perséfone, Deméter salió corriendo en busca de su hija, recorriendo la tierra durante nueve días antes de enterarse de que Hades la había capturado.



Ilustración de W. Reynolds

Al enterarse del destino de Perséfone, Deméter guardó luto por ella, vagando lánguidamente hasta que llegó a Eleusis. Allí, disfrazada de anciana, entró al servicio del rey, Celeo, para cuidar a su hijo recién nacido, Demofonte. Lo alimentó con ambrosía y lo arrojó a una pira en llamas (*NdT: la ambrosía era el alimento de los dioses, que confería la inmortalidad, y lo que pretendía Démeter era "quemar" la parte aún mortal del niño para hacerlo totalmente inmortal*). La madre, Metanira, descubrió al bebé en el fuego y lanzó un grito, no entendiendo qué es lo que estaba haciendo Deméter. Enfadada (*NdT: por haber sido interrumpida y haberse malogrado la ceremonia*), Deméter abandonó el servicio del rey y ordenó que se construyera un templo en su honor en la ciudad.

Permaneció ensimismada en aquel templo, impidiendo que cualquier cosecha creciera sobre la tierra, durante un año. Finalmente, ordenando que trajeran a Perséfone desde el Hades, Zeus convenció a Deméter para que se reincorporara de nuevo al Olimpo con los demás dioses. Pero debido a que Perséfone había aceptado comida (un único grano de una granada) en el inframundo, estaba obligada por las leyes de la hospitalidad a regresar allí. Por decreto de Zeus, se decidió que Perséfone pasara una tercera parte del año en el inframundo con Hades, y las dos restantes en el Olimpo con los demás dioses. Mientras Perséfone permanece en el inframundo, Deméter está de luto y la tierra no da cosechas. Durante el resto del año, Deméter permite que las cosechas crezcan y prosperen.

Este mito es la doctrina fundamental de los Misterios eleusinos, pero incluso mucho más importantes son los ritos realizados en los Misterios, que recrean el mito como una experiencia personal para cada iniciado. El iniciado baila y conmemora cómo Perséfone recoge flores; entonces, llega la noticia de que Perséfone ha sido secuestrada y todas las diversiones cesan. Llevando antorchas, los iniciados interpretan el papel de Deméter buscando a su hija. En el acto central del rito, los iniciados se identifican con Demofonte, criado en brazos de Deméter y alimentado para conseguir la inmortalidad. Luego reconstruyen el descenso al inframundo de Perséfone y el ascenso al Olimpo junto a Deméter. Se dice que el avatar de Deméter se aparece a los iniciados e imparte su bendición sobre ellos en el punto culminante del ritual. Los iniciados en los Misterios viven sus vidas bajo la bendición de Deméter. Creen que cuando mueran no pasarán a ser meras sombras en el Hades, sino que vivirán en el Olimpo junto a Deméter en eterna felicidad.

Los rituales de los Misterios son absolutamente secretos. Ningún iniciado puede hablar de lo que sucede en el sanctasanctorum interior del templo durante los ritos, bajo pena de muerte.

DIONISIO

El Enloquecedor de mujeres, Dionisio el de la guirnalda de hojas de parra, Dionisio el que grita en voz alta



Deidad intermedia
Símbolo: un tirso, que es un bastón coronado por una piña (fruta del pino) y con una parra enroscada.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: caótico neutral.
Ámbitos de poder: alegría, locura, vino, fertilidad, teatro.
Adoradores: sátiros, faunos, juerguistas, pícaros.
Alineamiento de los clérigos: CM, CB, CN.
Dominios: Caos, Destrucción, Locura.
Arma preferida: bastón.

Dionisio (dio-NI-sio), el dios del vino, la alegría y la locura, aparece como un hombre joven llevando una ánfora de vino, una lira y un tirso. Al igual que Deméter, es un dios agrícola con poder sobre la fertilidad tanto de tierras como de criaturas, pero su ámbito de poder se limita a las vides, el vino, y la influencia que el vino ejerce en los mortales.

Dionisio es llamado el Enloquecedor de mujeres debido a su aptitud para inspirar frenesí en sus adoradores (de forma especial en las mujeres). Es el hijo de Zeus con una mujer mortal, Sémele.

Dogma

El "dogma" de Dionisio es más bien una forma de vida, una vida de caprichos y abandono, libre de cualquier restricción que impongan las costumbres, la ley, las inhibiciones o la moralidad. La libertad es una virtud cardinal en la fe de Dionisio y un principio mayor que el bien o el mal. Demasiado a menudo, las juergas de borrachos terminan en ebrio salvajismo, pero Dionisio no condena ni una cosa ni otra. Los mortales adoran a Dionisio cada vez que beben vino, derramando un poco de sus copas en su honor.

Dionisio, al igual que Deméter, es también el centro de un culto misterioso, los Misterios órficos (ver a continuación).

Clero y templos

Los clérigos dedicados a Dionisio siempre son miembros de los Misterios órficos (ver a continuación). Llevando vestimentas púrpuras o color vino, dirigen los ritos eufóricos que honran a Dionisio, que incluyen de forma habitual beber y comer opíparamente. Los ritos de los Misterios órficos incluyen a menudo despedazar la carne de un toro y comerla cruda, imitando el destino de Zagreo en manos de los titanes.

Los templos de Dionisio se construyen con frecuencia en cuevas, debido a que el niño Zagreo nació en una cueva.

DIONISIO

Bardo 15/Druida 15/Explorador 10
Ajeno Grande
Rango divino: 12
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 15d6+150 (Brd) más 15d8+150 (Drd) más 10d10+100 (Exp) (1.020 pg).
Iniciativa: +15 (+11 Des, +4 Iniciativa improvisada).
Velocidad: 80'.
CA: 73 (-1 tamaño, +11 Des, +12 divino, +25 natural, +16 desvío).
Ataques: *bastón enorme +5 caótico* +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo, *bastón enorme +5 caótico* +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo; o conjuro +61 toque cuerpo a cuerpo o +60 toque a distancia.
Daño: *bastón enorme +5 caótico* 1d8+17; *bastón enorme +5 caótico* 1d8+11; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 47/+4, resistencia al fuego 32, curación rápida 32, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, conocimiento de bardo +23, música de bardo 15/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*), enemigos predilectos (aberraciones +3, bestias mágicas +2, sabandijas +1), las mil caras, sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la naturaleza, cuerpo eterno, pisada sin rastro, inmunidad al veneno, *forma salvaje* (animal Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o terrible 5/día), zancada forestal, RC 44, aura divina (1.200 s, CD 38).
Salvaciones: Fort +56, Ref +55, Vol +52.
Características: Fue 35, Des 33, Con 30, Int 27, Sab 27, Car 43.
Habilidades*: Alquimia +55, Arte (Viniculturа) +80, C11ntración +82, Conocimiento de conjuros +35, Diplomacia +60, Empatía animal +73, Engañar +63, Esconderse +69, Escuchar +70, Escudriñar +35, Interpretar +63, Intimidar +50, Intuir la dirección +30, Moverse sigilosamente +73, Oficio (herbolario) +80, Saber (naturaleza) +80, Saber (religión) +55, Saltar +54, Sanar +67, Supervivencia +65. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Ambidextrismo, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas mejorado, Controlar plantas, Desafiar a las plantas, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Esquiva, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Rastrear.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Agua en vino (*), Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Controlar criaturas (cualquier criatura que se esté divirtiendo, incluyendo criaturas afectadas por su Inspiración divina), Curación rápida divina, Escudo divino, Inspiración divina (frenesí), Mandar plantas (solamente vides), Mente de la bestia (solamente efecto de reducir a criaturas sensitivas a forma vegetal o animal), Potenciar inspiración divina (frenesí) (*), Recomposición. (*) Aptitudes divinas sobresalientes únicas, descritas más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 12/día castigar (+4 al ataque y +12 al daño en un ataque con arma); locura (puntos de enajenación 6, Sabiduría 33 para propósitos de lanzamiento de conjuros, Sabiduría 21 para todo los demás propósitos); 12/día lucidez de la locura (bonificador +6 a una tirada que implique Sabiduría).

Aptitudes sortílegas: Dionisio utiliza estas aptitudes con un nivel 22.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos, en los cuales utiliza un nivel 23.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 38 + nivel de conjuro. *Acción aleatoria, animar los objetos, asesino fantasmal, capa del caos, círculo de fatalidad, círculo mágico contra la ley, confusión, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *dañar, desintegrar, disipar la ley, estallar, grito enloquecedor*, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, locura, martillo del caos, némesis inexorable, palabra del caos, protección contra la ley, rabia*, rayos de obnubilación*, terremoto, toque de locura**. * Conjuros nuevos(ver apéndice 1.°).

Conjuros de bardo conocidos (4/8/7/7/7/5; CD base = 26 + nivel de conjuro): 0 – *atontar, detectar magia, leer magia, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasma*; 1.° – *causar miedo, dormir, hechizar persona, retirada expeditiva*; 2.° – *contorno borroso, gracia felina, lentificar veneno, terribles carcajadas de Tasha*; 3.° – *aceleración, arrebato emocional, desplazamiento, miedo*; 4.° – *alarido, modificar recuerdo, neutralizar veneno, terreno alucinatorio*; 5.° – *bruma mental, doble engañoso, mensaje onírico*.

Conjuros de druida/día: (6/7/7/7/6/5/4/3/2; CD base = 23 + nivel de conjuro.

Conjuros de explorador/día: 3/3; CD base = 23 + nivel de conjuro.

Agua en vino (aptitud divina sobresaliente única): Dionisio puede cambiar cualquier cantidad de cualquier líquido que vea en un vino excelente.

Potenciar inspiración divina (aptitud divina sobresaliente única): Dionisio puede utilizar su aptitud de Inspiración divina en criaturas que ya estén envueltas en la celebración de los ritos orgiásticos de su culto. En este caso, puede afectar a una cantidad ilimitada de criaturas, y los receptores no pueden hacer tiros de salvación.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Dionisio recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o

Ilustración de D. Cramer

tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Dionisio puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 12 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 12 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 12 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Dionisio percibe a cualquiera que esté bebiendo vino en el instante que lo hace y retiene la sensación durante 12 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Dionisio puede utilizar Arte (vinicultura) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Dionisio puede crear cualquier objeto mágico cuyo funcionamiento implique frenesí, emociones incontroladas, acciones aleatorias o vino, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po. Puede crear un *diamante del caos* y una *espada berserker maldita* al igual que varios objetos únicos, tales como una *poción de crear vino*, una *gran hacha furiosa*, o una *copa de frenesí*.

Avatares

Dionisio utiliza a sus avatares extensamente para interactuar con los miembros de los Misterios órficos (ver a continuación). Aparecen exactamente con su forma divina.

Avatar de Dionisio: como Dionisio excepto rango divino 6; CA 61 (toque 42, sorprendido 50); Atq +60/+55/+50/+45 cuerpo a cuerpo (1d8+17 más 2d6 caótico, *bastón enorme +5 caótico*), +60/+55/+50/+45 cuerpo a cuerpo (1d8+11 más 2d6 caótico, *bastón enorme +5 caótico*) o por conjuro +55 cuerpo a cuerpo o +54 toque a distancia; CE RD 41/+4, resistencia al fuego 26, curación rápida 26, RC 38, aura divina (600', CD 32); TS Fort +50, Ref +49, Vol +46; todos los modificadores de habilidades reducidos en 6.

Aptitudes divinas sobresalientes: Agua en vino (*), Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Cambiar de forma, Celeridad divina, Curación rápida divina, Esquiva divina, Inspiración divina (frenesí).

Aptitudes sortílegas: 16.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 32 + nivel de conjuro.

LOS MISTERIOS ÓRFICOS

El culto misterioso de Dionisio enseña un mito secreto acerca del origen de la deidad, supuestamente pasado a los mortales por el bardo épico Orfeo. Zeus y la hija de Deméter, Perséfone, tuvieron una relación amorosa que tuvo como resultado el nacimiento de un dios llamado Zagreo. Hera, en un arrebato de celos, envió a algunos titanes desde el Tártaro a matar al niño dios. Zagreo intentó escapar cambiando varias veces de forma, como Zeus, Cronos, un hombre joven, un león, un caballo, una serpiente, y finalmente, un toro.

Capturado en su forma de toro, los titanes lo despedazaron y se lo comieron. Antes de que pudieran terminar su horroroso banquete, Zeus apareció y los convirtió en cenizas fulminándolos con sus relámpagos, salvando el corazón de Zagreo y creando a la humanidad con las cenizas de los titanes. Debido a que los titanes se habían comido a Zagreo, una parte de su naturaleza divina permaneció en las cenizas, formándose una "chispa divina" en el interior de la naturaleza humana.

Entonces Zeus dio el corazón de Zagreo a Sémele. Algunas leyendas dicen que ella se comió el corazón, mientras que otras dicen que Zeus lo utilizó para crear una poción que la dejó embarazada. De cualquier forma, Dionisio nació como resultado. Por ello, el origen de Dionisio permanece fiel a la mitología común que dice que es hijo de Zeus y Sémele, pero lo convierte también en una reencarnación de Zagreo.

Sémele también murió como consecuencia de los celos de Hera. Hera engañó a Sémele para que persuadiera a Zeus de que se revelara a ella en todo su esplendor divino, pero la forma mortal de Sémele no pudo soportar la visión de Zeus en toda su gloria y se desintegró en cenizas. El niño que estaba en su vientre, siendo mitad divino, sobrevivió, y una vid creció de las cenizas para proteger al infante Dionisio. Zeus tomó al niño y lo cosió en su propio muslo donde se completó su gestación. Como resultado de su asombroso nacimiento, Dionisio es conocido como el nacido dos veces. Ya adulto, Dionisio descubrió el vino y compartió esa especie de bendición con los mortales. También descendió al inframundo para encontrar a su madre, Sémele, y llevarla a vivir con él al Olimpo como una inmortal (Orfeo también descendió al inframundo para intentar rescatar a su amada, su esposa [*NdT: Eurídice, que había muerto en su luna de miel*], pero fue incapaz de devolverla al mundo de los mortales [*aunque Orfeo estuvo a punto de conseguirlo por dos veces*]) Los Misterios órficos de Dionisio, como el culto misterioso de Deméter, permiten a los iniciados rememorar la historia de este complicado mito, siendo partícipes en la vida, muerte y renacimiento de Dionisio-Zagreo. Como en el culto a Deméter, los iniciados en los misterios creen haber encontrado a Dionisio o a su avatar en persona, en un ritual en que ellos de forma simbólica mueren de sus viejas vidas para levantarse de nuevo a una vida nueva. Después de su iniciación, disfrutan de una vida de diversión despreocupada y de frenesí orgiástico, y esperan vivir junto a Dionisio-Zagreo en el Olimpo una vez mueran.

HADES



Deidad mayor
Símbolo: un carnero negro.
Plano hogar: el Hades.
Alineamiento: neutral maligno.
Ámbitos de poder: muerte, inframundo, tierra, riqueza.
Adoradores: nigromantes, asesinos, pícaros, homicidas.
Alineamiento de los clérigos: CM, LM, NM.
Dominios: Muerte, Tierra, Mal.
Arma preferida: espada larga.

Hades (HA-des), el dios de la muerte y la riqueza, aparece como un gran hombre poderosamente musculoso de piel grisácea. Tiene una barba

Ilustraciones de D. Giancola y D. Cramer

tupida de color negro y ojos oscuros, y lleva joyas de oro para simbolizar su control sobre la riqueza. Mientras sus hermanos Zeus y Neptuno gobiernan el cielo y el mar respectivamente, Hades es el señor del inframundo y tiene igualmente cierto control sobre la tierra.

Hades es uno de los seis hijos de Cronos y Rea, y una de las 12 deidades olímpicas. Sin embargo, al contrario que sus compañeros de panteón, no reside en el Olimpo sino que tiene su hogar en la oscuridad diabólica del Hades. Está casado con Perséfone, la hija de Deméter, pero ella solamente vive con él durante los meses de invierno.

Dogma

A diferencia de algunas deidades que tienen como ámbito de poder a la muerte, Hades propiamente no está lleno de rencor o malicia contra los mortales cuyas almas van a parar a su reino. Enseña que la muerte es el destino de todos los mortales, lo que los diferencia de los dioses, y debe aceptarse aunque produzca amargura.

Clero y templos

Los clérigos de Hades tienden a compartir el comportamiento severo y sombrío de su deidad tutelar. Vestidos de negro, ofician los funerales y los ritos anuales en honor de los antepasados fallecidos. En contraposición a la mayoría de festivales olímpicos, estos son acontecimientos solemnes.

Por lo general, los templos dedicados a Hades se construyen bajo tierra, en cavernas, o al menos soterrados de manera que sus plantas estén por debajo del nivel del suelo. Acostumbran a ser oscuros y sin ventanas, creando una atmósfera tenebrosa que recuerda a la oscuridad del inframundo.

HADES

Guerrero 20/Pícaro 10/Asesino 10
Ajeno Grande
Rango divino: 17
Dados de Golpe: 20d8+320 (ajeno) más 20d10+320 (Gue) más 10d6+160 (Pcr) más 10d6+160 (Asn) (1.712 pg).
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 80', excavar 40'.
CA: 74 (–1 tamaño, +9 Des, +17 divino, +30 natural +9 desvío).
Ataques*: *espada bastarda enorme +5 sacrílega* +82/+77/+72/+67 cuerpo a cuerpo; o conjuro +72 toque cuerpo a cuerpo o +65 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *espada bastarda enorme +5 sacrílega* 2d8+48/18-20; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (espada 64 puntos).
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: lisiar con un impacto, ataque mortal (CD 29), poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, uso de veneno, ataque furtivo +13d6, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 52/+4, resistencia al fuego 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 17 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, +5 a salvaciones contra veneno, evasión, trampas, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 49, aura divina (17 millas, CD 36).
Salvaciones*: Fort +45, Ref +38, Vol +39. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 42, Des 28, Con 42, Int 29, Sab 30, Car 29.
Habilidades*: Arte (albañilería) +76, Arte (metalurgia) +76, Averiguar intenciones +77, Avistar +77, Buscar +76, Concentración +58, Conocimiento de conjuros +86, Diplomacia +50, Engañar +66, Equilibrio +28, Esconderse +62, Escuchar +77, Hurtar +68, Intimidar +78, Moverse sigilosamente +76, Piruetas +46, Reunir información +66, Saber (arcano) +61, Saber (los Planos) +61, Saber (religión) +61, Saltar +35. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abatir, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Crítico mejorado (espada bastarda), derribo mejorado, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Especialización con un arma (espada bastarda), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (espada bastarda), Poder divino, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espada bastarda), Vista ciega 5' de radio, Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía,



Ilustración de W. Reynolds

desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Ataque furtivo divino, Avatar, Cambiar de forma, Conocer la muerte, Consunción de vida, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Escudo divino, Especialización divina con un arma (espada bastarda), Explosión divina, Herir al enemigo, Impacto aniquilador, Maestría divina de la tierra, Maestría divina en batalla, Mano de la muerte, Soltura divina con un arma (espada bastarda), Vida y muerte (no necesita descansar), Vida y muerte masiva.

Poderes de dominio: 17/día *toque mortal* (si el receptor tocado no tiene al menos 120 pg, muere); 17/día expulsar o destruir criaturas de agua, o reprender o comandar criaturas de tierra; lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Hades utiliza estas aptitudes con un nivel 27.° de lanzador, excepto para los conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 28.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 36 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra y piedra, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, campanas fúnebres, causar miedo, círculo mágico contra el bien, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, cuerpo férreo, custodia contra la muerte, destrucción, disipar el bien, enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra), *lamento de la banshee, muro de piedra, piedra mágica, piedras puntiagudas, profanar, protección contra el bien, reanimar a los muertos, rematar a los vivos, terremoto, transformar piedra.*

Conjuros de asesino/día: 5/4/4/3; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Hades recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Hades puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 17 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 17 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 17 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hades percibe cualquier muerte 17 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 17 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Hades puede utilizar Saber (arcano), Saber (los Planos), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. También puede utilizar cualquier conjuro o poder de dominio que produzca muerte (pero no una aptitud divina sobresaliente) como una acción gratuita. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hades puede crear cualquier arma mágica, así como objetos que produzcan efectos de muerte tales como una *máscara de la calavera.*

Avatares

El avatar de Hades conduce un carro tirado por caballos gigantes o pesadillas. Los envía al mundo principalmente para reclamar las almas de los héroes que desafían a la muerte.

Avatar de Hades: como Hades excepto rango divino 8; CA 56 (toque 35, sorprendido 56); Atq +73/+68/+63/+58 cuerpo a cuerpo (2d8+39 más 2d6 sacrílego/19-20, *espada bastarda enorme +5 sacrílega*) o por conjuro +63 cuerpo a cuerpo o +56 toque a distancia; CE RD 43/+4, resistencia al fuego 28, sin curación rápida, RC 40, aura divina (800', CD 27); TS Fort +36, Ref +29, Vol +30; todos los modificadores de habilidades reducidos en 9.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Conocer la muerte, Escudo divino, Especialización divina con un arma (espada bastarda), Explosión divina, Impacto aniquilador, Mano de la muerte, Soltura divina con un arma (espada bastarda), Vida y muerte.

Aptitudes sortílegas: 18.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

HÉCATE

Diosa de la oscuridad de la luna, la Diosa de las encrucijadas, la temida Diosa de la noche



Deidad intermedia
Símbolo: puesta lunar.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: neutral maligna.
Ámbitos de poder: luna, magia, abundancia, muertos vivientes.
Adoradores: magos, hechiceros, asesinos, cazadores, pícaros.
Alineamiento de los clérigos: CM, LM, NM.
Dominios: Creación, Mal, Saber, Magia.
Arma preferida: daga.

Hécate (HE-ca-te), diosa de la luna, la magia y la abundancia es a la vez temida y venerada. Su forma verdadera es la de una mujer con tres cabezas. Sin embargo, puede aparecer con cualquier forma que quiera, y con mayor frecuencia aparece como una mujer hermosa de brillante cabello negro. Es conocida como proveedora de comida, riquezas y otras cosas apetecibles, así como la defensora de los niños. También es una deidad caprichosa e independiente que vagabundea por la noche junto a una jauría de canes del infierno, a los que lanza contra cualquiera a quien encuentre paseando por los alrededores.

Dogma

Hécate es la deidad tutelar de quienes utilizan la magia negra y de quienes utilizan la magia para lucrarse. Fomenta la utilización de conjuros y objetos mágicos, y dice a sus seguidores que la magia es la llave que abre el acceso a la riqueza, el poder y todas las cosas que se puedan desear.

Predica los placeres de la abundancia, pero advierte contra la insensatez del despilfarro. Dice que cualquier buen segador o cazador deja unas cuantas semillas y unos cuantos faunos para el año que viene.

Clero y templos

Hécate tiene pocos clérigos, y muchos de ellos son clérigos/magos o clérigos/hechiceros. Prefieren las vestimentas color azul claro (el color de la luz de la luna). Sus clérigos generalmente trabajan en solitario, realizando investigaciones mágicas, creando objetos, y buscando tesoros legendarios. Forman pequeños grupos de cultistas para perseguir la consecución de sus planes a gran escala.

Los templos de Hécate sirven como bases y santuarios para sus clérigos. Siempre están bien escondidos, a menudo localizados en el interior de bosques oscuros y hechizados y guardados por muertos vivientes.

HÉCATE

Maga 20/Clériga 20
Ajeno Grande
Rango divino: 11
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d4+140 (Mag) más 20d8+140 (Clr) (820 pg).
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 80'.
CA: 63 (-1 tamaño, +9 Des, +11 divino, +24 natural, +10 desvío).
Ataques: *daga pequeña +5 afilada fantasmal sacrílega* +65/+60/+55/+50 cuerpo a cuerpo; o conjuro +59 toque cuerpo a cuerpo o +61 toque a distancia.
Daño: *daga pequeña +5 afilada fantasmal sacrílega* 1d6+12/15-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: reprender muertos vivientes 13/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 46/+4, resistencia al fuego 31, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (perro), RC 63, aura divina (1.100', CD 31).

Ilustración de D. Cramer

Salvaciones: Fort +50, Ref +52, Vol +54.
Características: Fue 24, Des 28, Con 25, Int 45, Sab 29, Car 30.
Habilidades*: Alquimia +85, Averiguar intenciones +64, Avistar +68, Buscar +61, C11ntración +81, Conocimiento de conjuros +91, Diplomacia +55, Disfrazarse +54, Engañar +44, Equilibrio +22, Esconderse +76, Escuchar +68, Escudriñar +91, Intimidar +23, Moverse sigilosamente +53, Nadar +41, Piruetas +53, Oficio (herbolario) +77, Saber (arcano) +91, Saber (geografía) +68, Saber (historia) +68, Saber (los Planos) +78, Saber (muertos vivientes) +91, Saber (naturaleza) +74, Saber (religión) +91, Saltar +22, Sanar +24, Supervivencia +53. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros persistentes, Crítico mejorado (daga), Elaborar poción, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (daga), Sutileza con un arma (daga).



Ilustración de S. Wood

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Cambiar de forma, Celeridad oscura (*), Conjuros de mago espontáneos, Controlar a criaturas (muertos vivientes), Dominio adicional (Saber), Escudo divino, Explosión divina, Lanzamiento de conjuros divino, Maestría arcana, Resistencia incrementada a conjuros. (*) Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros de conjuración (creación) con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de adivinación con + 1 al nivel de lanzador; utiliza objetos de finalización de conjuros y objetos desencadenantes de conjuros como nivel 30.º de mago.

Aptitudes sortílegas: Hécate utiliza estas aptitudes con un nivel 21.º de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 22.º de lanzador, y para los conjuros de conjuración (creación), en los cuales utiliza un nivel 23.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 31 + nivel de conjuro. *Adivinación, aura indetectable de Nystul, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, campo antimagia, círculo mágico contra el bien, clariaudiencia/clarividencia, conocimiento de leyendas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *creación mayor, creación menor, creación verdadera, crear agua, crear comida y bebida, crear muertos vivientes, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar el bien, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, encontrar la senda, festín de los héroes, génesis, identificar, imagen menor, imagen persistente, imbuir aptitud para los conjuros, presciencia, profanar, protección contra el bien, protección contra los conjuros, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, visión verdadera.*

Conjuros de clériga/día: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nivel de conjuro.
Conjuros de maga/día (niveles 0-17): 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + nivel de conjuro.
Celeridad oscura (aptitud divina sobresaliente única): por la noche, cualquier conjuro que Hécate lance se considera apresurado, sin contar con su tiempo normal de lanzamiento. Solamente puede lanzar uno de estos conjuros apresurados por asalto.
Pertenencias: la daga de Hécate es una *daga pequeña +5 afilada fantasmal sacrílega.* Siempre que Hécate impacte a un mortal con su daga, puede controlar a ese mortal al igual que puede tomar control de una criatura muerta viviente. Este poder funciona como la aptitud divina sobresaliente de Hécate de Controlar a criaturas (muertos vivientes). Cualquier mortal que controle cuenta para el total de criaturas muertas vivientes que ella puede controlar.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Hécate recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hécate puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 11 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 11 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 11 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hécate percibe el lanzamiento de cualquier conjuro, la creación de cualquier criatura muerta viviente, y la destrucción de cualquier criatura muerta viviente en el instante que ocurra, siempre que sea de noche. Retiene la sensación durante 11 semanas después de que el suceso haya ocurrido. De igual forma es consciente del momento exacto en que la luna sale o se pone.

Acciones automáticas: Hécate puede utilizar Conocimiento de conjuros, Oficio (herbolario), Saber (arcano), Saber (geografía), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (muertos vivientes), Saber (naturaleza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hécate puede crear cualquier tipo de objeto mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Los avatares de Hécate se parecen a su forma favorita, la de una mujer hermosa de cabello negro. Envía a sus avatares a vagabundear por la noche, y de forma ocasional les dice que protejan a los pastores de ovejas o ganado, o a los niños, cuando se le antoja. A menudo canes infernales acompañan a sus avatares al igual que la acompañan a ella.

Avatar de Hécate: como Hécate excepto rango divino 5; CA 41 (toque 33, sorprendida 32); Atq +59/+54/+49+/+44 cuerpo a cuerpo (1d6+12/18-20, *daga pequeña +5 afilada fantasmal sacrílega*) o por conjuro +53 cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia; CE RD 40/+4, resistencia al fuego 25, RC 37, aura divina (500', CD 25); TS Fort +44, Ref +46, Vol +48; todos los modificadores de habilidades reducidos en 6.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Celeridad oscura (*), Dominio adicional (Saber), Lanzamiento de conjuros divino, Resistencia incrementada a conjuros. (*) Aptitud única, descrita anteriormente.

Aptitudes sortílegas: 15.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 25 + nivel de conjuro.

HEFESTO

El Artesano de los inmortales, el Dios de la fragua
Deidad intermedia
Símbolo: martillo y yunque.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: herrería, artes y oficios.
Adoradores: enanos, artesanos, guerreros.
Alineamiento de los clérigos: LB, LN, NB.
Dominios: Artífice, Comunidad, Tierra, Fuego, Bien.
Arma preferida: martillo de guerra.



Hefesto (he-FES-to), el dios de la herrería, el fuego y las artes y oficios, aparece generalmente como un alto gigante barbado con un pie zambo (*NdT: deformidad del pie que hace que éste sea más corto y ancho, y con la punta vuelta hacia adentro*) y una joroba. Entre los apuestos dioses del Olimpo, solamente él es feo. Se dice que su madre, Hera, intentó deshacerse de él, pero si eso ocurrió, debió ser hace mucho tiempo. Hefesto es sumamente honrado entre los dioses como su armero y herrero. Los relatos de los bardos dicen que los volcanes señalan los lugares donde están sus forjas (*NdT: el más afamado de estos lugares para los griegos era el monte Etna, en Sicilia, donde se decía trabajaba el dios*).

Hefesto es la deidad tutelar de todas las artes civilizadas, aunque los herreros están bajo su especial protección. Está casado con Afrodita aunque ama en secreto a Atenea, la cual o bien no se da cuenta o no quiere prestar atención a estos sentimientos.

Dogma

Hefesto es una deidad pacífica que enseña la importancia del trabajo duro, la honestidad y el ser digno de confianza. Da gran importancia a ser leal a la familia y a cualquiera al que se deba lealtad: a los superiores, a las leyes y a los ancianos por encima de todo. Recomienda a sus seguidores afrontar sus problemas con energía y perseverancia, al igual que los herreros convierten con sus martillos trozos de metal en las formas deseadas.

Clero y templos

Los clérigos de Hefesto se encargan del mantenimiento de la vida social. Ofician una amplia gama de ceremonias públicas, la más importante de las cuales es la bienvenida de los recién nacidos a la familia y a la comunidad. También se encargan de educar a los jóvenes y de forma especial de formar aprendices de herrero y otras clases de artesanos.

Cada templo o santuario de Hefesto contiene un fuego que se mantiene permanentemente encendido, y la mayoría incluye una herrería u otros talleres. También son habituales residencias y refugios para los enfermos y los discapacitados.

HEFESTO

Guerrero 15/Clérigo 12/Experto 8
Ajeno Grande (bueno)
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 15d10+135 (Gue) más 12d8+108 (Clr) más 8d6+72 (Exp) (879 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 69 (-1 tamaño, +8 Des, +15 divino, +28 natural, +9 desvío).
Ataques: *martillo de guerra enorme +5 explosivo ígneo* +80/+75/+70/+65 cuerpo a cuerpo; o conjuro +74 toque cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia.
Daño: *martillo de guerra enorme +5 explosivo ígneo* 2d8+37/19-20/x3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 12/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, inmune al fuego, RD 50/+4, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 47, aura divina (1.500 s, CD 34).
Salvaciones: Fort +56, Ref +55, Vol +56.
Características: Fue 51, Des 27, Con 28, Int 30, Sab 29, Car 29.
Habilidades*: Arte (armería) +85, Arte (fabricación de arcos) +83, Arte (fabricación de armas) +85, Arte (metalurgia) +79, Averiguar intenciones +47, Buscar +57, C11ntración +39, Conocimiento de conjuros +51, Diplomacia +41, Esconderse +19, Escuchar +56, Escudriñar +40, Oficio (minero) +82, Saber (arcano) +30, Saber (arquitectura e ingeniería) +76, Saber (geografía) +76, Saber (los Planos) +48, Saber (naturaleza) +56, Saber (religión) +64, Tasación +36, Usar objeto mágico +55, Uso de cuerdas +41.
* Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Crítico mejorado (martillo de guerra), Desarme mejorado, Embestida mejorada, Especialización con un arma (martillo de guerra), Esquiva, Fabricar objeto maravilloso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Poder divino, Presa mejorada, Sustitución de energía (fuego), Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (martillo de guerra), Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con una habilidad ([Arte (armería)]), Soltura con una habilidad ([Arte (fabricación de armas)]), Soltura con una habilidad ([Arte (metalurgia)]), Soltura con un arma (martillo de guerra).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Dominio adicional (Comunidad),Dominio adicional (Bien), Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina, Fabricar artefacto, Golpes irresistibles (martillo de guerra), Impacto aniquilador, Maestría divina del fuego, Tormenta de energía (fuego).

Poderes de dominio: lanza conjuros de conjuración (creación) con +1 al nivel de lanzador; 15/día utilizar *calmar emociones*; 15/día expulsar o destruir criaturas de agua, o reprender o comandar criaturas de tierra; lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Hefesto utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros de conjuración (creación) y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra y piedra, animar una cuerda, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, bendecir, barrera de cuchillas, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *creación mayor, creación menor, creación verdadera**, *cuerpo férreo, disipar el mal, elaborar, endurecimiento**, *enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra o fuego), *escudar a otro, escudo de fuego, esfera prismática, festín de los héroes, flamear, manos ardientes, milagro, muro de fuego, muro de piedra, nube incendiaria, palabra sagrada, piedra mágica, plegaria, piedras puntiagudas, piel pétrea, protección contra el mal, refugio, resistencia a los elementos, sanar a las masas, semillas de fuego, situación, terremoto, tormenta de fuego, transformar madera, transformar piedra, vínculo telepático de Rary.* * Conjuros nuevos(ver apéndice 1.°).

Conjuros de clérigo/día: 6/9/7/7/6/6/4; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Ilustración de D. Cramer

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Hefesto recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hefesto puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hefesto sabe cuándo se enciende cualquier fuego o cuándo cualquiera está utilizando una habilidad de Arte en el instante en que ocurre y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Cualquier fuego encendido (pero no una criatura de fuego) puede ser el foco de los poderes de Hefesto de percepción a distancia o comunicación a distancia.

Acciones automáticas: Hefesto puede utilizar Arte (armería), Arte (fabricación de arcos), Arte (fabricación de armas), Arte (metalurgia), Oficio (minero), Saber (arcano), Saber (arquitectura e ingeniería), Saber (geografía), Saber (los Planos), Saber (naturaleza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hefesto puede crear armaduras metálicas, cualquier arma, objetos de metal como anillos, y herramientas tales como un *mazo de los titanes*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.



Ilustraciones de A. Swekel y D. Cramer

Avatares

Por lo general, los avatares de Hefesto aparecen como varones humanos musculosos y peludos, de cabello negro y barba desordenada, y con algún tipo de deformidad física. Los envía a observar erupciones volcánicas (y a menudo ayudan a evacuar a la gente que vive cerca). Otros avatares son testigos o ayudan en proezas épicas de herrería.

Avatar de Hefesto: como Hefesto excepto rango divino 7; ajeno mediano (bueno); Vel 40'; CA 53 (toque 33, sorprendido 45); Atq +72/+67/+62/+57 cuerpo a cuerpo (1d8+37/×3, *gran martillo de guerra +5 explosivo ígneo retornante*) o por conjuro +66 cuerpo a cuerpo o +54 toque a distancia; CE RD 42/+4, RC 39, aura divina (700', CD 26); TS Fort +48, Ref +47, Vol +48; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Crear objeto, Dominio adicional (Comunidad),Dominio adicional (Bien), Escudo divino, Escudo divino de área, Maestría divina del fuego, Maestro artesano.

Aptitudes sortílegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 26 + nivel de conjuro.

HERA

La Protectora, la Esposa, Hera la floreada

Deidad mayor

Símbolo: abanico de plumas de pavo real.

Plano hogar: el Olimpo.

Alineamiento: neutral.

Ámbitos de poder: matrimonio, mujeres, intriga.

Adoradores: mujeres, esposas, espías, planificadores.

Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NM, NB.

Dominios: Comunidad, Nobleza, Protección, Superchería.

Arma preferida: maza ligera.

Hera (HE-ra), la reina de las deidades olímpicas, aparece como una mujer alta de porte noble. Es la deidad tutelar del matrimonio, pero también de las esposas celosas, ya que su matrimonio con Zeus es cualquier cosa excepto un modelo de fidelidad. A menudo, Hera ha actuado violentamente llevada por sus celos acerca de las numerosas infidelidades de Zeus con otras diosas y mujeres mortales. Conspiró con los titanes para matar a Zagreo (ver los Misterios órficos en el apartado de Dionisio), engañó a Sémele (la madre mortal de Dionisio) para que provocara su propia muerte e intentó dañar a Hércules a lo largo de toda su vida mortal.

Hera es una de los seis hijos de los titanes Cronos y Rea, y por ello es al mismo tiempo hermana y esposa de Zeus. Luchó valientemente al lado de Zeus contra los titanes, pero su importancia se ha ido desvaneciendo con cada nueva deidad o héroe que Zeus ha engendrado con alguna otra mujer.

Dogma

Hera propugna velar por estar siempre en primer lugar, y no se echa atrás recomendando incluso medios fraudulentos para conseguir los propósitos propios.

Es una persona solapada, una espía, y una conspiradora, y muchos de sus seguidores se sienten orgullosos de ser como ella. Dice que el poder nunca se da libremente, debe cogerse. Aunque Hera tiene una cierta inclinación definida hacia el mal, tiene muchos seguidores y clérigos de alineamiento bueno que destacan sus aspectos más positivos como deidad protectora y proveedora. También es la deidad tutelar de la nobleza y el estado.

Clero y templos

Los clérigos de Hera llevan túnicas azules o púrpuras. Presiden los matrimonios, típicamente ofreciendo advertencias severas al novio para que permanezca fiel a su nueva esposa. También ofician las ceremonias de nombramiento de cargos electos o las coronaciones de los reyes.

Hera tiene grandes templos ubicados en las mayores ciudades, pero no es muy popular en otras partes.



Ilustración de E. Peterson

HERA

Pícara 20/Maga 20
Ajeno Grande
Rango divino: 16
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d6+180 (Pcr) más 20d4+180 (Mag) (900 pg).
Iniciativa: +11.
Velocidad: 80'.
CA: 81 (-1 tamaño, +11 Des, +16 divino, +29 natural, +16 desvío).
Ataques*: *gran maza ligera +5 tronante* +73/+68/+63/+58 cuerpo a cuerpo; o conjuro +67 toque cuerpo a cuerpo o +66 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *gran maza ligera +5 tronante* 2d6+23; o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (maza 35 puntos).
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, ataque furtivo +10d6 (60 puntos), aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 51/+4, resistencia al fuego 36, curación rápida 36, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 16 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (pavos reales), lisiar con un impacto, rodar a la defensiva, evasión mejorada, oportunismo, trampas, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueada, +4 contra trampas), RC 48, aura divina (16 millas, CD 42).
Salvaciones*: Fort +57, Ref +59, Vol +58. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 35, Des 32, Con 29, Int 27, Sab 27, Car 43.
Habilidades*: Abrir cerraduras +47, Alquimia +44, Arte (tejer) +64, Averiguar intenciones +44, Buscar +44, C11ntración +65, Conocimiento de conjuros +44, Diplomacia +88, Disfrazarse +72, Engañar +82, Escapismo +67, Esconderse +63, Escuchar +64, Escudriñar +44, Falsificar +44, Germanía +66, Hurtar +49, Intimidar +74, Inutilizar mecanismo +44, Leer los labios +44, Moverse sigilosamente +67, Reunir información +72, Saber (arcano) +64, Saber (nobleza y realeza) +64, Saber (religión) +64. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros persistentes, Elaborar poción, Esquiva, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Forjar anillo, Hombre para todo, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Movilidad, Pericia, Potenciar conjuro, Soltura con un arma (maza ligera), Soltura con una habilidad (Diplomacia), Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Conocer los secretos, Curación rápida divina, Dominio adicional (Protección), Escudo divino, Esquiva divina, Explosión de energía (sónica), Explosión divina, Impacto aniquilador, Imponer maldición, Maestría arcana, Mejora adicional de percepción (oído), Mejora adicional de percepción (vista), Metamagia automática (Prolongar conjuro de mago), Pícaro divino.

Poderes de dominio: 16/día utilizar *calmar emociones*; 16/día inspirar a los aliados (bonificador +2 de moral durante 16 asaltos); 16/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +16 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Hera utiliza estas aptitudes con un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 42 + nivel de conjuro. *Bendecir, cambio de aspecto, campo antimagia, cautivar, confusión, detener el tiempo, discer-*

nir mentiras, doble engañoso, escudar a otros, esfera prismática, exigencia, favor divino, festín de los héroes, geas/empeño, indetectabilidad, inmunidad a conjuros, invisibilidad, mente en blanco, milagro, ofuscar videncia, orden imperiosa mayor, pantalla, plegaria, polimorfar cualquier cosa, protección contra los elementos, rechazo, refugio, resistencia a conjuros, sanar a las masas, santuario, situación, tormenta de venganza, vestidura mágica, vínculo telepático de Rary.

Conjuros de maga/día: 4/6/6/6/6/5/5/5/5/4; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Hera recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Hera puede ver, tocar y oler hasta a una distancia de 16 millas, y oír a una distancia de treinta y dos millas. También puede ver a través de 160' de objetos sólidos. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 16 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 16 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hera percibe cualquier matrimonio que tenga lugar, y sabe cuándo un marido engaña a su esposa. La excepción es su propio marido, cuyas acciones no entran dentro de los poderes de su ámbito de poder. Hera percibe los hechos 16 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 16 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Hera puede utilizar cualquier habilidad relacionada con la Inteligencia o el Carisma como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Para utilizar una habilidad como acción gratuita, debe tener rangos en ella, o la habilidad poder utilizarse como no entrenada. Hera no puede hacer nada como acción gratuita si la tarea es una acción de movimiento o parte de una acción de movimiento. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hera puede crear cualquier objeto mágico cuya utilización implique escudriñar o sigilo, como una *bola de cristal* o una *túnica de camuflaje*.

Avatares

Hera envía sus avatares a espiar a los avatares de Zeus, a castigar a sus rivales inmortales o humanas, y a acosar o matar a los hijos ilegítimos de Zeus. Generalmente el avatar adopta la forma de una mujer humana.

Avatar de Hera: como Hera excepto rango divino 8; CA 65 (toque 44, sorprendida 65); Atq +65/+60/+55/+50 cuerpo a cuerpo (1d8+23 *maza ligera +5 tronante*) o por conjuro +59 cuerpo a cuerpo o +58 toque a distancia; CE RD 43/+4, resistencia al fuego 28, sin curación rápida, RC 40, aura divina (800', CD 34); TS Fort +49, Ref +51, Vol +50; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Dominio adicional (Protección), Escudo divino, Explosión divina, Maestría arcana, Mejora adicional de percepción (oído), Mejora adicional de percepción (vista), Metamagia automática (Prolongar conjuro de mago).

Aptitudes sortílegas: 18.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 34 + nivel de conjuro.



Ilustraciones de A. Sawekel y D. Cramer

HÉRCULES

El Fuerte
Semidiós
Símbolo: cabeza de león.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: caótico bueno.
Ámbitos de poder: fuerza, aventura.
Adoradores: guerreros, atletas.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Caos, Bien, Suerte, Fuerza.
Arma preferida: gran clava.

Hércules (HER-cu-les), dios de la fuerza, aparece como un gran hombre musculoso con una barba enmarañada. Se cubre con una piel de león y blande una pesada clava.

Hércules es el hijo de Zeus, nacido de una madre mortal, y tuvo que ganarse su acceso a la divinidad (como mortal ascendido, Hércules no tiene Dados de Golpe de ajeno tal y como tienen los demás miembros del panteón). Durante su existencia mortal, fue impulsivo y hedonista, propenso a hacer o intentar casi cualquier cosa por la diversión de hacerlo. También se ganó mala fama debido a su temperamento, y el más ligero insulto o afrenta bastaba para provocarlo. Después siempre era presa de los remordimientos, en especial cuando había reaccionado violentamente. Una vez conseguida la divinidad, Hércules ha demostrado más comedimiento, aunque todavía es muy orgulloso y bastante engreído. Si se le engaña, estafa o miente, Hércules buscará vengarse incluso si le cuesta años conseguirlo.

Dogma

Hércules espera que sus seguidores se mantengan en forma y que confíen en sus capacidades físicas para superar cualquier dificultad que puedan encontrar. Si hay una cosa que le impresiona es la confianza en uno mismo.

Fomenta los desafíos físicos como un método para resolver disputas entre sus seguidores. Tales retos pueden incluir combates de lucha libre entre dos personas que mantienen una discusión, o búsquedas más largas en las que la gente intente realizar una serie de pruebas intimidatorias. Cuando era mortal, el propio Hércules completó una serie de 12 trabajos como penitencia por sus accesos de furia (*NdT: los famosos "12 trabajos de Hércules", realizados al servicio de Euristeo, rey de Micenas, como expiación por haber matado a todos los hijos del rey, mientras estaba enloquecido temporalmente por Hera*).

Clero y templos

Los clérigos de Hércules creen en actuar rápidamente, y desdeñan los planes intrincados o las largas discusiones. Ocupan su tiempo manteniéndose en forma y ayudando a otros a hacer lo mismo. También organizan certámenes atléticos y otras clases de competiciones físicas. A menudo intentan superarse unos a otros emprendiendo largas y exigentes búsquedas.

Los templos de Hércules acostumbran a ser amplios y ventilados. Siempre incluyen al menos un gimnasio y por lo general tienen extensos baños. De forma invariable poseen campos adyacentes para competiciones atléticas.

HÉRCULES

Ajeno Mediano (caótico, bueno)
Rango divino: 5
Dados de Golpe: 20d12+180 (Bbr) más 20d10+180 (Gue) (800 pg).
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 70'.
CA: 44 (+7 Des, +5 divino, +5 natural, +10 piel del león de Nemea, +7 desvío).
Ataques: *gran clava* +5 +67/+62/+57/+52 cuerpo a cuerpo o *arco largo (compuesto) reforzado distante* (bonificador +4 a Fue) con *flechas* +5 a distancia; o conjuro +57 toque cuerpo a cuerpo o +42 toque a distancia.
Daño: *gran clava* +5 1d10+51/19-20; *arco largo (compuesto) reforzado distante* (bonificador +4 a Fue) con *flechas* +5 1d8+14/x3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/ 5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 40/+4 (4/-), resistencia al fuego 25, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, movimiento rápido, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 37, aura divina (50', CD 22).
Salvaciones: Fort +36, Ref +28, Vol +26.
Características: Fue 55, Des 25, Con 28, Int 20, Sab 21, Car 24.
Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +17, Equilibrio +14, Escapismo +22, Escuchar +40, Intimidar +35, Intuir la dirección +26, Montar (caballo) +49, Nadar +69, Piruetas +21, Saltar +72, Supervivencia +33, Trato con animales +50, Trepar +70.
Dotes: Abatir, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Crítico mejorado (gran clava), Derribo mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo a distancia, Disparo a la carrera, Disparo preciso, Disparo rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (gran clava), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Presa mejorada, Rastrear, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (gran clava), Vista ciega 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Especialización con un arma (gran clava), Fuerza indomable, Furia divina, Soltura con un arma (gran clava).

Poderes de dominio: 5/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 5/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +5 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Hércules utiliza estas aptitudes con un nivel 15.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 22 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, aura sagrada, capa del caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *disipar la ley, doble engañoso, escudo de entropía, estallar, fuerza de toro, inmunidad a conjuros, libertad de movimiento, mano aferradora de Bigby, mano aplastante de Bigby, martillo del caos, milagro, palabra del caos, piel pétrea, poder de la justicia, protección contra la ley, protección contra los elementos, puño cerrado de Bigby, retorno de conjuros, romper encantamiento, soportar los elementos, vestidura mágica.*

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras Hércules está furioso; CA 39; pg 1.000; ataques +72/+67/+62/+57 cuerpo a cuerpo (1d10+56/19-20, *gran clava* +5); CE resistencia al fuego 35, RC 47; TS Fort +41, Vol 31; Fue 65, Con 38; Nadar +74, Saltar +77, Trepar +75. Puede utilizar su furia 5 veces al día; dura 1 hora cada vez (o hasta que le ponga fin), y después no está cansado.

Pertenencias: Hércules se cubre con la piel del león de Nemea, una bestia legendaria cuya piel no podía ser perforada ni cortada (*NdT: león al que mató en uno de sus trabajos*), que le sirve de capa. Proporciona al portador un bonificador de armadura +10 y reduce el daño que el portador recibe de armas cortantes o perforantes a la mitad.

Nivel de lanzador: 20.º; *peso:* 2 lb.

Otros poderes divinos

Como semidiós, Hércules trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hércules puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de cinco millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a cinco millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a dos localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 5 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hércules percibe cualquier competición atlética en la que hayan 1.000 o más personas y cualquier hazaña destacada de destreza o de resistencia física (como escalar una montaña), siempre que lo sepan al menos 1.000 personas.

Acciones automáticas: Hércules puede utilizar cualquier habilidad basada en la Fuerza o la Destreza como una acción gratuita si la CD de la tarea es 15 o menos. Para utilizar una habilidad como acción gratuita, Hércules debe tener rangos en ella, o la habilidad poder utilizarse como no entrenada. Hércules no puede hacer nada como acción gratuita si la tarea es una acción de movimiento o parte de una acción de movimiento. De igual forma, puede realizar cualquier cosa que se pueda conseguir con una simple prueba de Fuerza o Destreza como una acción gratuita. Por ejemplo, podría derribar una puerta de una patada o atar un nudo como una acción gratuita, pero no podría saltar, trepar o nadar como acción gratuita porque las tres última tareas son todas acciones de movimiento. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hércules puede crear armas marciales o sencillas mágicas y objetos que no impliquen escritura que mejoren las características físicas (Fuerza, Destreza o Constitución), siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

HERMES

El Ladrón maestro, el Mensajero de los dioses
Deidad intermedia
Símbolo: el Caduceo (bastón alado de heraldo con dos serpientes enroscadas).
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: caótico bueno.
Ámbitos de poder: viajar, comercio, ladrones, juego, velocidad.
Adoradores: pícaros, ilusionistas, viajeros, mercaderes, atletas.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.

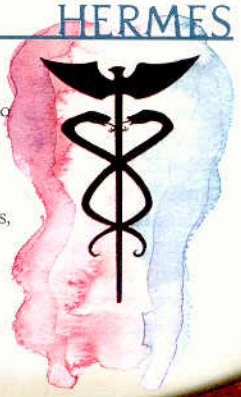


Ilustración de D. Cramer

Dominios: Caos, Bien, Suerte, Viaje, Superchería.
Arma preferida: bastón.

Hermes (HER-mes), el dios de los viajeros, los mercaderes, los ladrones, los jugadores, los atletas y los oradores elegantes, aparece como un apuesto joven que porta un caduceo blanco. Luce un casco y sandalias aladas. Quizás sea el más astuto y taimado de todos los dioses olímpicos (*NdT: prueba de ello es que supo engañar a la misma Hera para que amamantara a Hércules de niño*); empezó su carrera como ladrón antes de tener un día de edad, robando una manada de ganado a Apolo (quien desde entonces guarda una gran aversión a los ladrones).

Dogma

Hermes aprecia el juego limpio, de modo que a menudo suele ser él quien resuelve las disputas entre los dioses olímpicos. Si bien admira el ingenio y la audacia requeridas para realizar un robo difícil, no ve bien a aquellos que robarían a cualquiera que no pueda soportar la pérdida. Incita a sus seguidores a ser responsables y a estar preparados, por otro lado odia a muerte el aburrimiento y sonríe cuando algo inesperado desbarata lo predecible. Hermes detesta la holgazanería, y dice que si uno no puede hacer alguna cosa útil, lo mejor que puede hacer es viajar y tener nuevas experiencias.

Clero y templos

Los clérigos de Hermes rara vez permanecen inactivos. Siempre están ocupados en alguna cosa, o recorriendo el mundo. Se les puede encontrar ocupados en gran variedad de puestos, sirviendo como diplomáticos, jueces, traductores, cambistas de moneda, agrimensores y exploradores.

Son habituales los santuarios dedicados a Hermes junto a los caminos, pero los templos dedicados a Hermes son bastante raros.



Ilustración de D. Gaincola

HERMES

Pícaro 20/Mago 20
Ajeno Grande (caótico, bueno)
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d6+140 (Pcr) más 20d4+140 (Mag) (780 pg).
Iniciativa: +24, siempre primero (+20 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 120', volar 360' (perfecta).
CA: 82 (-1 tamaño, +20 Des, +15 divino, +28 natural, +10 desvío).
Ataques: *bastón enorme +5 veloz sagrado* +64/+64/+59/+54/+49 cuerpo a cuerpo, *bastón enorme +5 defensor* +64/+59/+54 cuerpo a cuerpo; o conjuro +61 toque cuerpo a cuerpo o +74 toque a distancia.
Daño: *bastón enorme +5 veloz sagrado* 1d8+12, *bastón enorme +5 defensor* 1d8+8; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' ξ 5'/10'
Ataques especiales: ataque furtivo +13d6, lisiar con un impacto, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (pájaro), evasión, evasión mejorada, trampas, oportunista, mente escurridiza, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 47, aura divina (1.500 s, CD 35).
Salvaciones: Fort +54, Ref +67, Vol +55.
Características: Fue 24, Des 50, Con 24, Int 31, Sab 26, Car 30.
Habilidades*: Abrir cerraduras +75, Alquimia +45, Arte (curtido de pieles) +45, Averiguar intenciones +53, Avistar +45, Buscar +55, C11ntración +42, Conocimiento de conjuros +45, Diplomacia +83, Disfrazarse +, Engañar +65, Equilibrio +59, Escapismo +55, Esconderse +65, Escuchar +55, Escudriñar +45, Hurtar +79, Interpretar +35, Intimidar +37, Intuir la dirección +33, Inutilizar mecanismo +55, Moverse sigilosamente +85, Oficio (escriba) +63, Oficio (guía) +63, Piruetas +67, Reunir información +45, Saber (arcano) +55, Saber (geografía) +65, Saber (historia) +65, Saber (local) +55, Saber (los planos) +65, Saber (nobleza y realeza) +35, Saber (religión) +35, Saltar +36, Supervivencia +43, Tasación +55. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Alerta, Ambidextrismo, Apresurar conjuro, Ataque elástico, Combates con dos armas, Combates con dos armas mayor, Combates con dos armas mejorado, Correr, Desenvainado rápido, Elaborar poción, Esquiva, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Hombre de mundo, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Pies ligeros, Potenciar conjuro, Reflejos de combate.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Ataque furtivo divino, Avatar, Celeridad divina, Conjuros de mago espontáneos, Dominio adicional (Bien), Dominio adicional (Suerte), Escudo divino, Esquiva divina, Explosión divina, Iniciativa suprema, Labia divina, Libertad de movimiento, Maestría arcana, Pícaro divino, Ráfaga de viento divina (*).(*) Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; 15/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 15 asaltos/día libertad de movimiento.

Aptitudes sortílegas: Hermes utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, cambio de aspecto, capa del caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, confusión, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o bueno), *detener el tiempo, disipar el mal, disipar la ley, doble engañoso, encontrar la senda, escudo de entropía, estallar, indetectabilidad, invisibilidad, libertad de movimiento, localizar objeto, martillo del caos, milagro, ofuscar videncia, palabra del caos, palabra sagrada, pantalla, polimorfar cualquier cosa, protección contra el mal, protección contra la ley, protección contra los elementos, puerta en fase, proyección astral, puerta dimensional, retirada expeditiva, retorno de conjuros, romper encantamiento, teleportar sin error, volar.*

Conjuros de mago /día: 4/7/7/6/6/6/6/5/5/5; CD base = 20 + nivel de conjuro.

Ráfaga de viento divina (aptitud divina sobresaliente única): en cualquier asalto en que Hermes realice una acción de movimiento (o mueva mediante una acción gratuita), puede crear una ráfaga de viento flojo, moderado, fuerte o severo que se extienda 150' a lo largo de su recorrido. Ver la tabla 3–17: efectos del viento, en la *Guía del* DUNGEON MASTER.

Pertenencias: el *Caduceo*, un bastón alado de heraldo con dos serpientes enroscadas, es el símbolo de Hermes, que Apolo le entregó (*NdT: a cambio de la lira que Hermes acababa de inventar, el mismo*

día del robo del ganado. Al verse obligado a mostrarle a su hermanastro donde ocultaba las reses, Hermes tocó su nuevo instrumento lo que contribuyó a calmar a Apolo). Le permite controlar animales y bestias como si utilizara la aptitud divina sobresaliente de Controlar a criaturas. Este objeto solamente funciona en manos de criaturas con un rango divino de 0 o superior.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 8 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Hermes recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hermes puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hermes percibe el principio o el final de cualquier viaje de más de tres millas en el instante que ocurra y retiene la sensación durante 15 semanas después de que el suceso haya ocurrido. Igualmente percibe cualquier robo, apuesta o negociación.

Acciones automáticas: Hermes puede utilizar Abrir cerraduras, Arte (curtido de pieles), Inutilizar mecanismo, Oficio (escriba), Oficio (guía), Saber (arcano), Saber (geografía), Saber (historia), Saber (local), Saber (los planos), Saber (nobleza y realeza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. También puede utilizar Hurtar como una acción gratuita (aunque cada intento requiere una prueba). Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hermes pued crear armas mágicas de los siguientes tipos: arco corto, arco corto compuesto, bastón, cachiporra, clava, daga, dardo, espada corta, estoque, maza de armas, maza ligera, maza pesada o cualquier tipo de ballesta así como cualquier objeto que oculte o disfrace al portador, tales como un *anillo de invisibilidad*, una *túnica de camuflaje*, o un *sombrero de disfraz* o cualquier objeto que implique viajar a través del mismo plano (desde una *alfombra voladora* a unas *botas de zancadas y brincos*), siempre que el precio de objeto en el mercado no exceda de 200.000 pc

Avatares

Hermes utiliza avatares que se le parecen. Los emplea por lo general para enviar mensajes de Zeus o de los demás dioses mayores olímpicos y para supervisar competiciones donde hay que asegurar el juego limpio.

Avatar de Hermes: como Hermes excepto rango divino 7; CA 66 (toque 46, sorprendido 66); Atq +56/+56/+51/+46/+41 cuerpo a cuerpo (1d8+12, *bastón enorme +5 veloz sagrado*),cuerpo a cuerpo (1d8+8, *bastón enorme +5 defensor*) o por conjuro +53 cuerpo a cuerpo c +66 toque a distancia; CE RI 42/+4, resistencia al fuego RC 39, aura divina (700', C 27); TS Fort +46, Ref +59, V... +47; todos los modificadores de habilidades reducidos en 8.

Aptitudes divinas sobresalientes: Ataque furtivo divino, Conjuros de mago espontáneos, Dominio adicional (Bien), Dominio adicional (Suerte), Esquiva divina, Iniciativa suprema, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Ráfaga de viento divina (*),(*) Aptitud única, descrita anteriormente.

Aptitudes sortilegas: 17.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 27 + nivel de conjuro.

HESTIA

Deidad menor
Símbolo: un hogar de chimenea.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: vivienda, hogar de la chimenea, familia.
Adoradores: gente común.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Comunidad, Bien, Protección.
Arma preferida: daga.



"En todos los templos de los dioses tiene su sitio de honor y para todos los mortales es la más venerada de todos los dioses."
— Himnos homéricos

Esta posición ilustre corresponde a una deidad sin presunciones, Hestia (HES-tia). Aunque hermana de Zeus e hija de Cronos y Rea, Hestia se ha mantenido al margen de la mayoría de las disputas, maquinaciones y correrías de las demás deidades olímpicas. En lugar de ello, ella se contenta con su posición como deidad del hogar, adorada mediante sencillos sacrificios por la gente común en pequeños altares domésticos.

Hestia aparece como una mujer joven con un brillo en sus ojos, como si en ellos ardiera una hoguera. Es la hija primogénita de Cronos y Rea, pero fue la última en emerger del estómago de su padre cuando Zeus liberó a sus engullidos hermanos. Tanto Poseidón como Apolo la cortejaron, pero los desdeñó a ambos y realizó un juramento de permanecer siempre virgen.

Dogma

La fe de Hestia es sencilla. Enseña las virtudes de la vida familiar y hogareña, las dulces recompensas del trabajo, y las bendiciones de la comida y el descanso. Anima a la gente común a encontrar placer en los dones de la vida tal y como vienen, dando gracias a los dioses por cada bendición terrena.

Clero y templos

Por lo general, los clérigos de Hestia son gente normal, y a menudo trabajan la tierra o llevan un negocio además de organizar el culto a Hestia. Sus clérigos bendicen las nuevas moradas, consagran los altares que se encuentran en los hogares de las chimeneas de casi cada casa, y comparten las celebraciones familiares, como los nacimientos, cumpleaños y demás ritos de paso.

Hestia no tiene templos propios, pero tiene un lugar de honor en cada templo olímpico. Cada hogar de chimenea encendido en templos y casas es un altar de Hestia y por ello ciertamente recibe altos honores a pesar de su rango menor en el panteón.

Ilustraciones de D. Cramer y R. Gray

HESTIA

Experta 20
Ajena Grande (buena)
Rango divino: 9
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d6+160 (Exp) (600 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 80'.
CA: 58 (-1 tamaño, +8 Des, +9 divino, +22 natural, +10 desvío).
Ataques: *daga pequeña +5 explosiva ígnea* +55/+50/+45/+40 cuerpo a cuerpo; o conjuro +50 toque cuerpo a cuerpo o +46 toque a distancia.
Daño: *daga pequeña +5 explosiva ígnea* 1d6+17/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' ξ 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 44/+4, curación rápida 29, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 9 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 41, aura divina (900', CD 29).
Salvaciones: Fort +39, Ref +39, Vol +47.
Características: Fue 35, Des 27, Con 27, Int 30, Sab 43, Car 30.
Habilidades: Arte (alfarería) +59, Arte (cestería) +59, Arte (tejer) +59, Averiguar intenciones +65, Avistar +57, Buscar +49, Diplomacia +61, Equilibrio +19, Esconderse +13, Escuchar +57, Oficio (cocinero) +65, Oficio (granjero) +65, Oficio (herbolario) +65, Piruetas +57, Reunir información +59, Saber (arcano) +39, Saber (local) +49, Saber (religión) +49, Saltar +23, Sanar +67, Tasación +49.
Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Soltura con una habilidad [Arte (alfarería)], Soltura con una habilidad [Arte (cestería)], Soltura con una habilidad[Arte (tejer)], Soltura con una habilidad [Oficio (cocinero)], Soltura con una habilidad [Oficio (granjero)], Soltura con una habilidad [Oficio (herbolario)], Soltura con una habilidad[Saber (local)], Soltura con una habilidad [Saber (religión)].

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Curación rápida divina, Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Explosión divina, Inmunidad adicional a la energía (fuego), Tormenta de energía (fuego).

Poderes de dominio: 9/día utilizar calmar emociones; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; 9/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +9 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Hestia utiliza estas aptitudes con un nivel 19.° de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 20.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 29 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bendecir, campo antimagia, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *disipar el mal, escudar a otro, esfera prismática, festín de los héroes, inmunidad a conjuros, mente en blanco, milagro, palabra sagrada, plegaria, protección contra el mal, protección contra los elementos, rechazo, refugio, resistencia a conjuros, sanar a las masas, santuario, situación, vínculo telepático de Rary.*

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Hestia puede elegir 10 en cualquier prueba. Hestia trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hestia puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de nueve millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a nueve millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante nueve horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hestia no tiene percepción de ámbito de poder.

Acciones automáticas: Hestia puede utilizar Arte (alfarería), Arte (cestería), Arte (tejer),Oficio (cocinero), Oficio (granjero), o Oficio (herbolario) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hestia puede crear objetos mágicos que impliquen fuego o cocinar, tales como una *varita de bola de fuego* o una *cuchara de Murlynd*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Avatares

Hestia rara vez utiliza avatares.

Avatar de Hestia: como Hestia excepto rango divino 4; CA 48 (toque 21, sorprendido 21); Atq +50/+45/+40/+35 cuerpo a cuerpo (1d6+17 más 1d6 de fuego/19-20, *daga pequeña +5 explosiva ígnea*) o por conjuro +45 cuerpo a cuerpo o +41 toque a distancia; CE RD 39/+4, RC 36, aura divina (40', CD 24); TS Fort +34, Ref +34, Vol +42; todos los modificadores de habilidades reducidos en 5.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Curación rápida divina, Escudo divino, Esquiva divina, Inmunidad adicional a la energía (fuego).

Aptitudes sortílegas: 14.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 24 + nivel de conjuro.

NIKÉ



La Diosa de la victoria
Semidiosa
Símbolo: una mujer alada.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: legal neutral.
Ámbitos de poder: victoria.
Adoradores: guerreros, atletas.
Alineamiento de los clérigos: LM, LB, LN.
Dominios: Ley, Nobleza, Guerra.
Arma preferida: maza ligera.

Niké (ni-KÉ) (*NdC: y no* NÁIK, *ni* NÁI-*ki*) es la personificación del espíritu de la victoria. Como tal, es un ser un tanto superficial que solamente piensa en conflictos y en el triunfo final. Si un problema o situación no puede ser descrito como un conflicto, con unas condiciones definidas para declarar una victoria, piensa que tal asunto no merece su atención.

Niké aparece como una alta mujer alada, aunque puede adoptar otras formas. No es una deidad muy popular, excepto entre los vencedores.

Dogma

Para Niké, la victoria es lo único que importa. Sin embargo, como deidad legal, no aprueba los engaños o los subterfugios. La victoria la obtiene el que se la merece: el valiente, el noble, y el que actúa abiertamente. Una victoria ganada de forma innoble no es una victoria en absoluto.

Clero y templos

Niké tiene pocos clérigos, aunque a menudo algunas sectas y facciones fanáticas incluyen a clérigos suyos, que están convencidos de que su facción o filosofía en concreto está destinada a alcanzar la victoria definitiva.

Los templos y capillas a Niké se construyen para conmemorar grandes victorias y por ello pueden encontrarse casi en cualquier parte. A menudo los ejércitos vencedores erigen santuarios en los campos de batalla para dar las gracias a Niké por sus victorias. De igual modo, muchos generales y familias nobles construyen santuarios a Niké para conmemorar sus victorias.

NIKÉ

Guerrera 20/Clériga 20
Ajeno Grande
Rango divino: 5

Ilustración de D. Cramer

Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d10+200 (Gue) más 20d8+200 (Clr) (1.120 pg).
Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 80', volar 240' (perfecta).
CA: 56 (–1 tamaño, +10 Des, +5 divino, +18 natural, +7 *escudo grande de acero* +5, +7 desvío).
Ataques: *gran maza ligera* +5 *legal hiriente veloz* +66/+61/+56/+51 cuerpo a cuerpo; o conjuro +60 toque cuerpo a cuerpo o +54 toque a distancia.
Daño: *gran maza ligera* +5 *legal hiriente veloz* 2d6+23; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 40/+4, resistencia al fuego 25, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, RC 37, aura divina (50', CD 22).
Salvaciones: Fort +47, Ref +47, Vol +44.
Características: Fue 42, Des 31, Con 30, Int 24, Sab 24, Car 24.
Habilidades: Arte (armería) +52, Arte (fabricación de arcos) +52, Arte (fabricación de armas) +52, Averiguar intenciones +52, Avistar +, Buscar +37, C11ntración +35, Conocimiento de conjuros +42, Diplomacia +38, Engañar +32, Escuchar +42, Escudriñar +32, Intimidar +34, Nadar +41, Oficio (abogado) +42, Saber (arcano) +52, Saber (historia) +32, Saber (nobleza y realeza) +32, Saber (religión) +52, Trepar +40, Usar objeto mágico +32.
Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Conjuro sagrado, Crítico mejorado (maza ligera), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desviar flechas, Embestida mejorada, Especialización con un arma (maza ligera), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (maza ligera), Poder divino, Potenciar conjuro, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (maza ligera), Vista a ciegas 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Impacto aniquilador, Inspiración divina (terror), Maestría divina en batalla, Romper y despedazar armas.

Poderes de dominio: lanza conjuros de la ley con + 1 al nivel de lanzador; 5/día inspirar a los aliados (bonificador +2 de moral durante 7 asaltos).

Aptitudes sortílegas: Niké utiliza estas aptitudes con un nivel 15.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley, en los cuales utiliza un nivel 16.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 22 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma mágica, barrera de cuchillas, calmar emociones, cautivar, círculo mágico contra el caos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley), *descarga flamígera, discernir mentiras, disipar en caos, exigencia, favor divino, geas/empeño, inmovilizar monstruo, ira del orden, máxima, orden imperiosa mayor, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, poder divino, protección contra el caos, rechazo, tormenta de venganza, vestidura mágica.*

Conjuros de clériga/día: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como semidiosa, Niké trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Niké puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de cinco millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a cinco millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a dos localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 5 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Niké percibe cualquier batalla, certamen o cualquier otro tipo de competición que implique a 1.000 o más criaturas.

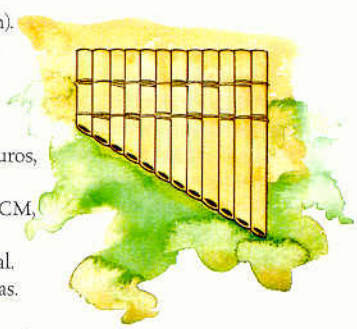
Acciones automáticas: Niké puede utilizar Arte (armería), Arte (fabricación de arcos), Arte (fabricación de armas), Oficio (abogado), Saber (arcano), Saber (historia), Saber (nobleza y realeza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 15 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Niké puede crear cualquier tipo de arma o armadura mágica, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 4.500 po.

Ilustraciones de D. Giancola y D. Cramer

PAN

Deidad menor
Símbolo: una siringa (flauta de Pan).
Plano hogar: el plano Material.
Alineamiento: caótico neutral.
Ámbitos de poder: naturaleza, pasión, pastores, montañas.
Adoradores: fatas, sátiros, centauros, ninfas, pastores.
Alineamiento de los clérigos: CM, CB, CN.
Dominios: Animal, Caos, Vegetal.
Arma preferida: ataque sin armas.



Pan (PAN), el dios de la naturaleza salvaje, aparece como un sátiro alto con pequeños cuernos y velludas piernas caprinas. Siempre lleva una siringa, la cual toca a menudo guiando a las criaturas silvanas en danzas salvajes.

Pan es hijo de Hermes y una dríada. Para Dionisio es como una especie de sobrino, quien reconoce en él a un espíritu gemelo de salvaje abandono.

Dogma

Al igual que Dionisio, Pan no enseña dogma alguno, sino que con su ejemplo enseña a mortales y fatas un modo de vida. Es un alma despreocupada, triscando por la alta montaña, cuidando ovejas, tocando su flauta, cantando y bailando. La libertad es su único credo.

Clero y templos

Los clérigos de Pan son pastores del campo o criaturas de los bosques como centauros, sátiros y ninfas. Adoran a su dios alegre en los valles montañosos y en los claros de los bosques. Actúan como protectores de la naturaleza, trabajando unos independientemente de otros y manteniéndose alejados de la civilización. Llevan guirnaldas de laurel en sus cabezas y túnicas de color verde oliva.



Ilustración de A. Swekel

PAN

Druida 20/Bardo 10/Bárbaro 10
Ajeno Grande
Rango divino: 7
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Drd) más 10d6+90 (Brd) más 10d12+90 (Bbr) (1.040 pg).
Iniciativa: +18.
Velocidad: 90'.
CA: 65 (-1 tamaño, +18 Des, +7 divino, +20 natural, +11 desvío).
Ataques: cornada +57 cuerpo a cuerpo o *arco corto enorme* +5 con *flechas* +3 +72/+67/+62/+57 a distancia ; o conjuro +57 toque cuerpo a cuerpo o +64 toque a distancia.
Daño: cornada 1d8+16; *arco corto enorme* +5 con *flechas* +3 2d6+8/×3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' ξ 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 42/+4, resistencia al fuego 27, resistencia al sonido 27, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, conocimiento de bardo +17, música de bardo 10/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*), movimiento rápido, las mil caras, sentido de la naturaleza, furia 3/día, resistir la atracción de la naturaleza, cuerpo eterno, pisada sin rastro, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +1 contra trampas), inmunidad al veneno, *forma salvaje* (animal Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o terrible 6/día, elemental 3/día), zancada forestal, RC 39, aura divina (700', CD 28).
Salvaciones: Fort +48, Ref +57, Vol +46.
Características: Fue 33, Des 46, Con 29, Int 25, Sab 25, Car 32.
Habilidades: Avistar +41, Conocimiento de conjuros +34, Diplomacia +50, Empatía animal +58, Engañar +48, Equilibrio +57, Esconderse +51, Escuchar +56, Escudriñar +44, Interpretar +55, Intimidar +30, Intuir la dirección +54, Montar (caballo) +27, Moverse sigilosamente +55, Nadar +48, Oficio (herbolario) +54, Piruetas +62, Saber (geografía) +34, Saber (naturaleza) +54, Saber (religión) +34, Saltar +60, Sanar +36, Supervivencia +64, Trato con animales +48, Trepar +28.
Dotes: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque poderoso, Controlar las plantas, Derribo mejorado, Desafiar a las plantas, Disparo a bocajarro, Disparo a distancia, Disparo a la carrera, Disparo preciso, Disparo rápido, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder divino, Soltura con una habilidad (Interpretar).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño característica, consunción de característica, consunción de energ desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenad res, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmut ción, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alt rar la realidad, Avatar, Controlar a criaturas (fatas), Celerida divina, Druida divino, Hablar con las criaturas (animales), Habla con las criaturas (plantas), Poder de la naturaleza, Resistencia increme tada a la energía (sonido).

Poderes de dominio: 7/día utilizar *amistad con los animales*; lanza con juros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 7/día reprender o comanda criaturas vegetales.

Aptitudes sortílegas: Pan utiliza estas aptitudes con un nivel 17.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos en los cuales utiliza un nivel 18.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 28 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, bastón cambiante, calmar animales, cambiar de forma, capa del caos, caparazón antivida, círculo mágico contra la ley, comandar plantas, comunión con la naturaleza, controlar plantas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *crecimiento vegetal, desbrozar, disipar la ley, dominar animal, enmarañar, estallar, formas de animal, inmovilizar animal, marabunta, martillo del caos, muro de espinas, palabra del caos, piel robleña, protección contra la ley, repeler madera, repeler sabandijas.*

Furia: los siguientes cambios tienen efecto mientras Pan está furioso: CA 63; pg 1.160; Atq +59 cuerpo a cuerpo (1d8+18, cornada); TS Fort +50, Vol +48; Fue 37, Con 33; Nadar +50, Saltar +62, Trepar +30. Su furia dura 14 asaltos, y después él estará cansado por el resto del encuentro.

Conjuros de bardo conocidos (3/6/6/5/2; CD base = 21 + nivel de conjuro): 0 – *detectar magia, leer magia, llamarada, luz, mano del mago, sonido fantasma*; 1.°– *causar miedo, dormir, hechizar persona, ventriloquia*; 2.°– *gracia felina, inmovilizar persona, luz del día, oscuridad*; 3.°– *acelerar, confusión, desplazamiento, miedo*; 4.°– *invisibilidad mejorada, puerta dimensional.*

Conjuros de druida/día: 6/7/7/7/6/6/5/5/4/4; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Pertenencias: la flauta de Pan (la *siringa*) le permite inspirar buenas intenciones a todas las criaturas mortales que estén hasta a 20' de él cuando toca. Las criaturas encantadas piensan que Pan es un buen amigo y camarada salvo que realicen una salvación con éxito de Voluntad con una CD igual al resultado de la prueba de Interpretar de Pan. El efecto dura un día. La flauta solamente funciona en manos de una criatura de rango divino 0 o mayor. *Nivel de lanzador:* 20.°; *peso:* 3 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Pan puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Pan puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de siete millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a siete millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones

a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 7 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Pan percibe al instante cualquier suceso que afecte a 500 o más criaturas silvanas, pastores, ovejas o cabras.

Acciones automáticas: Pan puede utilizar Empatía animal, Intuir la dirección, Oficio (herbolario), Saber (naturaleza), Supervivencia o Trato con animales como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Pan puede crear objetos mágicos menores relacionados con la naturaleza o los elementos, tales como unas *botas de las tierras del invierno eterno* o una *varita de bola de fuego*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

Avatares

Los avatares de Pan se encuentran a menudo retozando con ninfas y sátiros en tierras boscosas solitarias. Aparecen como sátiros grandes, muy parecidos a la deidad misma.

Avatar de Pan: como Pan excepto rango divino 3; CA 57 (toque 41, sorprendido 57); Atq +53 cuerpo a cuerpo (1d8+16, cornada) o +68/+63/+58/+53 a distancia (2d6+8/x3 *arco corto enorme* +5 con *flechas* +3) o por conjuro +53 cuerpo a cuerpo o +60 toque a distancia; CE RD 38/+4, resistencia al fuego 23, resistencia al sonido 23, RC 35, aura divina (30', CD 24); TS Fort +38, Ref +53, Vol +42; todos los modificadores de habilidades reducidos en 4.

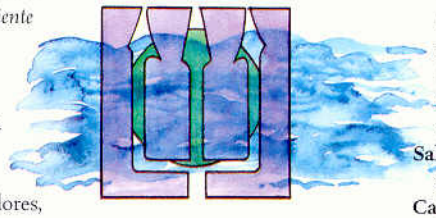
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Arquería divina, Celeridad divina, Resistencia incrementada a la energía (sonido).

Aptitudes sortílegas: 13.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 24 + nivel de conjuro.

Furia: los siguientes cambios tienen efecto mientras el avatar de Pan está furioso: CA 55; pg 1.160; Atq +55 cuerpo a cuerpo (1d8+18, cornada); CE resistencia al fuego 33, resistencia al sonido 33, RC 45; TS Fort +50, Vol +48; Fue 37, Con 33; Nadar +46, Saltar +58, Trepar +26. Su furia dura 14 asaltos, y después él estará cansado por el resto del encuentro.

POSEIDÓN

El Sacudidor de la tierra, el Salvador de navíos, Poseidón de la ola rompiente



Deidad mayor
Símbolo: un tridente.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: caótico neutral.
Ámbitos de poder: mar, ríos, terremotos.
Adoradores: marineros, pescadores, habitantes de las costas.
Alineamiento de los clérigos: CM, CB, CN.
Dominios: Caos, Tierra, Agua.
Arma preferida: tridente.

Poseidón (po-sei-DÓN), el dios del mar, aparece como un gran varón humano con una amplia barba y cabello negro. Viste una túnica y blande un tridente. A menudo le acompañan tritones, sirénidos y ninfas marinas. Poseidón es uno de los seis hijos de Cronos y Rea.

Dogma

Al igual que otras deidades caóticas neutrales, Poseidón exige poco a sus seguidores más allá de sacrificios. Sus clérigos sacrifican un toro a su deidad tutelar (lanzándolo al mar) al menos una vez al mes, y Poseidón permanece relativamente tranquilo.

Los marineros y habitantes de las costas deben asegurarse de no enfurecer a tan temperamental deidad. Se sabe que Poseidón ha aplanado ciudades costeras con maremotos o terremotos cuando sus habitantes le han disgustado. El héroe Odiseo fue condenado a vagar durante 10 largos años porque dejó ciego a uno de los hijos de Poseidón, el cíclope Polifemo (*NdT: el encuentro de Ulises, como también se conoce a Odiseo, con Polifemo es uno de los sucesos iniciales de la Odisea*). Poseidón representa toda la generosidad y el peligro del mar, tanto dando vida (se dice que él creó tanto los caballos como el ganado) como quitándola.

Clero y templos

Los clérigos de Poseidón tienen el pesado deber de apaciguar la volátil cólera de la deidad. Ofrecen sacrificios, bendicen botes y navíos, y acompañan a los marineros en sus travesías. Ellos se cuentan entre los clérigos que más viajan de todo el panteón, y por lo general no permanecen mucho tiempo en un mismo templo en concreto.

Los templos de Poseidón se encuentran siempre a la vista del mar, a menudo están en promontorios, acantilados o islas. Habitualmente son edificios abiertos para recibir la brisa marina.

POSEIDÓN

Bárbaro 20/Druida 20
Ajeno Grande (caótico)
Rango divino: 17
Dados de Golpe: 20d8+220 (ajeno) más 20d12+220 más 20d8+220 (1.220 pg).
Iniciativa: +8.
Velocidad: 90', nadar 90'.
CA: 74 (-1 tamaño, +8 Des, +17 divino, +30 natural, +10 desvío).
Ataques*: *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante* +88/+83/+78/+73 cuerpo a cuerpo o *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante* +74 a distancia; o conjuro +78 toque cuerpo a cuerpo o +64 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante* 2d8+55 (cuerpo a cuerpo) o *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante* 2d8+44 8(a distancia); o por conjuro. * Siempre inflige máximo daño (tridente 71 puntos cuerpo a cuerpo, 60 puntos a distancia).
Frente/Alcance: 5' × 5'/10'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, inmunidad al fuego, RD 52/+4, curación rápida 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, furia mayor 6/día, no necesita descansar tras estar furioso, las mil caras, sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la naturaleza, cuerpo eterno, pisada sin rastro, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), inmunidad al veneno, *forma salvaje* (animal Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o terrible 6/día, elemental 3/día), zancada forestal, RC 49, aura divina (17 millas, CD 37).
Salvaciones*: Fort +60, Ref +57, Vol +57. * Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 54, Des 27, Con 33, Int 29, Sab 27, Car 30.
Habilidades*: Arte (construcción naval) +86, Averiguar intenciones +45, Avistar +45, C11ntración +78, Conocimiento de conjuros +46, Diplomacia +61, Empatía animal +67, Engañar +57, Esconderse +21, Escuchar +65, Escudriñar +46, Intimidar +69, Intuir la dirección +85, Montar (caballo) +77, Oficio (marinero) +65, Saber (arcano) +46, Saber (naturaleza) +66, Saber (religión) +66, Saltar +79, Supervivencia +85, Trato con animales +87, Trepar +59. * Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Apresurar conjuros, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (tridente), Disparo a bocajarro, Disparo a distancia, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (tridente), Potenciar conjuro, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (tridente).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Cambiar de forma, Controlar a criaturas (criaturas acuáticas), Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Especialización divina con un arma (tridente), Explosión divina, Explosión divina masiva, Furia divina, Impacto aniquilador, Inmu-

Ilustración de D. Cramer

nidad adicional a la energía (fuego), Llamar a criaturas (criaturas acuáticas), Maestría divina del agua, Poder de la naturaleza, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (tridente), Tormenta divina.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 17/día expulsar o destruir criaturas de aire, o reprender o comandar criaturas de tierra; 17/día expulsar o destruir criaturas de fuego, o reprender o comandar criaturas de agua.

Aptitudes sortílegas: Poseidón utiliza estas aptitudes con un nivel 27.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos, en los cuales utiliza un nivel 28.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra y piedra, animar los objetos, bruma ácida, capa del caos, círculo mágico contra la ley, cono de frío, controlar las aguas, convocar monstruo* IX (solamente como conjuro del caos), *cuerpo férreo, disipar la ley, enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra o de agua), *estallar, horrible marchitamiento, martillo del caos, muro de piedra, niebla de obscurecimiento, nube brumosa, palabra del caos, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, protección contra la ley, respiración acuática, terremoto, tormenta de hielo, transformar piedra.*

Furia mayor: los siguientes cambios tienen efecto mientras Poseidón esté furioso: CA 72; pg 1.400; Atq +91/+86/+81/+76 cuerpo a cuerpo (2d8+58, *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante*; máximo daño 74 puntos); TS Fort +63, Vol +60; Fue 60, Con 39; Saltar +82, Trepar +62. Su furia dura 17 asaltos, y después no está cansado.

Conjuros de druida/día: 6/7/7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 + nivel de conjuro.



Ilustraciones de R. Sardinha y D. Cramer

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Poseidón recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Poseidón puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 17 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 17 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 17 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Poseidón puede percibir cualquier barco que zarpe o que llegue a puerto, y sabe cuándo una criatura entra o sale del agua. Percibe estas cosas 17 semanas antes de que suceda y retiene la sensación durante 17 semanas después de que el suceso haya ocurrido.

Acciones automáticas: Poseidón puede utilizar cualquier habilidad, incluyendo aquellas en las que no tenga rangos como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Poseidón puede crear un tridente mágico o cualquier objeto relacionado con tierra o agua.

Avatares

Poseidón envía a sus avatares a castigar a los mortales que le han ofendido. Por lo general aparecen tal y como es la deidad, aunque algunas veces aparecen como humanoides gigantescos formados totalmente de agua.

Avatar de Poseidón: como Poseidón excepto rango divino 8; CA 56 (toque 35, sorprendido 56); Atq +79/+74/+69/+74 cuerpo a cuerpo (2d8+47, *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante*) o +65 a distancia (2d8+35, *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante*) o por conjuro +69 cuerpo a cuerpo o +55 toque a distancia; CE RD 43/+4, sin curación rápida, RC 40, aura divina (800', CD 28); TS Fort +51, Ref +48, Vol +48; todos los modificadores de habilidades reducidos en 9.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Arquería divina, Explosión divina, Especialización divina con un arma (tridente), Impacto aniquilador, Inmunidad adicional a la energía (fuego), Maestría divina del agua, Poder de la naturaleza, Soltura divina con un arma (tridente).

Aptitudes sortílegas: 18.° nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 28 + nivel de conjuro.

Furia mayor: los siguientes cambios tienen efecto mientras el avatar de Poseidón esté furioso: CA 54; pg 1.400; Atq +82/+77/+72/+67 cuerpo a cuerpo (2d8+35, *tridente enorme +5 almacenaconjuros retornante tronante*); RC 50; TS Fort +54, Vol +51; Fue 60, Con 39; C11ntración +71, Saltar +85, Trepar +53. Su furia dura 17 asaltos, y después no está cansado.

TIQUÉ

Deidad menor
Símbolo: un pentagrama rojo.
Plano hogar: el Olimpo.
Alineamiento: neutral.
Ámbitos de poder: suerte
Adoradores: aquellos que desean tener suerte.
Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NM, NB.
Dominios: Suerte, Protección, Viaje.
Arma preferida: espada corta.



Tiqué (ti-QUÉ) es la diosa de la suerte del panteón olímpico. Aparece como una mujer de tamaño humano (pequeña comparada con la mayoría

de los demás dioses olímpicos) con un cuerpo esbelto y ágil. Viste una túnica de color azul celeste y, o bien lleva una cornucopia o bien un timón, para indicar que ella dirige la vida de los mortales.

Tiqué es hija de los titanes Océano y Tetis, una de las tres mil nacidas de ambos, la mayoría de las cuales son ninfas de las nubes (*Nd'T: se las conoce como oceánidas. Tetis, casada luego con el mortal Peleo, fue madre del héroe Aquiles*). Tiqué se ganó su puesto en el Olimpo al ponerse de parte de Zeus y sus hermanos en su lucha contra los titanes, ayudándoles a hacerse con el control del universo.

Dogma

Tiqué tiene una gran variedad de facetas. Es la dadora de buena suerte, y la portadora de la mala, una diosa caprichosa y un símbolo del destino ineludible. Tiqué propala dogmas diferentes entre gente diferente en diferentes ocasiones, proporcionando una amplia variedad de puntos de vista sobre su verdadera naturaleza.

Algunos seguidores de Tiqué creen que la vida es en esencia un juego de dados, donde el resultado de cada situación se determina al azar, y ofrecen plegarias y sacrificios a Tiqué con la esperanza de que haga rodar los dados para obtener buenos resultados, permitiéndoles el éxito en sus propósitos.

Otros creen que el rumbo de la vida ha sido trazado totalmente por los dioses de forma anticipada y que no puede ser cambiado, excepto por Tiqué. Creen que Tiqué puede librar a los mortales del destino que les aguarda, liberándoles del capricho tiránico del destino y permitiéndoles forjarse el suyo propio. Mientras que muchos seguidores del panteón olímpico aceptan con humildad cualquier predestinación que los dioses escojan para ellos, los seguidores de Tiqué intentan sostener su destino con sus propias manos.

Clero y templos

Los clérigos de Tiqué visten túnicas azules. Procuran estar disponibles tanto en sus templos como en todas partes: en las tabernas, en las casa de juego, en las calles, y en cualquier otra parte donde la gente pueda rogar a Tiqué para tener suerte. Dirigen plegarias y ofrecen sacrificios en nombre de Tiqué y son populares entre la gente común.

Tiqué tiene pequeños santuarios en muchos sitios, pero carece de grandes templos.

TIQUÉ

Pícara 20/Clériga 10/Hechicera 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 8
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d6+160 (Pcr) más 10d8+80 (Clr) más 10d4+80 (Hcr) (880 pg).
Iniciativa: +13, siempre primera (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada, iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 66 (+9 des, +8 divino, +21 natural, +18 desvío).
Ataques: toque +56 cuerpo a cuerpo; o *hoja de la suerte* +57/+52/+47/+42 cuerpo a cuerpo; o conjuro +56 toque cuerpo a cuerpo o +57 toque a distancia.
Daño: toque consunción de 1d6 puntos permanentes de Constitución; *hoja de la suerte* 1d6+9; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/ 5'
Ataques especiales: consunción de constitución, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, ataque furtivo +10d6, aptitudes sortílegas, expulsar muertos vivientes 21/día.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 43/+4, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (gatos), lisiar con un impacto, rodar a la defensiva, evasión, resistencia al fuego 28, evasión mejorada, oportunista, trampas, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueada, +4 contra trampas), RC 40, aura divina (800', CD 36).
Salvaciones: Fort +49, Ref +50, Vol +49.
Características: Fue 26, Des 29, Con 26, Int 30, Sab 26, Car 46.
Habilidades: Averiguar intenciones +56, Avistar +63, Buscar +63, C11ntración +66, Conocimiento de conjuros +68, Engañar +66, Equilibrio +59, Escapismo +57, Esconderse +57, Escuchar +63, Escudriñar +38, Hurtar +59, Leer los labios +58, Intimidar +28, Moverse sigilosamente +57, Piruetas +64, Reunir información +71, Saber (arcano) +48, Saber (religión) +28, Saltar +58, Sanar +26, Supervivencia +26, Tasación +58, Trepar +36, Usar objeto mágico +66, Uso de cuerdas +37.
Dotes: Alerta, Ampliar conjuro, Ambidextrismo, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Esquiva, Hombre para todo, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Vista ciega 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, parálización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Avatar, Celeridad divina, Crear objeto, Iniciativa suprema, Movimiento instantáneo, Pícaro divino, Poder de la suerte.
Poderes de dominio: 8/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 8/día custodia protectora (el receptor tocado obtiene un bonificador +10 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 8 asaltos/día libertad de movimiento.
Aptitudes sortílegas: Tiqué utiliza estas aptitudes con un nivel 18.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 36 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, campo antimagia, encontrar la senda, escudar a otro, escudo de entropía, esfera prismática, inmunidad a conjuros, libertad de movimiento, localizar objeto, mente en blanco, milagro, protección contra los elementos, proyección astral, puerta dimensional, puerta en fase, rechazo, resistencia a conjuros, retirada expeditiva, retorno de conjuros, romper encantamiento, santuario, teleportar sin error, volar.*

Ilustración de M. Cavotta

Conjuros de clériga/día: 6/7/7/6/6/4; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Conjuros conocidos de hechicera (6/11/11/10/9/7; CD base = 28 + nivel de conjuro): 0— *atontar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, llamarada, luz, mano del mago, resistencia, sonido fantasma*; 1.º— *armadura de mago, arma mágica, escudo, impacto verdadero, rayo de debilitamiento*; 2.º— *detectar pensamientos, imagen múltiple, protección contra las flechas, visión en la oscuridad*; 3.º— *arma mágica mayor, desplazamiento, intermitencia*; 4.º— *confusión, lanzar maldición*; 5.º— *mano interpuesta de Bigby*.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Tiqué puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Tiqué puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de ocho millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a ocho millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 8 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Tiqué no tiene percepción de ámbito de poder.

Acciones automáticas: Tiqué puede utilizar Avistar, Diplomacia, Engañar, Escapismo, Esconderse, Escuchar, Hurtar, Leer los labios, Usar objeto mágico o Uso de cuerdas como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Tiqué puede crear cualquier objeto mágico que proporcione un bonificador de suerte, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

Avatares

Los avatares de Tiqué vagan por la tierra, repartiendo buena o mala suerte según su capricho. Aparecen como humanos normales, tanto hombres como mujeres.

Avatar de Tiqué: como Tiqué excepto rango divino 4; CA 58 (toque 41, sorprendido 58); Atq +52 cuerpo a cuerpo (consunción de Constitución, toque); o +53/+47/+43/+37 cuerpo a cuerpo (1d6+9, *hoja de la suerte*); o por conjuro +52 cuerpo a cuerpo o +53 toque a distancia; CE RD 39/+4, resistencia al fuego 24, RC 36, aura divina (40', CD 32); TS Fort +45, Ref +46, Vol +45; todos los modificadores de habilidades reducidos en 4.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Celeridad divina, Iniciativa suprema, Movimiento instantáneo, Poder de la suerte.

Aptitudes sortílegas: 14.º nivel de lanzador de conjuros; CD de los tiros de salvación 32 + nivel de conjuro.

LA ACADEMIA

Filosofía
Símbolo: rollo de pergamino.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: bien, verdad, belleza.
Adoradores: filósofos.
Alineamiento de los clérigos: LB, NB, CB.
Dominios: Bien, Saber.
Arma preferida: bastón.

Continuando la herencia de un filósofo antiguo, la Academia enseña un sistema filosófico centrado en una única deidad impersonal denominada lo Bueno, lo Verdadero, lo Hermoso o una cantidad de epítetos abstractos parecidos. Esta filosofía crece como una crítica a la religión olímpica: los dioses olímpicos son demasiado humanos (propensos a equivocarse e inmorales) para tratarse de las deidades verdaderas. Según la Academia, lo que es divino debe ser puramente bueno y perfecto en todos los sentidos.

Dogma

La Academia enseña que una deidad verdadera no puede ser injusta, celosa, vengativa y necia, tal y como las deidades olímpicas demuestran ser a menudo. Por ello, las deidades olímpicas, y cualquiera otra que demuestre tener rasgos semejantes, no pueden ser auténticas deidades. Los filósofos, que aman la sabiduría y buscan la verdad, plantean como alternativa la existencia de una fuerza divina que es superior a todas las demás deidades. De hecho, las demás deidades no son sino reflejos imperfectos de ella. Esta fuerza impersonal es el verdadero dios de la Academia.

Sin embargo, esto no es solamente una especulación abstracta para los filósofos de la Academia. Tal y como ellos dicen, el objetivo de la vida filosófica es "llegar a ser como un dios, tanto como sea posible". Este objetivo no es un ideal teórico, sino una posibilidad real. Mediante el acto de la búsqueda de la verdad y la contemplación de las maravillas, los filósofos esperan alcanzar la experiencia mística definitiva de unión con lo divino.

Como parte de su búsqueda, los filósofos se dedican a la meditación personal, pero su tarea principal es la enseñanza. Los filósofos de la Academia consideran la enseñanza como su responsabilidad para defenderse de "la superstición", que para ellos significa cualquier caracterización de una deidad que no haga justicia a la naturaleza verdadera de la divinidad. Si bien tienen escasa influencia en lo que sucede fuera de sus escuelas, la vigilancia es importante dentro de ellas para evitar que la superstición se extienda entre sus filas. Por otro lado, algunos filósofos consideran importante dar un sentido alegórico a los mitos, tanto las historias de los dioses olímpicos como las de otros panteones, para adaptarlos a la "religión verdadera".

Clero y templos

Los filósofos de la Academia enseñan de forma muy parecida a como lo hacía el fundador de la Academia, manteniendo discusiones en plazas públicas e iniciando a sus discípulos en misterios más profundos. Deben permanecer castos y solteros, y seguir un estilo de vida ascético también en las demás áreas. Su dieta, su vestuario y el tiempo que dedican a dormir son escasos. Se les exige moderación en todas las cosas.

MONSTRUOS OLÍMPICOS

Los monstruos que se incluyen en esta sección son apropiados de forma especial para una campaña que utilice el panteón olímpico. Por supuesto, muchos de los monstruos que aparecen en el *Manual de Monstruos* se derivan de las historias de las deidades olímpicas, incluyendo a los siguientes: arpía, centauro, dríada, esfinge, gorgón (*NdT: que debería ser gorgona*), grifo, hidra, hipogrifo, lamia, mantícora, medusa, minotauro, ninfa, pegaso, quimera, sátiro, titán y tritón.

CÍCLOPE

	Menor Gigante Grande	Mayor Gigante Enorme
Dados de Golpe	13d8+52 (110 pg)	16d8+96 (168 pg)
Iniciativa	−1	+1
Velocidad	40'	40'
CA:	18 (−1 tamaño, −1 Des, +10 natural) armadura	24 (−2 tamaño, +1 Des, +10 natural, +5 [*cota de escamas +1*])
Ataques:	lanza larga enorme +16/+11 cuerpo a cuerpo; o roca +8/+2 a distancia	lanza larga gargantuesca +21/+16/+11 cuerpo a cuerpo; o roca +11/+6/+1 a distancia
Daño:	lanza larga enorme 2d6+12; o roca 2d6+8	lanza larga gargantuesca 2d8+16; o roca 2d8+11
Frente/Alcance:	5' × 5'/10'(10-20' con lanza larga)	5' × 5'/10' (10-20' con lanza larga)
Ataques especiales:	lanzamiento de rocas	lanzamiento de rocas
Cualid. especiales:	atrapar rocas	atrapar rocas, inmunidad al fuego, RC 21
Salvaciones:	Fort +12, Ref +3, Vol +3	Fort +16, Ref +6, Vol +9
Características:	Fue 27, Des 9, Con 19, Int 6, Sab 8, Car 6	Fue 33, Des 13, Con 23, Int 16, Sab 18, Car 14

Habilidades:	Avistar +4, Saltar 13, Trepar 13	Arte (armería) +23, Arte (fabricar armas) +24
Dotes:	Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura	Fabricar armas y armaduras mágicas, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, Romper arma
Terreno/Clima:	montaña/templado	montaña/templado
Organización:	solitario o puño (2-5)	solitario o puño (2-5)
Valor de desafío:	8	11
Tesoro:	estándar	monedas estándar, bienes estándar, objetos doble
Alineamiento:	caótico maligno	caótico bueno
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje

Los cíclopes son dos razas de gigantes relacionadas entre sí, que son frecuentes en las tierras donde se adora a las deidades olímpicas. Los cíclopes mayores fueron creados por Hera y entregados como regalo a su hijo Hefesto. Los cíclopes menores fueron creados (o engendrados) por Poseidón y por lo general habitan en islas. Ambos tipos aparecen como grandes humanoides con un único ojo. La variedad mayor es más grande (20' de alto, comparados con los 12' del tipo menor), más inteligente y más civilizada que la menor.

Combate

Los cíclopes menores son bestias monstruosas que disfrutan comiendo cerebros humanos. Se les engaña con facilidad, pero luchan ferozmente y hasta la muerte. Por otro lado, los cíclopes mayores evitan el combate salvo que Hefesto les ordene combatir. Habitualmente los cíclopes mayores están bien equipados con armas y armaduras mágicas, y hacen un uso excelente de la táctica.

Lanzamiento de rocas (Ex): los cíclopes adultos son consumados lanzadores de rocas, y reciben un bonificador racial +1 en las tiradas de ataque cuando arrojan rocas. Un cíclope menor puede lanzar rocas que pesen entre 40 y 50 lb. cada una (objetos Pequeños), y un cíclope mayor puede lanzar rocas entre 60 y 80 lb. (objetos Medianos). Las rocas de ambas variedades tienen un incremento de distancia de 140' y un alcance máximo de cinco incrementos de distancia.

Atrapar rocas (Ex): un cíclope puede atrapar rocas Pequeñas, Medianas o Grandes (o proyectiles de tamaño parecido). Una vez por asalto, un cíclope que sería normalmente alcanzado por una roca, puede realizar una salvación de Reflejos para atraparla. La CD es 15 para una roca pequeña, 20 para una Mediana y 25 para una grande. (Si el proyectil tuviera un bonificador mágico al ataque, la CD aumentaría en igual cantidad). El cíclope debe estar preparado y ser consciente del ataque.



Ilustración de R. Gray

FAUNO

Fata Mediana

Dados de Golpe: 1d6 (4 pg)
Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad: 30'
CA: 13 (+1 Des, +2 Cuero)
Ataques: lanza corta +0 cuerpo a cuerpo; o arco corto +1 a distancia
Daño: lanza corta 1d6; arco corto 1d6
Frente/Alcance: 5' × 5'/ 5'
Cualidades especiales: rasgos de fauno
Salvaciones: Fort +0, Ref +3, Vol +1
Características: Fue 11, Des 12, Con 10, Int 11, Sab 9, Car 8
Habilidades: Avistar +3, Diplomacia +2, Engañar +2, Esconderse +7, Escuchar +3, Interpretar +3*, Moverse sigilosamente +7, Saber (naturaleza) +3, Supervivencia +5
Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: bosque/cualquiera
Organización: solitario, comitiva (2-12), o partida (15-60)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje

Los faunos son una raza de humanoides moradores de las zonas boscosas, que habitan en las tierras donde se adora a las deidades olímpicas. Están estrechamente emparentados con los sátiros; de hecho, se sospecha que los faunos son el resultado del cruce entre sátiros y humanos o tal vez elfos.

Los faunos tienen en esencia forma humana, midiendo cerca de 6' de alto con rostros de apariencia bestial, abundantes matas de pelo (incluyendo barbas en los varones) y cortas colas caprinas. No les gustan las

ropas, pero las llevan en sus relaciones con los humanos. En su lugar, pintan sus cuerpos con colores naturales, especialmente rojos brillantes y negros llamativos que contrastan con sus complexiones marrón claro. No tienen cuernos.

Los faunos hablan silvano y común.

Combate

A los faunos les desagrada combatir y lo evitan si les es posible. No tienen nociones erróneas sobre el valor o el honor que les impidan huir de un enemigo peligroso. No son cobardes, sino que sencillamente no luchan si no es necesario.

Rasgos de fauno (Ex): los faunos se benefician de una serie de rasgos raciales.

- Visión en la penumbra.
- *Aptitud musical:* cuando un fauno utiliza una flauta o gaita mágica, incluyendo una *flauta de las alcantarillas, flauta del desasosiego, flauta del dolor* o *flauta del son*, la CD del tiro de salvación para cualquier efecto del objeto se incrementa en +2. Adicionalmente, un personaje fauno con la habilidad de Usar objeto mágico puede utilizar la flauta de un sátiro para crear los efectos mágicos que los sátiros producen con sus flautas. La CD de la prueba es la misma que la de la raza que se imita, CD 25.
- *Resistencia a la música:* los faunos reciben un bonificador +2 a los tiros de salvación realizados para resistir efectos musicales, incluyendo conjuros sónicos, música de bardo, *baile irresistible de Otto*, y los efectos de flautas, arpas, liras y demás instrumentos musicales mágicos.

Habilidades: los faunos reciben un bonificador racial +2 a las pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Supervivencia, y un bonificador racial +4 a las pruebas de Interpretar hechas mientras toquen flautas o gaitas.

Sociedad de los faunos

Los faunos son naturales de ambientes pastoriles tales como plácidas zonas boscosas y tranquilos bosquecillos. Viven en bandas imprecisas sin gobierno ni jerarquías. A menudo se asocian con sátiros, centauros, dríadas y ninfas.

Al contrario que los sátiros, los faunos son tratables en su interacción con la sociedad humana; no son tan xenófobos como sus primos. Están intrigados de alguna manera por los matices de la cultura humana, en especial por los logros en la filosofía y las artes, y se esfuerzan por imitar la cultura humana aunque no tengan un amplio contacto con ella.

Personajes faunos

La clase favorita de los faunos son los bardos. Los clérigos faunos adoran a Dionisio o a Pan.



Ilustración de R. Gray

MONSTRUOS OLÍMPICOS

Los monstruos siguientes son especialmente adecuados para una campaña que utilice el panteón olímpico.

Monstruo	VD	Notas
Arpía	4	
Basilisco	5	
Centauro	3	
Cocatriz	3	
Dríada	1	
Duende	1 o 4	Cualquier tipo
Esfinge	5, 7, 8, o 9	Cualquier tipo
Gorgón	8	
Grifo	4	
Hipogrifo	2	
Hidra	4-15	Cualquier tipo o cantidad de cabezas
Medusa	7	
Minotauro	4	
Ninfa	6	
Pegaso	3	
Quimera	7	
Roc	9	
Sátiro	2 o 4	Con sin flauta
Titán	21	
Unicornio	3	

Animales: águila (VD 1/2), búho (VD 1/4), burro (VD 1/6), caballo, todos (VD 1), gato (VD 1/4), halcón (VD 1/3), jabalí (VD2; león (VD 3), mulo (VD 1), perro (VD 1/3), perro de monta (VD 1), poni, todos (VD 1/4), rata (VD 1/8), serpiente, todas (VD 1/3 a 5).



Ilustración de A. Swekel

El panteón faraónico es una interpretación fantástica de las religiones del Egipto histórico de la época antigua. Incluye las deidades más apropiadas para utilizarlas con el juego DUNGEONS & DRAGONS, ordenadas en una cosmología y teología que tienen sentido desde la perspectiva del juego. Estos dioses están separados de su contexto histórico como deidades tutelares de ciudades individuales en el Egipto del mundo real y reunidos en un panteón cerrado que sirve a las necesidades de los clérigos del D&D y a otros personajes jugadores y no jugadores del juego.

TEOLOGÍA FARAÓNICA

Ra, el dios primigenio del panteón faraónico, engendró un hijo y una hija: Shu y Tefnut respectivamente. Shu era el dios del aire seco del desierto y de las fuerzas de la conservación, mientras que Tefnut tenía dominio sobre el aire húmedo del río y las fuerzas del cambio. Entre sí tuvieron dos vástagos: Geb, dios de la tierra seca, y Nut, diosa del cielo cuajado de estrellas. Geb y Nut se amaron profundamente y tuvieron cuatro vástagos (Isis, Neftis, Osiris y Seth) antes de que Ra les prohibiera tener más. Esta generación de deidades es, con mucho, la más importante del actual panteón faraónico. El hijo de Osiris e Isis, Horus, ascendió para reclamar el trono de Ra, absorbiendo su esencia para convertirse en Ra-horajti. Osiris y Neftis tuvieron un hijo, Anubis, que desempeña un papel importante en la vida después de la muerte de los humanos. Neftis dio a Seth un hijo antes de escapar horrorizada de su esposo a causa de su malignidad: Sobek, el deforme dios cocodrilo.

Después de ascender al trono de su tatarabuelo, Ra-horajti (Horus) repitió el acto primordial de partenogénesis de Ra y tuvo por sí mismo dos hijas, Hathor y Bastet, cada una de las cuales se casó con un dios de un panteón extranjero, introduciendo a estos dioses en la "familia" faraónica. Hathor se casó con Bes, y Bastet tomó como esposo a Ptah. Cualesquiera que fueran sus orígenes, estas dos deidades extranjeras habían perdido todo contacto con sus antiguos panteones, y es bastante posible que el resto de miembros de los mismos hubiera muerto o desaparecido.

Tres deidades más permanecen fuera de la relación familiar del panteón: Imhotep nació mortal y ascendió a la divinidad; Thot nació del mismo caos primordial que Ra; y Apofis es una criatura de maldad absoluta que probablemente existiera antes de que Ra creara el universo.

Las generaciones más viejas de deidades faraónicas (Shu, Tefnut, Geb y Nut) todavía siguen vivas, pero tan alejadas del mundo de los mortales que no son figuras importantes en el panteón. Ya no son adoradas y sus estadísticas no aparecen en este libro.

COSMOLOGÍA FARAÓNICA

El mundo de la cosmología faraónica está circunscrito por el cielo y el infierno. Al oeste del mundo mortal, donde el sol se pone cada noche, se sitúa el hermoso Campo de las ofrendas (Seket-Herep), donde las almas de los justos viven en eterna recompensa. Bajo la tierra, donde el sol (guiado por Ra-horajti) pasa cada noche en pugna con las fuerzas del mal, están las Doce horas de la noche. Demonios, monstruos serpentiformes, y las almas de aquellos que murieron sin unos funerales adecuados (incluyendo a los extranjeros) pueblan este oscuro mundo de ultratumba. Juntos, el Campo de las ofrendas, las Doce horas de la noche, y el arco celestial del viaje de la luz solar componen la Duat, el Otro mundo en la cosmología faraónica.

Tabla 5–1: El panteón faraónico

Nombre	Dominios	Rango	Alineamiento	Arma preferida	Ámbitos de poder
Ra-horajti	Gloria, Bien, Ley, Nobleza, Sol, Guerra	M	LB	Khopesh	Nobleza, sol, supremo, venganza
Anubis	Ley, Magia, Descanso	m	LN	Maza	Juicio, muerte
Apofis	Mal, Fuego, Escamoso	s	NM	Pico pesado	Mal, fuego, serpientes
Bastet	Caos, Destrucción, Protección, Fuerza, Guerra	m	CB	Garras de tigre	Gatos, venganza, protección, castigo
Bes	Suerte, Protección, Superchería	m	CN	Espada corta	Suerte, música, protección
Hathor	Comunidad, Bien, Suerte	m	LB	Espada larga	Amor, música, danza, luna, destino, maternidad
Imhotep	Artífice, Curación, Saber	s	NB	Bastón	Artes y oficios, medicina
Isis	Bien, Magia, Protección, Agua	M	NB	Bastón	Fertilidad, magia, matrimonio
Neftis	Caos, Bien, Protección, Descanso	I	CB	Maza	Muerte, aflicción
Osiris	Aire, Tierra, Bien, Ley, Vegetal, Descanso	M	LB	Mangual	Cosecha, naturaleza, inframundo
Ptah	Creación, Saber, Ley, Viaje	I	LN	Maza	Artes y oficios, Conocimiento, secretos, viajar
Seth	Aire, Caos, Oscuridad, Destrucción, Mal, Fuerza	M	CM	Lanza	Oscuridad, mal, noche, tormentas desérticas, sequía
Sobek	Animal, Mal, Agua	s	LM	Lanza corta	Agua, peligros fluviales, cocodrilos, marismas
Thot	Saber, Magia, Inscripción	I	N	Bastón	Conocimiento, sabiduría, aprendizaje

Rango: semidiós (s), menor (m), Intermedia (I) y Mayor (M)

Tabla 5–2: Deidades faraónicas según la raza

Raza	Deidades
Humanos	Según clase y alineamiento
Elfos	Bastet, Neftis, o según clase y alineamiento
Enanos	Osiris, Ptah, o según clase y alineamiento
Gnomos	Bes, Hathor, Thot, o según clase y alineamiento
Medianos	Bastet, Bes, Hathor, o según clase y alineamiento
Semielfos	Bastet, Neftis, o según clase y alineamiento
Semiorcos	Bastet, Seth, o según clase y alineamiento

Tabla 5–3: Deidades faraónicas según la clase

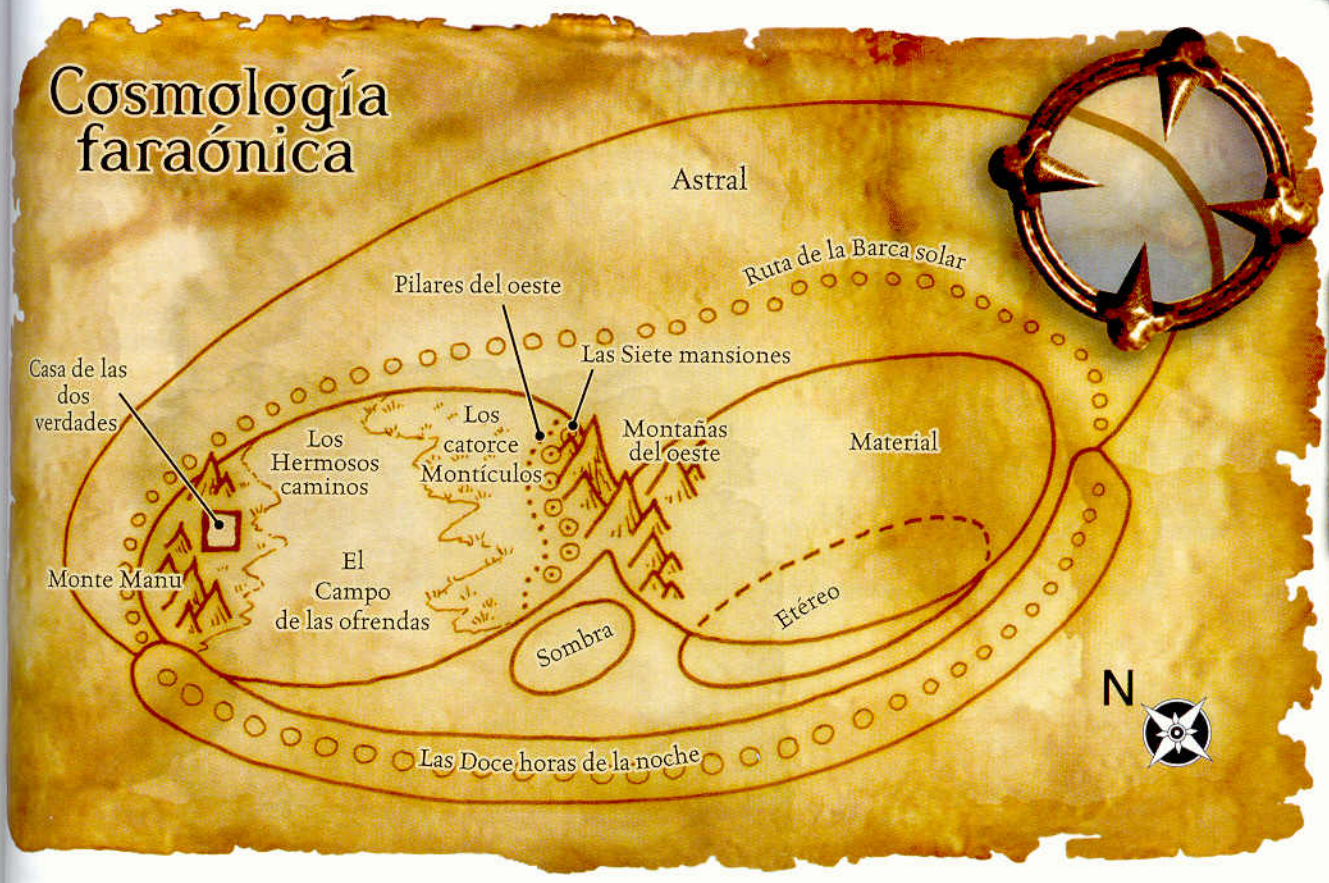
Clase	Deidades (alineamiento)
Bárbaro	Apofis (NM), Bastet (CB)
Bardo	Bes (CN), Hathor (NB), Isis (NB), Thot (N)
Clérigo	cualquiera
Druida	Apofis (NM), Isis (NB), Ptah (LN), Sobek (LM)
Explorador	Apofis (NM), Bastet (CB), Isis (NB), Neftis (CB), Osiris (LB), Sobek (LM)
Guerrero	Bastet (CB), Ra-horajti (LB), Seth (CM)
Hechicero	Isis (NB), Ptah (LN), Thot (N), Seth (CM)
Ilusionista	Bastet (CB), Bes (CN)
Mago	Imhotep (NB), Isis (NB), Ptah (LN), Thot (N), Seth (CM)
Monje	Anubis (LN), Osiris (LB), Ptah (LN), Ra-horajti (LB), Sobek (LM)
Nigromante	Anubis (LN), Neftis (CB), Osiris (LB), Seth (CM)
Paladín	Osiris (LB), Ra-horajti (LB)
Pícaro	Apofis (NM), Bastet (CB), Bes (CN), Seth (CM)

Aunque los adoradores de las deidades faraónicas ven la Duat como un único reino de la existencia, en realidad se trata de tres planos Exteriores distintos donde residen la mayoría de las deidades del panteón faraónico.

La Barca solar: Ra-horajti y sus sirvientes navegan a través del cielo (en realidad, el plano Astral) en la Barca solar cada día, y a través de las Doce horas de la noche cada noche. Ra-horajti es atendido por una serie de dioses menores, incluyendo a Kherp, el capitán de la Barca; Nehes, el vigía; y Up-uate, Herheken, Saa y Hu, los marineros de cubierta. Durante la travesía nocturna se le une Afu, su escolta de confianza. Cada amanecer, Bastet lucha contra Apofis para abrir paso a la barca solar y dejar atrás el inframundo para volver a navegar por el cielo (*NdT: la Barca solar, que navega por Nun, el Nilo celeste, se ve amenazada por Apofis que intenta hundirla, ya sea atacándola o creando bancos de arena para que encalle, o bebiéndose el agua del Nilo celestial para impedir que la Barca avance y el sol resucite cada amanecer. Bastet, como protectora de los gatos y, por ello, enemiga de las serpientes le ataca y con sus garras vence a la serpiente abernante [en algunos mitos, con ayuda de Ra-horajti], abriendo paso a la Barca. Los egipcios creían que la sangre de Apofis teñía a veces los cielos al amanecer, dándoles un tono rojizo y que los eclipses se producían porque Apofis, momentáneamente, se tragaba la Barca solar, siendo luego derrotada por Bastet, que la liberaba*). La Barca solar es un pequeño plano Exterior en sí misma, divinamente mórfico, y tiene un alineamiento levemente bueno con una predominancia menor de energía positiva.

El campo de las ofrendas: oculto y más allá de las impresionantes masas de las montañas del Oeste, el Campo de las ofrendas (*NdT: también llamado posteriormente Campo de juncos o de cañas*) brinda paz y prosperidad a las almas de los justos. En las faldas de las montañas del Oeste, siete puertas enormes permiten el paso a las Siete mansiones, cada una de las cuales es una caverna lo suficientemente grande como para contener en su interior varias ciudades. En cada una de las Siete mansiones hay muchas granjas y haciendas prósperas, la recompensa para los muertos honestos. Más a lo lejos, en las profundidades debajo de las montañas del Oeste están los Pilares del oeste, 21 enormes pilares que se alzan cada uno frente a la entrada de otra enorme caverna, las cuales contienen más pueblos idílicos y plantaciones. Más allá de los Pilares del oeste se encuentran los Catorce montículos, una zona que sirve de barrera entre los Pilares y el reino de Osiris que se encuentra al otro lado. Los Catorce montículos se alzan en lúgubre contraste con el reino apacible del Campo de las ofrendas, ya que están plagados de ríos de lava, pozos de fango y demonios, que pese a su apariencia terrible, son servidores y guardianes de los dioses faraónicos.

Una vez cruzados los Catorce montículos se encuentran los Hermosos caminos, un amplio valle en el extremo más alejado de las montañas del Oeste. Mientras las cavernas bajo las montañas son el hogar de las almas de los difuntos mortales y de algunos dioses menores (como Imhotep), la mayoría de las deidades importantes residen en los Hermosos caminos, incluyendo a Anubis, Hathor, Isis, Neftis, Osiris, y Thot. Todas estas deidades pasan mucho tiempo en la Casa de las dos verdades, donde participan en el juicio de las almas de los muertos. Anubis guía a cada alma a través de las mansiones bajo las montañas del Oeste hasta esta Casa. Aquí, el alma es pesada en una balanza contra la Pluma de Ma'at, mientras los jueces consideran las acciones. A las almas virtuosas se les asigna su morada eterna en las Siete mansiones o en los Pilares del Oeste, mientras que las almas condenadas son devoradas por Ammit, una criatura monstruosa y horrenda con la cabeza de un cocodrilo, el cuerpo de un hipopótamo y las zarpas y melena de león (*NdT: llamada la Devo-*



radora, estaba sentada frente a la balanza en la Casa de las dos verdades. Si la condena reflejada por la pesada del alma del difunto era negativa Ammit se encargaba de devorar el corazón de éste, que era totalmente aniquilado).

El Campo de las ofrendas es un plano Exterior divinamente mórfico y tiene un alineamiento levemente bueno.

Las Doce horas de la noche: pasados los Hermosos caminos se encuentra el monte Manu, parte de otra cordillera titánica en el extremo más occidental del mundo. En la base del monte Manu se abre la boca de un enorme desfiladero, la entrada a las Doce horas de la noche. Cada anochecer, la Barca solar debe entrar y atravesar esta larga y serpenteante serie de cavernas a fin de emerger por el este y surcar el cielo de nuevo. A lo largo de la travesía, demonios y otras criaturas monstruosas, así como las almas de los extranjeros que escogieron aliarse con las fuerzas del mal, intentan impedir o al menos entorpecer su avance. Seth es el amo de todos esos seres malignos, conspirando eternamente para derrocar a Ra-horajti y apoderarse del gobierno del panteón faraónico. Tal vez su servidor más fiel sea Apofis, la serpiente monstruosa, que desafía a la Barca solar cada amanecer negándose a dejarla salir de las Doce horas de la noche. El deber de combatir contra Apofis, mientras la Barca solar se abre paso, recae en Bastet.

La mayoría de las almas mortales que habitan en las Doce horas de la noche pertenecen a aquellos a los que no se dio los funerales adecuados. A causa de esta negligencia, sus almas no pudieron ser encontradas por Anubis para escoltarlas hasta la Casa de las dos verdades. Algunas de estas almas intentan auxiliar a Ra-horajti y ayudar a la Barca solar a completar su travesía nocturna. De forma regular, Ra-horajti recompensa a estas almas sacándolas, unas pocas cada vez, y depositándolas en los Hermosos caminos antes de descender una vez más al interior de las Doce horas de la noche. Sin embargo, la Barca solar solamente puede transportar a unas pocas almas cada noche.

Las Doce horas de la noche es el tercer plano Exterior de la cosmología faraónica. Es divinamente mórfico y tiene un alineamiento levemente maligno, con una predominancia menor de energía negativa.

Los planos Transitivos: los planos Transitivos están ligeramente alterados en la cosmología faraónica. El plano Etéreo coexiste normalmente con el plano Material. La Barca solar navega a través del plano Astral, y es visible desde el plano Material como el sol. El plano Astral también conecta con el Campo de las ofrendas y las Doce horas de la noche. El plano de Sombra solamente conecta con las Doce horas de la noche.

EL PANTEÓN FARAÓNICO

Debido a que las deidades faraónicas forman un panteón cerrado, los clérigos pueden escoger al panteón entero como deidad tutelar en lugar de una deidad específica del mismo. Sin embargo, en el panteón faraónico, los clérigos están más a menudo al servicio de una deidad, mientras que por lo general los creyentes seglares adoran al panteón entero.

Los clérigos que veneren al panteón faraónico al completo pueden escoger cualquiera de los siguientes dominios: Agua, Aire, Artífice, Bien, Caos, Comunidad, Creación, Curación, Descanso, Destrucción, Fuerza, Gloria, Guerra, Inscripción, Ley, Magia, Nobleza, Protección, Saber, Sol, Suerte, Superchería, Tierra, Vegetal, y Viaje. Pueden elegir arma preferida entre las siguientes: bastón, espada corta, espada larga, garras de tigre, khopesh, lanza, mangual, maza, y pico pesado.

Un clérigo del panteón completo puede ser de cualquier alineamiento no maligno. Los clérigos malignos adoran a Apofis, Seth o Sobek, las tres deidades aberrantes del panteón, y no son bienvenidos en los templos de las demás deidades.

En lugar de servir al panteón entero, algunos clérigos se consagran solamente al servicio de la "tríada Osiríaca" de deidades: Osiris, su esposa Isis y su hijo Ra-horajti. Estos clérigos pueden escoger entre los siguientes dominios: Agua, Aire, Bien, Descanso, Gloria, Guerra, Ley, Magia, Nobleza, Protección, Sol, Tierra, Vegetal. Estos clérigos deben ser de alineamiento bueno, y deben escoger entre bastón, khopesh o mangual para su arma preferida.

Ma'at: el principio que une a las deidades faraónicas en un panteón cerrado es Ma'at, el orden cósmico fundamental del universo. Todas las deidades faraónicas (con las excepciones de los dioses aberrantes Apofis, Seth y Sobek) alaban y propugnan a Ma'at como el orden que mantiene su exis-

Templo faraónico

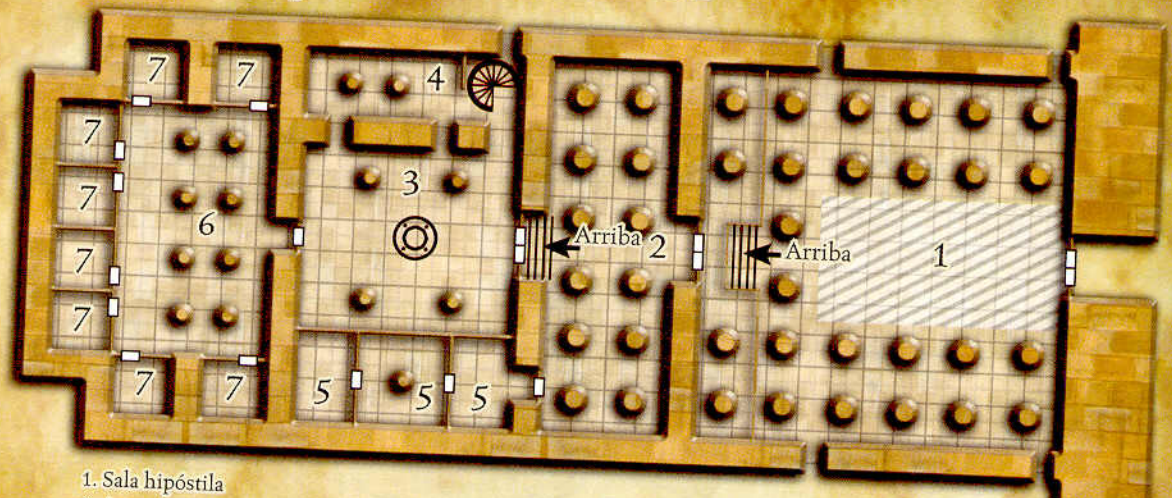


Ilustración de D. Cramer

tencia y lugar en el universo. Ma'at es el principio de la verdad, la justicia, la ley y el orden, y sin él el universo mismo se desintegraría en el caos.

Cuando un mortal muere, Anubis pesa el alma del fallecido en uno de los platillos de la balanza contra la pluma de Ma'at. Si el alma desequilibra la balanza, pasa a alimentar a Ammit, la devoradora de almas. Si la balanza permanece en equilibrio, se pone de manifiesto que el difunto era una persona justa y honrada y encuentra su recompensa en el Campo de las ofrendas.

Los jueces invocan la presencia de Ma'at a fin de juzgar los casos que se les presentan con justicia e imparcialidad. Los soberanos se esfuerzan por gobernar de acuerdo con los principios de Ma'at, buscando a menudo el consejo de los clérigos, de modo que la justicia y el orden puedan dejar su impronta en sus reinados.

RA-HORAJTI

El Barquero celestial, el Vengador, el Rey del Alto y Bajo Egipto

Deidad mayor
Símbolo: disco solar rodeado por una serpiente.
Plano hogar: la Barca solar.
Alineamiento: legal bueno.
Ámbitos de poder: nobleza, sol, supremo, venganza.
Adoradores: gobernantes y ministros, guerreros, paladines, monjes.
Alineamiento de los clérigos: LB, LN, NB.
Dominios: Gloria, Bien, Ley, Nobleza, Sol, Guerra.
Arma preferida: khopesh



El soberano del panteón faraónico, Ra-horajti (RA-ho-RAJ-ti), es el resplandeciente señor del sol, que guía la Barca solar a través del cielo durante el día y por entre el inframundo por la noche. Su apariencia es la de un humano fuerte de piel oscura con la cabeza de un halcón.

Ra-horajti es el hijo de Isis y Osiris. Llamado en un principio Horus, ascendió a ocupar el puesto del dios-sol original, Ra, después de derrotar a Seth para vengar la muerte de Osiris. Absorbió la esencia divina de Ra, incrementando su poder más allá del de sus progenitores.

Dogma

Ra-horajti es el dios de los reyes, e imparte su bendición divina sobre los gobernantes terrenos que le sirven. Aunque los reyes que veneran a Ra-horajti son aficionados a sermonear acerca de su "derecho divino", Ra-horajti exige que los monarcas gobiernen de forma sabia y justa, de acuerdo con su alineamiento legal bueno. Sus bendiciones divinas pueden desaparecer de aquellos que demuestren ser indignos tan rápidamente como les fueron concedidas.

Los reyes que sirven a Ra-horajti dan su nombre al panteón faraónico, ya que son llamados faraones. Ra-horajti utiliza normalmente su aptitud divina sobresaliente de Poseer a un mortal para habitar en un faraón mortal, actuando de este modo al mismo tiempo como gobernante celestial y terreno.

Ra-horajti es un dios guerrero y su batalla nocturna en el inframundo representa la lucha constante que el bien debe mantener contra el mal. En el panteón faraónico, el mal significa Seth y sus servidores, especialmente Apofis. Seth es el tío de Ra-horajti y asesinó a Osiris al menos en parte para usurpar el trono que Ra-horajti le arrebató poniéndolo fuera del alcance de sus manos, y convirtiendo a ambas deidades en enemigos implacables. Ra-horajti enseña que la vigilancia y la soltura con las armas son absolutamente necesarias para que Seth y sus esbirros nunca puedan tener éxito en detener la Barca solar durante su travesía nocturna y obtener el liderazgo del panteón.

Clero y templos

Los clérigos de Ra-horajti son reyes y consejeros de reyes. Como la mayoría de los clérigos faraónicos, visten ropajes blancos, pero también se adornan con coronas, brazales y otros símbolos de sus altos cargos de oro. Sus clérigos varones, en su gran mayoría, se afeitan la cabeza.

Habitualmente Ra-horajti comparte templo con sus padres, Osiris e Isis, aunque cada deidad tiene una zona separada dentro de cada templo. Estos grandes templos se encuentran en todas partes donde se venera al panteón faraónico. Muchos clérigos sirven a las tres deidades.

RA-HORAJTI

Paladín 20/Monje 20/Clérigo 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 19
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d10+180 (Pal) más 20d8+180 (Mnj) más 10d8+90 (Clr) (1.230 pg).
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 180'.
CA: 101 (+9 Des, +20 monje, +19 divino, +32 natural, +11 desvío).
Ataques*: *khopesh +5 legal radiante sagrado* +81/+76/+71/+66 cuerpo a cuerpo o *ataque sin armas +5 legal afilado vorpalino* +80/+77/+74/+71/+68 cuerpo a cuerpo; o conjuro +75 toque cuerpo a cuerpo o +73 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *khopesh +5 legal radiante sagrado* 1d8+21/17-20 o *ataque sin armas +5 legal afilado vorpalino* 2d12+16/19-20 o por conjuro. *Siempre inflige máximo daño (khopesh 29 puntos, ataque sin armas 40 puntos).
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, castigar el mal (3/día, +11 al ataque y +60 al daño), impacto sin armas, ráfaga de golpes, ataque aturdidor (20/día CD 36), impacto *ki* +3, palma temblorosa, expulsar muertos vivientes (paladín) 14/día (como clérigo de 18.º), expulsar o reprender muertos vivientes 18/día.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 54/+4, curación rápida 39, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 19 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, *detectar el mal*, gracia divina, *imposición de manos* (220 pg/día), salud divina, aura de valor (+8 a la moral), *quitar enfermedad* (6/semana), montura de paladín con rasgos genéricos celestiales, evasión, mente en calma (+2 contra encantamiento), caída ralentizada (cualquier distancia), pureza corporal, plenitud corporal (40 pg), salto de las nubes, evasión mejorada, cuerpo diamantino, *paso abundante*, cuerpo eterno, lengua del sol y la luna, cuerpo vacío, Yo perfecto, RC 51, aura divina (19 millas, CD 40).
Salvaciones*: Fort +65, Ref +65, Vol +72. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 32, Des 29, Con 29, Int 29, Sab 42, Car 32.
Habilidades*: Averiguar intenciones +75, Buscar +68, Concentración +98, Conocimiento de conjuros +78, Diplomacia +102, Equilibrio +70, Escuchar +65, Escudriñar +38, Intimidar +50, Intuir la dirección +75, Piruetas +80, Saber (arcano) +78, Saber (geografía) +48, Saber (historia) +48, Saber (los Planos) +68, Saber (nobleza y realeza) +53, Saber (religión) +88, Saltar +52, Sanar +85. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.



Dotes: Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (khopesh), Derribo mejorado, Desviar flechas, Esquiva, Expulsión incrementada, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (khopesh), Poder divino, Potenciar conjuro, Presa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (khopesh), Venganza divina, Vista ciega 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Brillo divino, Celeridad divina, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Dominio adicional (Guerra), Dominio adicional (Ley), Dominio adicional (Sol), Escudo divino, Esquiva divina, Explosión divina, Explosión divina masiva, Impacto aniquilador, Imponer búsqueda, Inmunidad adicional a la energía (fuego), Mejora adicional de percepción (vista), Monje divino, Paladín divino, Poseer a un mortal, Sentido de batalla, Tormenta divina, Visión pura.
Poderes de dominio: expulsar muertos vivientes con +2 a las pruebas de expulsión y +1d6 al daño de expulsión; lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador; 19/día inspirar a los aliados (bonificador +2 de moral durante 11 asaltos); 19/día expulsión mayor.
Aptitudes sortílegas: Ra-horajti utiliza estas aptitudes con un nivel 29.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 30.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 40 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma mágica, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bendecir arma, calentar metal, calmar emociones, cautivar, círculo mágico contra el caos, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley o bueno), *corona de la gloria**, *descarga flamígera, discernir mentiras, disipar el caos, disipar el mal, escudo de fuego, escudo de la ley, esfera prismática, exigencia, explosión solar, favor divino, geas/empeño, inmovilizar monstruo, ira del orden, luz abrasadora, máxima, orden imperiosa mayor, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra sagrada, perturbar muertos vivientes, poder divino, protección contra el caos, protección contra el mal, rayo de gloria**, *rayo solar, rechazo, semillas de fuego, soportar los elementos, tormenta de venganza, umbral, vestidura mágica.* * Conjuros nuevos (ver apéndice 1.º).
Conjuros de clérigo/día: 6/9/9/8/8/6; CD base = 26 + nivel de conjuro.
Conjuros de paladín/día: 7/7/7/7; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Ra-horajti recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Ilustración de M. Mitchell

Percepciones: Ra-horajti puede oír, tocar y oler hasta a una distancia de 19 millas, y puede ver a una distancia de 38 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 19 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 19 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Ra-horajti percibe cualquier acción realizada por un gobernante al que haya concedido su favor, cada juramente realizado de venganza, y cada búsqueda emprendida para destruir a un enemigo maligno en el instante en que ocurre y 19 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Ra-horajti puede utilizar Saber (arcano), Saber (geografía), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (nobleza y realeza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Ra-horajti puede crear cualquier arma o armadura mágica, y cualquier objeto que utilice luz, energía positiva o conjuros de los dominios de Gloria o Sol.

ANUBIS

El Juez de los muertos, Abridor de caminos, el Chacal justo

Deidad menor
Símbolo: un chacal negro.
Plano hogar: el Campo de las ofrendas.
Alineamiento: legal neutral.
Ámbitos de poder: juicio, muerte.
Adoradores: guardianes, embalsamadores, nigromantes, monjes.
Alineamiento de los clérigos: LM, LB, LN.
Dominios: Ley, Magia, Descanso.
Arma preferida: maza

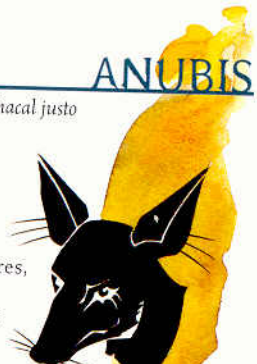


Ilustración de D. Cramer

Anubis (a-NU-bis) aparece como un varón humano con la cabeza y una larga cola de perro o chacal. Una cabellera bien acicalada de largos cabellos negros cae sobre sus hombros Viste una falda blanca hasta la rodilla, una coraza de cota de escamas decorativa de oro brillante, y varios brazales y brazaletes. Habitualmente lleva o bien un cetro o una cruz ansada *verdadera*. Puede utilizar su aptitud de Mudar de forma para transformarse en chacal.

Dogma

Anubis guía a las almas de los mortales fallecidos hasta los salones del juicio, supervisa su pesada en las balanzas de Ma'at, y las protege durante su viaje. De forma adicional, protege los cementerios de los ladrones de tumbas y otros profanadores. Anubis ayudó a su madre Neftis y a su tía Isis a momificar a Osiris (su padre), aplicando sus conocimientos de hierbas y medicinas. También es un guardián del conocimiento mágico, en especial del relacionado con la nigromancia. A pesar de sus conocimientos de nigromancia, no perdona la animación o control de criaturas muertas vivientes, con la excepción de las momias situadas como guardianas de tumbas.

Los seguidores de Anubis practican disciplinas rigurosas para aguzar sus mentes y espíritus, preparándose para el probable viaje a la vida después de la muerte. El Juez de los muertos tiene pocos devotos, pero a menudo se le venera en los funerales, donde habitualmente ofician sus clérigos.

Clero y templos

Los clérigos de Anubis son pocos y no especialmente populares, debido a su estrecha relación con los funerales y las necrópolis o cementerios. De entre ellos, no todos perpetúan la imagen preconcebida del enterrador flaco, amedrentador y silencioso, pero bastantes hacen que el estereotipo continúe siendo válido. Como casi todos los clérigos del panteón faraónico, los clérigos varones de Anubis se afeitan la cabeza mientras que las clérigas llevan el cabello largo. Visten ropas blancas. La mayoría de los clérigos de Anubis son varones.

Los templos de Anubis siempre se encuentran cerca de los cementerios y siguen el trazado general de la mayoría de templos faraónicos. Incluyen capillas para funerales, salas de embalsamamiento y lugares vigilados donde se deposita el conocimiento sagrado y mágico.

ANUBIS

Clérigo 20/Mago 15/Maestro del saber 5
Ajeno Mediano
Rango divino: 6
Dados de Golpe: 20d8+140 (ajeno) más 20d8+140 (Clr) más 15d4+10 (Mag) más 5d4+35 (Mst) (820 pg).
Iniciativa: +7
Velocidad: 60'.
CA: 53 (+7 Des, +6 divino, +19 natural, +10 desvío, + trucos de la esquiva
Ataques: *maza pesada +5 legal disruptora* +59/+54/+49/+44 cuerpo a cuerpo; o conjuro +54 toque cuerpo a cuerpo o +53 toque a distancia
Daño: *maza pesada +5 legal disruptora* 1d8+17/×2 o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 17/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 41/+4, resistencia al fuego 26, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (cánidos [perros, chacales,...]), conocimiento +16, trucos de Maestro del saber (trucos de la esquiva, conocimientos aplicados, descubrimientos arcanos), RC 38, aura divina (600', CD 26).
Salvaciones: Fort +45, Ref +45, Vol +56.
Características: Fue 26, Des 25, Con 25, Int 32, Sab 43, Car 30.
Habilidades: Alquimia +67, Averiguar intenciones +42, Avistar +54, Buscar +27, Concentración +73, Conocimiento de conjuros +77, Descifrar escritura +47, Diplomacia +48, Escuchar +54, Escudriñar +77, Oficio (escriba) +62, Oficio (herbolario) +62, Saber (arcano) +79, Saber (historia) +57, Saber (los Planos) +57, Saber (muertos vivientes) +77, Saber (naturaleza) +57, Saber (nobleza y realeza) +57, Saber (religión) +77, Sanar +64, Usar objeto mágico +36.
Dotes: Alerta, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros persistentes, Expulsión incrementada, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Maximizar conjuro, Poder divino, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Soltura con una habilidad (Saber [arcano]), Venganza divina, Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Animar custodio funerario (*), Don de la vida, Guía de almas (*), Maestría arcana, Mudar de forma, Vida y muerte. (*)Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros de la ley con + 1 al nivel de lanzador; utilizar objetos desencadenantes de conjuros y objetos de finalización de conjuros como mago de 30.°; 6/día *toque mortal* (tirar 20d6; si el receptor tocado no tiene al menos tantos puntos de golpe, muere).

Aptitudes sortílegas: Anubis utiliza estas aptitudes con un nivel 16.° de lanzador, excepto para los conjuros de la ley, en los cuales utiliza un nivel 17.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 26 + nivel de conjuro. *Apacible descanso, aura indetectable de Nystul, calmar emociones, campo antimagia, círculo mágico contra el caos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley), *custodia contra la muerte, de la muerte viviente a la muerte**, *destrucción, disipar el caos, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, escudo de la ley, hablar con los muertos, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, inmovilizar monstruo, ira del orden, lamento de la banshee, máxima, protección contra conjuros, protección contra el caos, reloj de la muerte, rematar a los vivos, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, vida asegurada**. * Conjuros nuevos(ver apéndice 1.°).

Conjuros de clérigo/día: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Conjuros de mago/día: 4/7/8/7/6/6/6/6/5/5; CD base = 21 + nivel de conjuro.

Animar custodio funerario (aptitud divina sobresaliente única): Anubis puede animar cualquier objeto que se encuentre dentro de una tumba que él pueda percibir, sin límite de tamaño. Por lo demás, este aptitud funciona como *animar los objetos*.

Guía de almas (aptitud divina sobresaliente única): Anubis puede evitar que cualquier alma vuelva a su cuerpo cuando un clérigo intente devolverla a la vida tras su muerte.

Pertenencias: Anubis posee una cruz ansada *verdadera* (*NdT: también llamada Anj*), una cruz ansada de 1' de largo hecha de piedra azul brillante que lanza un *resurrección verdadera* al tocar los restos de cualquier criatura muerta. Cualquier criatura sin rango divino que intente tocar una cruz ansada *verdadera* sufrirá al hacerlos los efectos potenciados y maximizados de un conjuro de *horrible marchitamiento* (300 puntos de daño, CD de Fort 32 para mitad).

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 12 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Anubis puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Anubis puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de seis millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a seis millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 6 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Anubis percibe de forma automática el sellado o violación de cualquier tumba, y está enterado de todos los conjuros de *revivir a los muertos* o similares que se lancen a seguidores de una deidad faraónica.

Acciones automáticas: Anubis puede utilizar Conocimiento de conjuros, Oficio (escriba), Oficio (herbolario), Saber (arcano), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (muertos vivientes), Saber (naturaleza), Saber (nobleza y realeza), Saber (religión), o Sanar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Anubis puede crear cualquier objeto mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.



APOFIS

La Gran serpiente, La que es como una tripa intestinal
Semidiosa
Símbolo: una serpiente llameante.
Plano hogar: las Doce horas de la noche.
Alineamiento: neutral maligno.
Ámbitos de poder: mal, fuego, serpientes.
Adoradores: criaturas reptilianas, dragones malignos, cultistas enloquecidos.
Alineamiento de los clérigos: NM, CM, LM.
Dominios: Mal, Fuego, Escamoso.
Arma preferida: pico pesado.



Apofis (a-PO-fis) es una criatura maligna del inframundo, enemiga de los dioses (aunque algunas veces esté aliada con Seth). Es la personificación viviente del mal en los mitos faraónicos. Apofis aparece como una serpiente gigante de 100' de largo, capaz de arrojar fuego por la boca. La sirven hordas de demonios, muchos de los cuales comparten cualidades serpentiformes e ígneas.

Dogma

Apofis no es venerada, sino vilipendiada, en los templos del panteón faraónico (*NdT: el título* "La que es como una tripa intestinal" *es un apodo despectivo*). Oficialmente, según los sacerdotes de Ra-horajti y las demás deidades, Apofis no tiene adoradores, ni templos ni credo, salvo la destrucción y el mal en sí mismos.

Los trastornados, degenerados y demás seres malignos que se consagran a sí mismos al servicio de Apofis coinciden al menos en parte con ese enunciado. No tiene otro credo que la destrucción: la destrucción de todos los dioses faraónicos, sus templos, sus clérigos, sus adoradores e incluso el mundo que ellos crearon y las criaturas que habitan en él. Los seguidores de Apofis, no tan escasos como los sacerdotes de otras deidades querrían que la gente creyera, no pugnan para conseguir un mundo dominado por el mal; se afanan para provocar el fin del mundo.

Clero y templos

Los clérigos humanos de Apofis no portan símbolos sacrílegos que pudieran identificarlos como tales, ni se afeitan las cabezas o visten ropajes especiales tal y como hacen los otros clérigos faraónicos. En todos los aspectos, parecen personas normales de la sociedad: campesinos, expertos, guerreros, magos pícaros, o miembros de cualquier clase de personaje excepto clérigos. Se reúnen con otros cultistas solamente en secreto, al amparo de la oscuridad, en sótanos sin ventanas y tras puertas cerradas y atrancadas. Cualquier leve indicación acerca de sus actividades podría atraer sobre sus cabezas la rápida cólera de las autoridades y de agentes de las demás deidades faraónicas, por lo que se mantienen en el más absoluto secreto.

Ilustraciones de S. Wood y D. Cramer

Apofis también tiene algunos clérigos entre las criaturas malignas, especialmente entre las serpentiformes tales como las nagas, dragones y yuan-ti. En medio de monstruos tan abiertamente malignos como esos, los clérigos de Apofis alardean de forma ostentosa de su poder y posición. A menudo construyen complejos templos en medio de las arenas del desierto o aislados en las montañas, aunque siempre ocultos a los ojos humanos. Estas estructuras están siempre infestadas de serpientes y motivos serpentiformes.

APOFIS

Dragón Colosal (maligno, de fuego)
Rango divino: 5
Dados de Golpe: 40d12+440 (920 pg).
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 140', trepar 70'.
CA: 66 (–8 tamaño, +7 Des, +5 divino, +45 natural, +7 desvío).
Ataques: mordisco +52 cuerpo a cuerpo.
Daño: mordisco 4d6+22/19-20.
Frente/Alcance: 40' × 80'/ 15'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, agarrón mejorado, arma de aliento (fuego, cono de 100', CD de salvación 31), constreñir, veneno (CD 31; daño inicial y secundario 3d6 puntos de daño temporal a Constitución).
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 40/+4, resistencia al frío 25, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, visión en la oscuridad, subtipo de fuego, RC 37, aura divina (50', CD 22).
Salvaciones: Fort +38, Ref +34, Vol +34.
Características: Fue 40, Des 25, Con 33, Int 24, Sab 24, Car 24.
Habilidades: Averiguar intenciones +52, Avistar +54, Buscar +52, Conocimiento de conjuros +52, Diplomacia +56, Engañar +52, Esconderse +16, Escuchar +54, Germanía +54, Intimidar +54, Moverse sigilosamente +32, Saber (arcano) +52, Saber (los Planos) +52, Saber (religión) +52, Trepar +28.
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Controlar a criaturas (serpientes), Hablar con las criaturas (serpientes y animales y bestias serpentiformes), Herir al enemigo, Maestría divina del fuego.

Poderes de dominio: lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 10/día expulsar o destruir criaturas de agua, o reprender o comandar criaturas de fuego; 10/día reprender o comandar animales reptilianos y serpientes.

Aptitudes sortílegas: Apofis utiliza estas aptitudes con un nivel 15.° de lanzador, excepto para los conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 16.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 22 + nivel de conjuro.

Aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, cambiar de forma, círculo mágico contra el bien, colmillo mágico, colmillo mágico mayor, convocar monstruo IX (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, crecimiento animal* (solamente serpientes y demás reptiles), *disipar el bien, enjambre elemental* (solamente de fuego), *escudo de fuego, flamear, formas de animal* (solamente serpientes y demás reptiles), *manos ardientes, marabunta, mirada penetrante, muro de fuego, nube incendiaria, profanar, protección contra el bien, resistencia a los elementos* (solamente como conjuro de frío o de fuego), *semillas de fuego, tormenta de fuego, trance animal* (solamente serpientes y demás reptiles), *veneno.*

Otros poderes divinos

Como semidiosa, Apofis trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Apofis puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de cinco millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a cinco millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a dos localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 5 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Apofis percibe cualquier cosa que afecte a un millar de serpientes o de otras criaturas reptilianas, y cualquier fuego que afecte al menos a 1.000 criaturas.

Creación de objetos mágicos: Apofis puede crear cualquier poción, rollo de pergamino o varita que contenga un conjuro del dominio de Fuego, así como armas mágicas flamígeras o explosivas ígneas, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 4.500 po.



Ilustración de B. Smoldy con J. Norman

BASTET

Señora del Este, la Guardiana, Guardiana del hogar, la Diosa gata

Deidad menor
Símbolo: una gata.
Plano hogar: la Barca solar (Monte Bakhau).
Alineamiento: caótico bueno.
Ámbitos de poder: gatos, venganza, protección, castigo.
Adoradores: madres, defensores, guerreros, bárbaros, exploradores, elfos.
Alineamiento de los clérigos: NB, CB, CN.
Dominios: Caos, Destrucción, Protección, Fuerza, Guerra.
Arma preferida: garras de tigre.



Bastet (bas-TET) es una deidad de cabeza de gata cuyo ámbito de poder incluye la protección (como una madre protege a sus hijos o una gata defiende ferozmente a sus crías), el castigo de los malhechores, y los gatos. Aparece como una mujer humana de piel oscura con la cabeza de una gata, aunque puede utilizar su aptitud de Mudar de forma para transformarse en un felino de cualquier tipo. Bastet es una deidad salvaje que proporciona grandes bendiciones a aquellos a los que favorece, pero cuando está enfadada su cólera no conoce límites. Es enemiga encarnizada de Apofis y de Seth.

Aunque se cita como plano hogar de Bastet la Barca solar, de hecho reside en el monte Bakhau en el extremo más oriental del mundo. Esta montaña mítica se alza junto a la ruta de la Barca solar a través del cielo, sobre la caverna por donde la Barca emerge de las Doce horas de la noche cada amanecer. Cada mañana, antes de despuntar el alba, Bastet desciende de su palacio para combatir a Apofis, (*NdT: a la que termina venciendo y despedazando, aunque la Gran serpiente renace para volver a luchar a la noche siguiente*) garantizando la salida de la Barca de las Doce horas de la noche.

Bastet es una de las hijas de Ra-horajti y está casada con Ptah.

Dogma

Hablar de dogma en relación a Bastet es casi una contradicción. Bastet es una deidad caótica, a menudo caprichosa, que no exige inflexible adhesión a principio de fe alguno. En general, fomenta la vida y la libertad, sosteniendo el valor de la vida mortal, las cosas bellas y la libertad por encima de las reglas agobiantes. Bastet odia el mal, y al igual que gatos y serpientes son enemigos mortales, detesta especialmente a Apofis y sus seguidores, y la gente que adora a Bastet comparte de forma habitual esa enemistad.

Clero y templos

Los clérigos de Bastet, como casi la mayoría de clérigos de las deidades faraónicas, visten túnica blanca y se afeitan la cabeza si son varones. Están encargados de permanecer constantemente en guardia contra las fuerzas del mal, como un gato que vigila que las sabandijas no invadan la casa. A menudo sirven como la voz de la gente común entre el clero faraónico, que muchas veces está obsesionado con la realeza y el funcionamiento metódico del gobierno hasta el punto de olvidar a aquellos a quien sirve. La mayoría de clérigos de Bastet son mujeres.

Los templos de Bastet siguen el diseño habitual de la mayoría de templos faraónicos. También es venerada en incontables pequeños santuarios y en altares caseros. Debido a su influencia, los gatos ocupan un lugar especialmente apreciado en la cultura faraónica, y maltratar a un gato es invitar a que la cólera de Bastet recaiga sobre el autor de la agresión (*NdT: Bastet también representaba la abundancia y era la señora del placer. Durante los festivales estaba prohibida la caza de leones para evitar su ira, en especial en la fiesta denominada de la embriaguez en la que se consumían grandes cantidades de vino, recordando que la diosa fue embriagada para aplacar su ira. En sus templos había gatos sagrados que se supone que eran la encarnación de la diosa y, cuando morían, eran momificados al igual que los mortales de buena posición*).



BASTET

Clériga 10/Guerrera 20/Ilusionista 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 8
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 10d8+80 (Clr) más 20d10+160 (Gue) más 10d4+80 (Ilu) (960 pg).
Iniciativa: +21 (+17 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 65 (+17 Des, +8 divino, +21 natural, +9 desvío).
Ataques: 2 garras +65 cuerpo a cuerpo, mordisco +63 cuerpo a cuerpo; o conjuro +58 toque cuerpo a cuerpo o +65 toque a distancia.
Daño: garra 1d4+10; mordisco 1d6+5 o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 12/día, rasgadura 2d6, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 43/+4, resistencia al fuego 28, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 8 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (felinos), RC 40, aura divina (800', CD 27).
Salvaciones: Fort +48, Ref +57, Vol +48.
Características: Fue 30, Des 44, Con 26, Int 28, Sab 26, Car 29.
Habilidades: Averiguar intenciones +46, Avistar +58, Concentración +36, Conocimiento de conjuros +37, Diplomacia +29, Empatía animal +37, Engañar +, Equilibrio +67, Escapismo +50, Esconderse +65, Escuchar +48, Escudriñar +27, Intuir la dirección +36, Montar (caballo) +27, Moverse sigilosamente +57, Piruetas +57, Saber (naturaleza) +47, Saber (religión) +47, Saltar +70, Sanar +46, Supervivencia +46, Trato con animales +67, Trepar +68.
Dotes: Alerta, Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Correr, Crítico mejorado (garra),Crítico mejorado (mordisco), derribo mejorado, Desarme mejorado, Especialización con un arma (garra),Especialización con un arma (mordisco), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Pies ligeros, Poder de crítico (garra), Poder de crítico (mordisco), Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra),Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una escuela de magia (Ilusión), Soltura mayor con una escuela de magia (Ilusión), Sutileza con un arma (garra),Sutileza con un arma (mordisco).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, parálisis, sueño, transmutación, veneno.

Ilustraciones de D. Cramer y A. Swekel

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Celeridad divina, Controlar a criaturas (animales felinos), Dominio adicional (Fuerza), Dominio adicional (Guerra), Hablar con los animales (animales felinos), Impacto de perdición (criaturas reptilianas), Maestría divina en batalla, Mudar de forma.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 8/día castigar (+4 al ataque y +10 al daño para un ataque de arma); 8/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +10 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 8/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +10 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Bastet utiliza estas aptitudes con un nivel 18.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos, en los cuales utiliza un nivel 19.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 26 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, barrera de cuchillas, campo antimagia, capa del caos, círculo de fatalidad, círculo mágico contra la ley, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *dañar, descarga flamígera, desintegrar, disipar la ley, escudar a otro, esfera prismática, estallar, fuerza de toro, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas ligeras, inmunidad a conjuros, mano aferradora de Bigby, mano aplastante de Bigby, martillo del caos, mente en blanco, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, piel pétrea, poder de la justicia, poder divino, protección contra los elementos, protección contra la ley, puño cerrado de Bigby, rechazo, resistencia a conjuros, santuario, soportar los elementos, terremoto, vestidura mágica.*

Rasgadura (Ex): si Bastet impacta con ambos ataques de garra, ella se aferra al cuerpo del oponente y desgarra su carne. Este ataque automático inflige 2d6 puntos de daño adicionales.

Conjuros de clériga/día: 6/7/7/6/6/4; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Conjuros de maga/día: 5/8/7/6/6/5; CD base = 19 + nivel de conjuro, 23 + nivel de conjuro para ilusiones. Escuelas prohibidas: Adivinación y Nigromancia.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Bastet puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Bastet puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de ocho millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a ocho millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 8 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Bastet percibe de forma automática cualquier suceso que afecte a 500 o más felinos o madres, y cualquier batalla en la que participen al menos 500 combatientes.

Acciones automáticas: Bastet puede utilizar Avistar, Equilibrio, Esconderse o Escuchar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Bastet puede crear cualquier arma mágica, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

BES



Señor de Nubia
Deidad menor
Símbolo: una imagen de la deidad.
Plano hogar: el plano Material.
Alineamiento: caótico neutral.
Ámbitos de poder: suerte, música, protección.
Adoradores: pícaros, jugadores.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, CM.
Dominios: Suerte, Protección, Superchería.
Arma preferida: espada corta.

El grotesco pero alegre Bes (BES) aparece como un enano de cuerpo rollizo y piernas torcidas, de unos 4' de alto, luciendo una barba tupida y cola, y cubierto con una piel de pantera. Tanto es el dios de la suerte como el protector de las mujeres que dan a luz. Se dice que es tan feo que su rostro espanta a los espíritus malignos, y muchos seguidores de los dioses faraónicos tienen estatuillas de Bes en sus hogares para mantener alejada a la mala suerte.

Bes está casado con Hathor, con la que comparte su interés por la música y la suerte.

Dogma

Bes es una deidad caótica, incluso más que Bastet, que se preocupa poco por el dogma. Le gusta jugar, y los jugadores bendicen y maldicen su nombre de forma alternativa. También le encantan los niños pequeños. La gente cree que la sonrisa sin motivo aparente de un niño es señal de la presencia invisible de Bes, que hace muecas que solamente el niño puede ver. Casi todo el mundo invoca a Bes alguna vez pidiéndole buena suerte, y Bes no se preocupa por la ética o la moral de aquellos que imploran su ayuda. Actúa de forma caprichosa, esparciendo la buena fortuna si le place y disfrutando como un niño de las ofrendas que se le hacen.

Clero y templos

Bes tiene pocos clérigos a pesar de su popularidad entre la gente común. Habitualmente sus clérigos se ganan mala reputación como bribones y sinvergüenzas, evitando cualquier puesto de responsabilidad y gastando bromas y timos a la gente que se cree en un pedestal debido a la importancia que imaginan tener. No se les considera miembros de la casta sacerdotal y no visten de acuerdo al estándar de los clérigos faraónicos, sino que se visten y actúan de forma más parecida a la gente común a la que sirven. La mayoría de los clérigos de Bes son varones.

Bes no tiene templos solemnes ni tampoco rituales ceremoniosos de adoración. Se le venera en capillas caseras y de un modo más informal en las tabernas, casa de juego y santuarios junto a los caminos.

BES

Pícaro 20/Bardo 20
Ajeno Pequeño
Rango divino: 7

Ilustraciones de D. Cramer y M. Mitchell

Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d6+160 (Pcr) más 20d6+160 (Brd) (880 pg).
Iniciativa: +15 (+11 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 50'.
CA: 65 (+1 tamaño, +11 Des, +7 divino, +20 natural, +16 desvío).
Ataques: *hoja de la suerte +4 danzante* +64/+59/+54/+49 cuerpo a cuerpo; o conjuro +55 toque cuerpo a cuerpo o +59 toque a distancia.
Daño: *hoja de la suerte +4 danzante* 1d6+14/19-20/×2; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, ataque furtivo +10d6, lisiar con un impacto, oportunismo.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 42/+4, resistencia al fuego 27, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, conocimiento de bardo +29, música de bardo 24/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*), esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), evasión, evasión mejorada, rodar a la defensiva, RC 39, aura divina (700', CD 33).
Salvaciones: Fort +48, Ref +53, Vol +47.
Características: Fue 25, Des 33, Con 27, Int 29, Sab 25, Car 43.
Habilidades: Abrir cerraduras +38, Averiguar intenciones +54, Avistar +56, Diplomacia +87, Disfrazarse +83, Engañar +83, Equilibrio +70, Escapismo +78, Esconderse +82, Escuchar +76, Falsificar +56, Hurtar +80, Interpretar +83, Intimidar +25, Inutilizar mecanismo +56, Moverse sigilosamente +76, Piruetas +58, Reunir información +83, Saber (religión) +36, Saltar +16, Tasación +66.
Dotes: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Conjuro camuflado, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Esquiva, Hombre para todo, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Música adicional, Pericia, Pericia superior, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espada corta), Sutileza con un arma (espada corta), Vista ciega 5' de radio.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la realidad, Escudo divino, Escudo divino de área, Inmunidad adicional a la energía (sónica), Labia divina, Pícaro divino, Poder de la suerte, Resistencia incrementada a la energía (sónica).

Poderes de dominio: 7/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 7/día custodia protectora (el receptor tocado obtiene un bonif. +7 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Bes utiliza estas aptitudes con un nivel 18.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, cambio de aspecto, campo antimagia, confusión, detener el tiempo, doble engañoso, escudar a otro, escudo de entropía, esfera prismática, indetectabilidad, inmunidad a conjuros, invisibilidad, libertad de movimiento, mente en blanco, milagro, ofuscar videncia, pantalla, polimorfar cualquier objeto, protección contra los elementos, rechazo, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, romper encantamiento, santuario.*

Conjuros conocidos de bardo (4/8/8/8/8/7; CD base = 26 + nivel de conjuro): 0 – *atontar, detectar magia, mano del mago, prestidigitación, remendar, resistencia*; 1.°– *dormir, hechizar persona, retirada expeditiva, sirviente invisible, ventriloquia*; 2.°– *invisibilidad, imagen menor, imagen múltiple, oscuridad, sugestión*; 3.°– *arrebato emocional, confusión, disipar magia, intermitencia, muro de viento*; 4.° – *alarido, invisibilidad mejorada, modificar recuerdo, pauta iridiscente, puerta dimensional*; 5.° – *bruma mental, círculo curativo, doble engañoso, mensaje onírico, ofuscar videncia*; 6.° – *acelerar a las masas, imagen permanente, mirada penetrante, sugestión de masas.*

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Bes puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Bes puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de siete millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a siete millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 7 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Bes percibe de forma automática cualquier mujer que esté de parto y cualquier juego de azar. También puede percibir cualquier actuación musical que sea escuchada al menos por quinientas personas.

Acciones automáticas: Bes puede utilizar Disfrazarse, Engañar o Esconderse como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Bes puede crear cualquier objeto mágico que proporcione un bonificador de suerte, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

HATHOR

Señora de Occidente, la Dama de los goces, la Dama de las guirnaldas
Deidad menor
Símbolo: una cabeza de vaca con cuernos sosteniendo un disco lunar.
Plano hogar: el Campo de las ofrendas.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: amor, música, danza, luna, destino, maternidad.
Adoradores: artistas, músicos, madres, amantes.
Alineamiento de los clérigos: LB, NB, CB.
Dominios: Comunidad, Bien, Suerte.
Arma preferida: espada larga.



La benévola diosa Hathor (ja-ZOR) aparece tanto como una mujer humana con cabeza de vaca, como una mujer con orejas o cuernos de vaca o sencillamente como una gran vaca. Es la diosa de la música y la danza, el arte y la inspiración. Su amplio ámbito de poder también incluye su influencia sobre el amor y la maternidad, la luna y el destino.

Hathor es una de las hijas de Ra-horajti y está casada con Bes.

Dogma

Las enseñanzas fundamentales de Hathor ordenan que la gente debe saborear la vida y todos los aspectos buenos de la misma: la belleza, el arte, la música, el amor y la familia. Los clérigos de Hathor enseñan que esas cosas son dones divinos, indicando que deben ser disfrutados y protegidos. No hay ningún mal en disfrutar de esas bendiciones sencillas; lo que es malo es negárselas a otro o destruirlas (*NdT: también era la diosa de la alegría y la patrona de los ebrios; presidía la fiesta de la ebriedad que se celebraba 20 días después de la inundación del Nilo*).

Clero y templos

Los clérigos de Hathor visten las túnicas blancas comunes a la mayor parte del clero faraónico y se afeitan la cabeza si son varones. A menudo sus clérigos son artistas, hábiles con las artes visuales (como la pintura o la escultura), la danza o la música, y a veces son expertos en todas ellas. Dirigen las danzas rituales en honor a Hathor, crean obras de arte para adornar sus templos, procuran inspirar a otros, e interpretan los sueños (ya que creen que son inspiraciones de Hathor). Sus clérigos son tanto hombres como mujeres.

Los templos de Hathor se encuentran extendidos por todas las tierras donde se venera a las deidades faraónicas.

HATHOR

Barda 20/Clériga 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 8
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d6+160 (Brd) más 20d8+160 (Clr) (920 pg).

Ilustración de D. Cramer



Ilustración de W. Reynolds

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 64 (+9 Des, +8 divino, +21 natural, +16 desvío).
Ataques: *espada larga +4 defensora sagrada* +60/+55/+50/+45 cuerpo a cuerpo; o conjuro +56 toque cuerpo a cuerpo o +57 toque a distancia.
Daño: *espada larga +4 defensora sagrada* 1d8+16/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 23/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 43/+4, resistencia al fuego 28, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 8 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, conocimiento de bardo +29, música de bardo 28/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*), RC 40, aura divina (800', CD 34).
Salvaciones: Fort +50, Ref +49, Vol +50.
Características: Fue 26, Des 29, Con 26, Int 29, Sab 30, Car 43.
Habilidades: Arte (alfarería) +77, Arte (tejer) +77, Avistar +40, Concentración +36, Conocimiento de conjuros +77, Diplomacia +86, Empatía animal +44, Escuchar +60, Escudriñar +37, Interpretar +84, Oficio (comadrona) +78, Reunir información +74, Saber (arcano) +77, Saber (historia) +57, Saber (local) +57, Saber (nobleza y realeza) +57, Saber (religión) +77, Sanar +58, Trato con animales +44.
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Conjuro camuflado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Desarme mejorado, Esquiva, Expulsión incrementada, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Movilidad, Música adicional, Pericia, Pericia superior, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (Interpretar), Venganza divina.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Bardo divino, crear objeto, Don de la vida, Llamar a criaturas (ganado celestial; utilizar estadísticas del bisonte), Interpretación irresistible, Mudar de forma, Soltura divina con una habilidad (Interpretar).

Poderes de dominio: 8/día utilizar *calmar emociones*; lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; 8/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar.

Aptitudes sortílegas: Hathor utiliza estas aptitudes con un nivel 18.° de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 19.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bendecir, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *disipar el mal, doble engañoso, escudar a otro, escudo de entropía, festín de los héroes, libertad de movimiento, milagro, plegaria, protección contra el mal, protección contra los elementos, refugio, retorno de conjuros, romper encantamiento, sanar a las masas, situación, vínculo telepático de Rary.*

Conjuros conocidos de bardo (4/8/8/8/8/7/7; CD base = 26 + nivel de conjuro): 0.°– *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luz, remendar, resistencia*; 1.°– *curar heridas leves, dormir, hechizar persona, hipnotismo, protección contra el mal*; 2.°– *detectar pensamientos, fuerza de toro, lentificar veneno, localizar objeto, luz del día*; 3.°– *arrebato emocional, círculo mágico contra el mal, clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, hechizar monstruo*; 4.°– *conocimiento de leyendas, curar heridas críticas, inmovilizar monstruo, localizar criatura, neutralizar veneno*; 5.°– *círculo curativo, controlar las aguas, disipación mayor, espejismo arcano, mensaje onírico*; 6.°– *controlar el clima, escudriñamiento mayor, geas/empeño, sugestión de masas.*

Conjuros de clériga/día: 6/9/9/8/8/8/7/6/6/6; CD base = 20 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Hathor puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hathor puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de ocho millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a ocho millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 8 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hathor percibe de forma automática cualquier actuación musical o de danza que sea contemplada al menos por 500 personas.

Acciones automáticas: Hathor puede utilizar cualquier habilidad de Arte, incluso aquellas en las que no tiene rangos, como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede utilizar Interpretar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 28 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hathor puede crear cualquier instrumento musical u objeto artístico mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

IMHOTEP

Semidiós
Símbolo: una pirámide escalonada.
Plano hogar: el Campo de las ofrendas.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: artes y oficios, medicina.
Adoradores: científicos, arquitectos, médicos.

Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Artífice, Curación, Saber.
Arma preferida: bastón.

Imhotep (im-jo-TEP)es el único mortal ascendido en el panteón faraónico: fue consejero de reyes, constructor de pirámides, y un sabio sin parangón que ascendió para convertirse en el dios de la curación y la ciencia. Aparece como un humano normal vestido con una túnica blanca llevando un bastón (como mortal ascendido, Imhotep no tiene Dados de Golpe de ajeno como el resto de miembros del panteón).

Dogma

La doctrina principal de Imhotep es que el conocimiento, la ciencia y la magia deberían utilizarse para ayudar a la humanidad. Mientras que Thot predica la acumulación de conocimiento por el bien del saber en sí mismo, y Anubis guarda sus secretos de herbalismo y magia, Imhotep insiste que el conocimiento solamente es útil si se utiliza, y que debe ser utilizado en bien de todos. Aunque no es un dios de la magia, su doctrina se aplica tanto a la magia como a la ciencia y a la ingeniería. El uso correcto de la magia es ayudar a los demás, no dañarlos.

Si bien no es explícitamente pacifista, Imhotep pone mucho más énfasis en la curación que en la guerra, muy al contrario que el resto de deidades faraónicas.

Clero y templos

Por lo general, los clérigos de Imhotep son sanadores pacíficos que se esfuerzan en mejorar las condiciones de vida de toda la humanidad. Muchos demuestran un ligero interés por las ciencias, de forma especial por la arquitectura, y a menudo sirven como arquitectos e ingenieros jefes en la construcción de templos de todos los dioses del panteón. Estos clérigos son tremendamente populares entre la gente común, que confía en ellos para todo tipo de curaciones. Visten las túnicas blancas comunes a la mayoría del clero faraónico, y se afeitan la cabeza si son varones (la mayoría).

Los templos de Imhotep sirven también como hospitales y centros de enseñanza de ciencias diversas.

IMHOTEP

Experto 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 1
Dados de Golpe: 20D6+140 (Exp) (260 pg).
Iniciativa: +7
Velocidad: 60'.
CA: 26 (+7 Des, +1 divino, +1 natural, +7 desvío).
Ataques: *bastón +3 disruptor veloz* (extremo veloz) +25/+25/+20/+15 cuerpo a cuerpo, *bastón +3 disruptor veloz* (extremo disruptor) +25/+20 cuerpo a cuerpo.
Daño: *bastón +3 disruptor veloz* 1d6+10 más 1d6+6.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.



Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 36/+4, resistencia al fuego 21, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, RC 33, aura divina (10', CD 18).
Salvaciones: Fort +14, Ref +14, Vol +23.
Características: Fue 24, Des 24, Con 24, Int 43, Sab 31, Car 25.
Habilidades: Abrir cerraduras +18, Alquimia +27, Arte (albañilería) +40, Arte (caligrafía) +40, Arte (escultura) +27, Avistar +13, Diplomacia +18, Escuchar +23, Inutilizar mecanismo +27, Oficio (boticario) +22, Oficio (escriba) +36, Oficio (herbolario) +22, Oficio (ingeniero) +36, Saber (arcano) +27, Saber (arquitectura e ingeniería) +40, Saber (geografía) +40, Saber (historia) +40, Saber (local) +27, Saber (los Planos) +27, Saber (naturaleza) +40, Saber (nobleza y realeza) +40, Saber (religión) +28, Sanar +36, Tasación +27.
Dotes: Alerta, Ambidextrismo, Ataque con dos armas, Ataque con dos armas mejorado, Soltura con un arma (bastón), Soltura con una habilidad (Oficio [escriba]),Soltura con una habilidad (Oficio [ingeniero]).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Don de la vida, Maestro artesano.
Poderes de dominio: lanza conjuros de adivinación con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de conjuración (creación) con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de curación con + 1 al nivel de lanzador.
Aptitudes sortílegas: utiliza estas aptitudes con un nivel 11.º de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación, de conjuración (creación), y de curación en los cuales utiliza un nivel 12.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 18 + nivel de conjuro. *Adivinación, animar una cuerda, clariaudiencia/clarividencia, círculo curativo, conocimiento de leyendas, creación mayor, creación menor, curar heridas críticas, curar heridas leves, curar heridas moderadas, curar heridas serias, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, elaborar, encontrar la senda, endurecimiento*, esfera prismática, presciencia, regenerar, resurrección verdadera, sanar, sanar a las masas, transformar madera, transformar piedra, visión verdadera.* * Conjuro nuevo (ver apéndice 1.º).

Otros poderes divinos

Como semidiós, Imhotep trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Imhotep puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de una milla. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a una milla de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a dos localizaciones a la vez.

Ilustraciones de D. Cramer y D. Richie

Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 1 hora.

Percepciones de ámbito de poder: Imhotep percibe de forma instantánea cuando al menos un millar de personas están implicadas en un proyecto de construcción, como por ejemplo levantando una pirámide.

Acciones automáticas: Imhotep puede utilizar Sanar o cualquier habilidad de Arte, Oficio o Saber (incluso aquellas en las que no tenga rangos) como acción gratuita si la CD de la tarea es 15 o menos. Puede realizar hasta dos de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: como dios de las Artes y oficios, Imhotep puede crear cualquier objeto mágico cuyo uso principal sea curar o construir, tales como una *varita de curar heridas moderadas*, una *presea contra venenos*, o *pegamento soberano*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 4.500 po.

ISIS

La Gran maga, Señora de las pirámides, la Gran diosa madre

Deidad mayor

Símbolo: una cruz ansada (o Anj) con una estrella (Sirio) inscrita en su interior.

Plano hogar: el Campo de las ofrendas.

Alineamiento: neutral bueno.

Ámbitos de poder: fertilidad, magia, matrimonio.

Adoradores: magos y hechiceros, esposas y madres, druidas y bardos.

Alineamiento de los clérigos: LB, NB, CB.

Dominios: Bien, Magia, Protección, Agua.

Arma preferida: bastón.



Ilustración de D. Cramer

La esposa de Osiris y madre de Ra-horajti, Isis (I-sis), es la deidad femenina más poderosa del panteón faraónico. Es la diosa de la magia y de la fertilidad, deidad tutelar del matrimonio, y (junto con Hathor) diosa de la maternidad. Su dominio sobre el agua representa los ríos que desde antiguo son la fuente de la fertilidad y la vida. Aparece como una mujer de piel oscura y ojos verdes, que luce un vestido plisado de lino blanco y numerosas piezas de joyería.

Isis es hija del antiguo dios de la tierra, Geb, y de la diosa del cielo estrellado, Nut (*N.d.T: fue llamada "La Gran Maga" por haber recompuesto el cadáver despedazado de Osiris, ayudada por Anubis y Neftis, y procreado con él para dar a luz a Horus, que más tarde vengaría a su padre, y por haber creado mediante magia la primera cobra y usado su veneno para obligar a Ra a revelarle su nombre secreto; el conocimiento de este nombre le dio poder sobre Ra, poder que utilizó para convencerle de que decidiera en favor de su hijo cuando Horus derrotó a Seth, tras luchar acerca de la muerte de su padre y su posición en el panteón*).

Dogma

Isis representa en su esencia más pura el poder del amor que vence a la muerte. Cuando Seth asesinó a su esposo Osiris, Isis recorrió la tierra para encontrar su cadáver y se esforzó para devolverle la vida. La fuerza de su amor combinada con el poder de superar a la muerte la han convertido en, posiblemente, la más popular de las deidades faraónicas. Es una deidad accesible, ya que ama a sus adoradores tanto como a su esposo, y les ofrece el mismo regalo que dio a Osiris: una vida eterna de apacible felicidad en el Campo de las ofrendas.

Aparte de su popularidad, Isis tiene una faceta más esotérica como diosa de la magia. Aunque magos y hechiceros la adoran, también recibe veneración en la forma de incontables amuletos y fetiches con poderes mágicos menores creados en su nombre, que hacen que sus misterios sean accesibles a la muchedumbre de sus seguidores.

Desde luego, Isis es una gran enemiga del asesino de su esposo y alienta a sus seguidores a oponerse a Seth y a sus sicarios en todo el mundo.

Clero y templos

A menudo los sacerdotes de Isis son clérigos/magos o clérigos/hechiceros multiclase, aunque muchos de sus seguidores prefieren dominar los conjuros de una u otra clase. Como la mayoría del clero faraónico, visten túnicas blancas y, si son varones, se afeitan la cabeza, aunque la mayoría son mujeres.

Los templos de Isis se encuentran en todas partes donde se venere al panteón faraónico. Con frecuencia comparte un gran templo con Osiris y Ra-horajti, aunque cada deidad posee una zona separada dentro del templo. Muchos clérigos sirven a las tres deidades (la llamada "tríada Osiríaca").

ISIS

Maga 20/Clériga 20

Ajeno Mediano

Rango divino: 17

Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d4+180 (Mag) más 20d8+180 (Clr) (940 pg).

Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa mejorada).

Velocidad: 60'.

CA: 77 (+10 Des, +17 divino, +30 natural, +10 desvío).

Ataques*: conjuro +66 toque cuerpo a cuerpo o +67 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.

Daño*: por conjuro. *Siempre inflige máximo daño.

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'

Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 13/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 52/+4, resistencia al sonido 37, curación rápida 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 17 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (pájaros), RC 69, aura divina (17 millas, CD 37).

Salvaciones*: Fort +58, Ref +59, Vol +60. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.

Características: Fue 28, Des 30, Con 29, Int 44, Sab 32, Car 30.

Habilidades*: Alquimia +74, Arte (tejer) +94, Averiguar intenciones +58, Avistar +60, Buscar +74, Concentración +86, Conocimiento de conjuros +121, Diplomacia +69, Escuchar +60, Escudriñar +94, Inutilizar mecanismo +54, Oficio (comadrona) +88, Reunir información +57, Saber (arcano) +94, Saber (arquitectura e ingeniería) +84, Saber (geografía) +84, Saber (historia) +84, Saber (local) +84, Saber (los Planos) +84, Saber (naturaleza) +84, Saber (nobleza y realeza) +84, Saber (religión) +84, Sanar +78, Tasación +54, Usar objeto mágico +47. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Abstención de materiales, Ampliar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros persistentes, Conjuros repetidos, Elaborar poción, Ensanchar conjuro, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Sustitución por daño atenuado.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Conjuros de mago espontáneos, Contraconjuro instantáneo, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Dominio adicional (Agua), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Fabricar artefacto, Inmunidad adicional a la energía (fuego), Lanzamiento de conjuros divino, Maestría arcana, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Resistencia incrementada a conjuros, Resistencia incrementada a la energía (sónica), Soltura divina con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Ver la magia, Vida y muerte.

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; utilizar objetos desencadenantes de conjuros y objetos de finalización de conjuros como Mago de 30.ª; 17/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 17/día expulsar o destruir criaturas de fuego, o reprender o comandar criaturas de agua.

Aptitudes sortílegas: Isis utiliza estas aptitudes con un nivel 27.° de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 28.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Aura indetectable de Nystul, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bruma ácida, campo antimagia, círculo mágico contra el mal, cono de frío, controlar las aguas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *disipar el mal, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, enjambre elemental* (solamente como conjuro de Agua), *escudar a otro, esfera prismática, horrible marchitamiento, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, inmunidad a conjuros, mente en blanco, niebla de obscurecimiento, nube brumosa, palabra sagrada, protección contra conjuros, protección contra el mal, protección contra los elementos, rechazo, resistencia a conjuros, respiración acuática, retorno de conjuros, santuario, tormenta de hielo.*

Conjuros de clériga/día (Niveles 0-11): 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6/2/2; CD base = 23 + nivel de conjuro.

Conjuros de maga/día (Niveles 0-17): 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/2/ 2/2/2; CD base = 29 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Isis recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Isis puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 17 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 17 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 17 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Isis percibe todo uso de la magia (lanzamiento de conjuros, utilización de objetos, utilización de aptitudes sortílegas, o creación de objetos mágicos), el descubrimiento, consignación o compartición de cualquier conjuro o parte de saber arcano, la concepción de cualquier niño y cada matrimonio en el instante en que sucede y 17 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Isis puede utilizar cualquier habilidad de Saber, o Conocimiento de conjuros como una acción gratuita si la CD de la tarea es 47 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Isis puede crear cualquier tipo de objetos mágicos.



NEFTIS

La Protectora de los muertos, la Poderosa en palabras

Deidad intermedia

Símbolo: unos cuernos alrededor de un disco lunar.

Plano hogar: el Campo de las ofrendas.

Alineamiento: caótico bueno.

Ámbitos de poder: muerte, aflicción.

Adoradores: aquellos que llevan luto.

Alineamiento de los clérigos: NB, CB, CN.

Dominios: Caos, Bien, Protección, Descanso.

Arma preferida: maza (ligera o pesada).



Hermana de Osiris, Isis y Seth, Neftis (NEF-tis) aparece como una mujer humana con grandes alas. Se casó con Seth y le dio un hijo, el malévolo dios cocodrilo Sobek. Deseando un matrimonio e hijos normales, emborrachó a Osiris y lo sedujo, teniendo a Anubis como resultado, y provocando que Seth matara a su hermano. Después de que Seth asesinara a Osiris, Neftis abandonó a su marido y se unió a Isis para recuperar el cuerpo del dios muerto, momificarlo, y asegurar su puesto como señor de la Duat (*NdT: Neftis representa la parte invisible, la noche, la muerte como paso a la otra vida; en este sentido es lo opuesto a Isis, sin embargo las dos están asociadas de forma inseparable y suelen actuar juntas en todo lo que concierne al bienestar del difunto, asistiéndole en su paso hacia el Más allá por medio de cánticos. Por su participación ayudando a Isis a embalsamar al dios muerto, se la consideró muy relacionada con los difuntos. A las vendas con las que se envolvían las momias se las denominaba "el mechón de Neftis"*).

Dogma

A pesar de su matrimonio con Seth, Neftis es el mayor enemigo del dios del mal, odiándole incluso de una forma más apasionada que Osiris. Ella quedó profundamente afligida por la muerte de Osiris, considerándola culpa suya, y su aflicción es la personificación de toda la congoja humana. Sus sacerdotes enseñan que la pena es una respuesta adecuada a la muerte, incluso aunque el alma del fallecido encuentre la paz y la felicidad en el Campo de las ofrendas. En su nombre, seguidores del panteón faraónico lloran y se lamentan en los funerales incluso al celebrar la nueva vida del finado.

Clero y templos

Neftis tiene pocos clérigos propios, ya que es más habitualmente venerada como parte del panteón faraónico. Sus clérigos participan en los funerales alzando sus voces en altos y dramáticos lamentos. Al igual que otros clérigos faraónicos, los de Neftis llevan túnicas blancas y se afeitan la cabeza si son varones, aunque la mayoría son mujeres.

Muy a menudo Neftis es venerada en pequeñas capillas en el interior o adosadas a los templos mayores dedicados a Isis, Osiris y Rahorajti. Con frecuencia también tiene capillas funerarias junto a los templos de Anubis.

NEFTIS

Clériga 20/Nigromante 20

Ajeno Mediano

Rango divino: 12

Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d8+160 (Clr) más 20d4+160 (Nig) (880 pg).

Iniciativa: +8

Velocidad: 60', volar 100' (perfecta).

CA: 64 (+8 Des, +12 divino, +25 natural, +9 desvío).

Ataques: *maza pesada +5 disruptora sagrada* +65/+60/+55/+50 cuerpo a cuerpo; o conjuro +60 toque cuerpo a cuerpo o +60 toque a distancia.

Daño: *maza pesada +5 disruptora sagrada* 1d8+17/×2; o por conjuro.

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'

Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 20/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 47/+4, resistencia al fuego 32, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (buitres), RC 64, aura divina (1.200', CD 31).

Salvaciones: Fort +52, Ref +52, Vol +61.

Características: Fue 27, Des 27, Con 27, Int 33, Sab 44, Car 29.

Habilidades*: Averiguar intenciones +59, Avistar +39, Buscar +43, Concentración +80, Conocimiento de conjuros +83, Diplomacia +63, Escuchar +59, Escudriñar +83, Oficio (herbolario) +89, Saber (arcano) +83,

Ilustraciones de R. Guay y D. Cramer

Saber (arquitectura e ingeniería) +63, Saber (geografía) +63, Saber (historia) +63, Saber (local) +73, Saber (los Planos) +63, Saber (naturaleza) +63, Saber (nobleza y realeza) +73, Saber (religión) +83, Sanar +71, Tasación +43. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Abstención de materiales, Ampliar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros persistentes, Esquiva, Expulsión incrementada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Nigromancia), Soltura mayor con una escuela de magia (Nigromancia), Venganza divina.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, parálización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Conjuros de mago espontáneos, Conocer la muerte, Controlar a criaturas (muertos vivientes), Dominio adicional (Descanso), Escudo divino, Escudo divino de área, Inspiración divina (desesperación), Lanzamiento de conjuros divino, Maestría arcana, Mano de la muerte, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Metamagia automática (Maximizar conjuros de mago), resistencia incrementada a conjuros, Vida y muerte.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; 12/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 12/día *toque mortal* (tirar 20d6; si el receptor tocado no tiene al menos tantos puntos de golpe, muere).

Aptitudes sortílegas: Neftis utiliza estas aptitudes con un nivel 22.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 23.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 31 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, apacible descanso, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, campo antimagia, capa del caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o bueno), *custodia contra la muerte, de la muerte viviente a la muerte**, *destrucción, disipar el mal, disipar la ley, escudar a otro, esfera prismática, estallar, hablar con los muertos, inmunidad a conjuros, lamento de la banshee, martillo del caos, mente en blanco, palabra del caos, palabra sagrada, protección contra el mal, protección contra la ley, protección contra los elementos, rechazo, reloj de la muerte, rematar a los vivos, resistencia a conjuros, santuario, vida asegurada**. *Conjuros nuevos (ver apéndice **1.o).

Conjuros de clériga/día (Niveles 0-17): 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 29 + nivel de conjuro, 33 + nivel de conjuro para conjuros de nigromancia.

Conjuros de maga/día (Niveles 0-11): 5/8/8/8/7/7/7/7/6/6/2/2; CD base = 23 + nivel de conjuro, 33 + nivel de conjuro para los conjuros de nigromancia.



Ilustración de S. Wood

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Neftis recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Neftis puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 12 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 12 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 12 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Neftis percibe cualquier muerte y a cualquier persona que esté de luto, y cuando cualquier alma (separada de su cuerpo por la muerte) se ve amenazada, en el instante en que ocurre y 12 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Neftis puede utilizar Saber (arcano), Saber (arquitectura e ingeniería), Saber (geografía), Saber (historia), Saber (local), Saber (los Planos), Saber (naturaleza), Saber (nobleza y realeza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta diez de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Neftis puede crear cualquier objeto mágico que produzca un efecto de muerte o nigromancia, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

OSIRIS

Príncipe de la Duat, El que pone de manifiesto el bien, Señor del Mas allá, El que lleva hermosa existencia, Juez supremo de los muertos

Deidad mayor
Símbolo: el cayado y el trillo.
Plano hogar: el Campo de las ofrendas.
Alineamiento: legal bueno.
Ámbitos de poder: cosecha, naturaleza, inframundo.
Adoradores: granjeros, paladines, exploradores, monjes.
Alineamiento de los clérigos: LB, NB, LN.
Dominios: Aire, Tierra, Bien, Ley, Vegetal, Descanso.
Arma preferida: mangual (ligero o pesado).

Osiris (o-SI-ris), el dios de la vida y de la muerte, es casi el dios más grande del panteón faraónico, impedido solamente por el hecho de que está muerto. Si su hermano Seth no lo hubiera matado, él habría ocupado el trono de los dioses que ahora es propiedad de su hijo Ra-horajti. Osiris gobierna sobre el mundo de los muertos (la Duat, el Otro mundo) al igual que su hijo gobierna el de los vivos.

Osiris aparece como una momia humana envuelta en bandas de lino, lleva la corona Atef y el collar Menat, que indican su rango y su soberanía sobre los muertos, y en sus manos porta el cayado y el trillo, símbolos de su realeza y de su poder sobre las fuerzas de la naturaleza. Éstas incluyen los ciclos de las cosechas y la vegetación, y las fuerzas elementales primordiales del aire y la tierra, el control de las cuales heredó de los dioses antiguos.

Osiris es hijo de Geb y Nut, y hermano de Seth, Isis y Neftis. Es el padre de Anubis (con Neftis) y de Ra-horajti (con Isis).

Dogma

Osiris es el dios de la vida después de la muerte. Habiendo sufrido él mismo la muerte y resucitado para reinar en el Otro mundo, Osiris promete un lugar en la vida después de la muerte a aquellos que le sigan. Sin embargo, todos los que mueren deben enfrentarse al severo juicio de Osiris. Exige que se sigan los principios básicos de la bondad y el orden para que alguien sea admitido en el Campo de las ofrendas. Cada alma que llega hasta la Sala de las dos verdades debe recitar una larga confesión, proclamando: "no he pecado contra los demás, no me he portado mal con mi familia, no he hecho el mal en lugar del bien, no me he juntado con gente despreciable, etc..." a fin de demostrar que fue un ser justo y virtuoso. La criatura monstruosa Ammit, sirvienta de Anubis, devora a aquellos que fracasan en el juicio de Osiris.

Clero y templos

El clero de Osiris es probablemente el más importante en la vida diaria de quienes siguen al panteón faraónico. Mientras que los clérigos de Ra-horajti son ministros e incluso reyes, los clérigos de Osiris son líderes de la gente común, y el centro de una religión que se preocupa más de la recompensa eterna del individuo que del derecho del faraón a gobernar. En público, los clérigos de Osiris siempre ceden ante los de Ra-horajti, pero con el convencimiento presuntuoso de que *no están* obligados a hacerlo. Como la mayoría de los clérigos faraónicos, visten túnicas blancas y se afeitan la cabeza si, como la mayoría de clérigos de Osiris, son varones.

Por lo general, Osiris comparte grandes templos con Isis y Ra-horajti, aunque cada deidad posee una zona separada dentro del templo. Tales templos se encuentran en todas partes donde se venere al panteón faraónico. Muchos clérigos sirven a las tres deidades (la llamada "tríada Osiríaca").



OSIRIS

Clérigo 18/Monje 12/Explorador 10 Ajeno Mediano
Rango divino: 18
Dados de Golpe: 20d8+360 (ajeno) más 18d8+324 (Clr) más 12d8+216 (Mnj) más 10d10+180 (Exp) (1.580 pg).
Iniciativa: +9
Velocidad: 140'.
CA: 89 (+9 Des, +12 Monje, +18 divino, +31 natural, +9 desvío).
Ataques*: *mangual pesado +5 defensor disruptor* +75/+70/+65/+60 cuerpo a cuerpo; o conjuro +69 toque cuerpo a cuerpo o +67 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *mangual pesado +5 defensor disruptor* 1d10+21/17-20/×2; o por conjuro. *Siempre inflige máximo daño (mangual 31 puntos).
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 16/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, impacto sin arma, ataque aturdidor (12/día CD 26), impacto *ki* +1, ráfaga de golpes.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 71/+5, resistencia al fuego 38, curación rápida 38, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, caída ralentizada (50'), cuerpo diamantino, evasión, evasión mejorada, mente en calma (+2 contra encantamiento), *paso abundante*, plenitud corporal (24 pg), pureza corporal, salto de las nubes, enemigos predilectos (muertos vivientes +3, demonios +2, aberraciones +1), RC 50, aura divina (18 millas, CD 37).
Salvaciones*: Fort +68, Ref +59, Vol +60. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 33, Des 28, Con 46, Int 28, Sab 30, Car 29.
Habilidades*: Avistar +73, Buscar +72, Concentración +96, Conocimiento de conjuros +65, Diplomacia +77, Escuchar +79, Escu-

Ilustraciones de D. Cramer y W. Reynolds

driñar +65, Intimidar +47, Oficio (herbolario) +88, Saber (arcano) +77, Saber (historia) +58, Saber (los Planos) +58, Saber (naturaleza) +53, Saber (nobleza y realeza) +58, Saber (religión) +71, Sanar +88, Supervivencia +64. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Conjurar en combate, Crítico mejorado (mangual pesado), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desviar flechas, Esquiva, Expulsión incrementada, Gran hendedura, Hendedura, Liderazgo, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (mangual pesado), Poder divino, Rastrear, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (mangual pesado), Venganza divina.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Bendición divina (Constitución), Cambiar de forma, Cualidades de muerto viviente, Curación rápida divina, Dominio adicional (Aire), Dominio adicional (Descanso), Dominio adicional (Tierra), Explosión divina, Explosión divina masiva, Hablar con las criaturas (plantas), Impacto aniquilador, Maestría sobre los muertos vivientes, Mandar plantas, Mano de la muerte, Poder de la naturaleza, Recomposición, Reducción incrementada del daño, Tormenta de energía (energía positiva), Vida y muerte (no necesita descansar), Vida y muerte masiva.

Poderes de dominio: 18/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; 18/día expulsar o destruir criaturas de aire, o reprender o comandar criaturas de tierra; lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador; 18/día reprender o comandar criaturas vegetales; 18/día *toque mortal* (si el receptor tocado no tiene al menos 108 pg, muere).

Aptitudes sortílegas: Osiris utiliza estas aptitudes con un nivel 28.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 29.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra y piedra, Apacible descanso, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bastón cambiante, calmar emociones, caminar por el aire, círculo mágico contra el caos, círculo mágico contra el mal, comandar plantas, controlar el clima, controlar los vientos, controlar plantas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno o de la ley), *crecimiento vegetal, cuerpo férreo, custodia contra la muerte, de la muerte viviente a la muerte*, desbrozar, destrucción, disipar el caos, disipar el mal, enjambre elemental* (solamente como conjuro de aire o tierra), *enmarañar, escudo de la ley, forma gaseosa, hablar con los muertos, inmovilizar monstruo, ira del orden, lamento de la banshee, máxima, muro de espinas, muro de piedra, muro de viento, niebla de obscurecimiento, palabra sagrada, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, piel robleña, protección contra el caos, protección contra el mal, relámpago zigzagueante, reloj de la muerte, rematar a los vivos, repeler madera, terremoto, torbellino, transformar piedra, vida asegurada**. * Conjuros nuevos (ver apéndice 1.º).

Conjuros de clérigo/día: 6/9/9/8/8/7/7/5/5/4; CD base = 20 + nivel de conjuro.

Conjuros de explorador/día: 4/4; CD base = 20 + nivel de conjuro.

Pertenencias: la corona de Osiris le proporciona la aptitud de ver todas las criaturas y objetos invisibles, y atravesar todas las ilusiones como con un conjuro de *visión verdadera*. De forma adicional, niega todos los conjuros de 4.º nivel o menos que le tengan como objetivo. La corona mata de inmediato a cualquier criatura viviente no divina que se la ponga, transformando a la criatura en una momia mayor (ver Monstruos faraónicos, más adelante) bajo el control de Osiris.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 3 lb.

Aunque lucha con un mangual (versión bélica del trillo que es uno de sus símbolos), Osiris blande un cetro mágico con forma de cayado (su otro símbolo) en su mano zurda. Este cayado actúa como un *cetro de cancelación* con usos ilimitados.

Nivel de lanzador: 25.º; *peso:* 5 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Osiris recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Osiris puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 18 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 18 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 18 horas. Cualquier planta puede ser el foco para los poderes de percepción a distancia y comunicación a distancia de Osiris.

Percepciones de ámbito de poder: Osiris percibe cualquier cosa que afecte a la naturaleza (tierra, agua, aire) y la muerte de cualquier cosa viva en el instante en que suceda y 18 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Osiris puede utilizar cualquier conjuro o poder de dominio que produzca muerte (pero no aptitudes divinas sobresalientes) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones gratuitas cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Osiris puede crear cualquier objeto mágico que produzca un efecto de nigromancia o muerte, o que comande o controle plantas.



PTAH

El Gran maestro artífice, Señor de la verdad, Señor de la eternidad
Deidad intermedia
Símbolo: el toro (o buey) Apis.
Plano hogar: el plano Etéreo.
Alineamiento: legal neutral.
Ámbitos de poder: Artes y oficios, Conocimiento, Secretos, Viajar.
Adoradores: artistas, artesanos, viajeros.
Alineamiento de los clérigos: LB, LN, LM.
Dominios: Creación, Saber, Ley, Viaje.
Arma preferida: maza.

Ptah (ep-TAJ) es una deidad creadora misteriosa, relacionada con el resto del panteón faraónico solamente por matrimonio (con Bastet, una de las hijas de Ra-horajti) y no por nacimiento. Aparece como un hombre pequeño de piel negra como el mármol pulido y grandes ojos negros cuajados de estrellas. Las leyendas sugieren que Ptah existía incluso antes que Ra y Apofis y que puede haberlos creado a ellos, y a los demás dioses del panteón. A pesar de su matrimonio con Bastet, permanece alejado de las pugnas y rivalidades del panteón faraónico, utilizando su tiempo en vagar por las inmensas extensiones de los planos (*NdT: deidad tutelar de las artes y oficios, protegía a canteros, escultores, herreros, artesanos y artistas y se pensaba que era el inventor de la albañilería; estos trabajos eran habitualmente ocupados por enanos, que estaban bajo la tutela de Ptah. En Egipto los enanos formaban un clan muy reconocido, fundamentalmente debido a su dedicación a la orfebrería, teniendo como patrón a Ptah. Se dice que él creó a todos los seres vivos en su torno de alfarero, y se cuenta que se hizo famoso por derrotar a los asirios enviando ratas que invadieron el campo enemigo y royeron las cuerdas de sus arcos*).

Dogma

La ley de Ptah es mantener el orden cósmico en el universo. Todas las cosas tienen un lugar en el esquema cósmico, y todo encaja entre sí para funcionar con un propósito que está más allá de la comprensión de los mortales. Puede que Ptah haya puesto esta intrincada maquinaria cósmica en marcha, y parece bastante claro que es el único que conoce su propósito o resultado probable. Por lo general sus seguidores actúan como si fuera un secreto que conocen, pero seguramente ninguno de ellos sabe tanto como Ptah mismo. Los mortales solamente puede hacer las cosas lo mejor posible para cumplir con la parte que se supone deben jugar, sin salirse de su lugar o sin esparcir el caos en un mundo perfectamente ordenado.

Clero y templos

Ptah tiene pocos clérigos, e incluso en algunos sitios no se le venera junto al resto del panteón. Sus sacerdotes desafían la costumbre habitual faraónica, llevando vestiduras negras adornadas con brillantes estrellas blancas,

Ilustración de D. Cramer

aunque los varones sí que se afeitan la cabeza de acuerdo a la tradición del clero. Imitan a su deidad ejerciendo la creatividad que el dios les da en artes u oficios, viajando por todas partes y esforzándose para mantener el orden. El clero de Ptah consta de una proporción parecida de hombres y mujeres.

Los templos de Ptah tienden a ser estructuras pequeñas pero bien construidas, situadas por lo general en lugares remotos. Habitualmente sus techos están decorados con imágenes del cielo nocturno tachonado de estrellas (*NdT: su símbolo, el toro o buey Apis, es considerado un animal sagrado*).

PTAH

Clérigo 20/Transmutador 20
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d8+200 (Clr) más 20d4+200 (Tra) (1.000 pg)
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 71 (+9 Des, +15 divino, +28 natural, +9 desvío).
Ataques: *maza pesada +5 legal almacenaconjuros fantasmal* +69/+64/+59/+54 cuerpo a cuerpo; o conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +64 toque a distancia.
Daño: *maza pesada +5 legal almacenaconjuros fantasmal* 1d8+18/x2; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 16/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, inmunidad al fuego, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (murciélagos y búhos), RC 47, aura divina (1.500 s, CD 34).
Salvaciones: Fort +57, Ref +56, Vol +62.
Características: Fue 28, Des 29, Con 30, Int 36, Sab 40, Car 28.
Habilidades*: Arte (alfarería) +88, Arte (escultura) +88, Arte (pintura) +88, Averiguar intenciones +50, Avistar +50, Buscar +48, Concentración +85, Conocimiento de conjuros +88, Diplomacia +66, Equilibrio +36, Escudriñar +88, Intuir la dirección +70, Moverse sigilosamente +54, Piruetas +46, Saber (arcano) +88, Saber (geografía) +88, Saber (local) +88, Saber (los Planos) +88, Saber (religión) +88, Saltar +46, Sanar +70, Supervivencia +70, Tasación +48. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Ampliar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Conjuros persistentes, Esquiva, Expulsión incrementada, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Maximizar conjuro, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Transmutación), Soltura mayor con una escuela de magia (Transmutación), Venganza divina.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Celeridad divina, Conocer los secretos, Crear objeto, Crear objeto mayor, Dominio adicional (Ley), Inmunidad adicional a la energía (fuego), Inmunidad adicional a la energía (sónica), Lanzamiento de conjuros divino, Libertad de movimiento, Maestría arcana, Mejora adicional de percepción (ver lo etéreo), Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Mirada de destierro (*), Movimiento instantáneo, Poder de la verdad, Resistencia incrementada a la energía (sónica), Visión pura, Zancada. (*)Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros de conjuración (creación) con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de adivinación con + 1 al nivel de lanzador; 20 asaltos/día libertad de movimiento.

Aptitudes sortílegas: Ptah utiliza estas aptitudes con un nivel 25.º de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación y conjuros de la ley, en los cuales utiliza un nivel 26.º de lanzador, y los conjuros de conjuración (creación), en los cuales utiliza un nivel 27.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Adivinación, calmar emociones, clariaudiencia/clarividencia, círculo mágico contra el caos, conocimiento de leyendas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley), *creación mayor, creación menor, creación verdadera**, *crear agua, crear comida y bebida, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar el caos, encontrar la senda, escudo de la ley, festín de los héroes, génesis**, *imagen menor, imagen permanente, inmovilizar monstruo, ira del orden, localizar objeto, máxima, presciencia, protección contra el caos, proyección astral, puerta dimensional, puerta en fase, retirada expeditiva, teleportar sin error, visión verdadera, volar.* * Conjuros nuevos (ver apéndice 1.º).

Conjuros de clérigo/día (Niveles 0-15): 6/10/10/10/ 9/9/8/ 8/7/7/ 3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + nivel de conjuro, 31 + nivel de conjuro para conjuros de transmutación.

Conjuros de mago/día (Niveles 0-13): 5/9/8/8/8/8/ 7/7/7/7/2/2/2/2; CD base = 25 + nivel de conjuro, 29 + nivel de conjuro para conjuros de transmutación. Escuelas prohibidas: Encantamiento e Ilusión.

Mirada de destierro (aptitud divina sobresaliente única): Path puede desterrar a una criatura a otro plano (como con el conjuro *desplazamiento de plano*) con un ataque de mirada. El ataque tiene un alcance de 30' y cuenta como una acción de ataque. Una salvación de Voluntad (CD 29) niega el efecto.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Ptah recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Ptah puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Su visión se extiende igualmente al plano Etéreo. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Ptah percibe cualquier acto de fabricación o creación en el momento que ocurre y 15 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Ptah puede utilizar cualquier habilidad de Arte, incluso aquellas en las que no tiene rangos, como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta diez de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Ptah puede crear cualquier objeto mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

Ilustración de M. Mitchell

SETH

Señor del desierto, el Señor de las tormentas, el Señor de la confusión

Deidad mayor
Símbolo: una cobra enroscada.
Plano hogar: las Doce horas de la noche.
Alineamiento: caótico maligno.
Ámbitos de poder: oscuridad, mal, noche, tormentas desérticas, sequía.
Adoradores: criaturas malignas, asesinos, guardias negros.
Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM.
Dominios: Aire, Caos, Oscuridad, Destrucción, Mal, Fuerza.
Arma preferida: lanza corta o media lanza.

Seth (SETZ), un ser de caos y maldad puros, se opone a todo lo que representa el panteón faraónico. Aparece como un hombre musculoso con una cabeza de bestia que semeja un asno o un lebrel, de hocico curvo y orejas tiesas y enhiestas. También tiene una cola larga y bifurcada. A veces aparece en forma animal, como cualquiera de sus animales sagrados: un perro de caza (un galgo o lebrel del Cáucaso), un hipopótamo o un jabalí.

Seth es hermano de Osiris, Isis y Neftis, y se casó con Neftis antes de matar a Osiris. Ella le dio su único hijo, Sobek (*NdT: Seth recibió el desierto como herencia de Geb pero, envidioso de su hermano, que había recibido la tierra fértil de Egipto, lo asesinó y luego lo cortó en pedazos; la lucha entre Osiris y Seth es la lucha de la tierra fértil contra el desierto y la lucha del bien contra el mal. Venerado por unos y odiado por otros, conoció épocas gloriosas en las que incluso los faraones adoptaban nombres en su honor y otras en las que su nombre estaba prohibido y sus estatuas eran destruidas. Es el señor del mal y las tinieblas, de la no-luz, de todo aquello que representa el mal, la sequía y como tal es el dios del desierto, que por una parte protege a las caravanas que se adentran en sus dominios, pero que también provoca las tormentas que hacen que esas mismas caravanas se extravíen*).

Dogma

Seth asesinó a Osiris por dos motivos: por celos relacionados con la seducción de Osiris por parte de Neftis, y por un intento de apoderarse del gobierno del panteón, al que Ra iba a renunciar y se suponía que Osiris iba a reclamar. Él continúa la disputa por el trono supremo con Ra-horajti, pero no tiene ningún interés en un gobierno ordenado. La pugna de Seth con los demás dioses es acerca del poder, no sobre el gobierno. Cree que es la más fuerte de todas las deidades del panteón, y que la fuerza le hace ser el único adecuado para regirlo. Perpetúa su idea del gobierno del más fuerte dentro de su culto, donde los clérigos-asesinos luchan unos contra otros por poder y posición.

Según Seth, cualquier cosa que desee una persona y sea lo suficientemente fuerte para reclamarla pertenece a esa persona por derecho. El "derecho divino" para gobernar que Ra-horajti enseña no tiene ningún sentido a los ojos de Seth, ya que el trono debería ser ocupado por cualquiera capaz de conseguirlo y mantenerlo. La autoridad solamente debería ser respetada si es lo suficientemente poderosa como para imponer su voluntad.

Clero y templos

Los clérigos de bajo nivel de Seth trabajan en secreto, escondiendo su identidad y esforzándose por parecer ciudadanos bienintencionados que trabajan duro. Por lo general llevan el símbolo de Seth tatuado en alguna parte del cuerpo, pero no lo muestran abiertamente ni tampoco cualquier otro indicio que pueda descubrir sus creencias. Esto es principalmente como autodefensa, protegiéndose a sí mismos no solamente de las autoridades legales y religiosas, sino también de los clérigos de alto nivel de Seth que podrían verlos como una amenaza a su posición.

Al tiempo que van aumentando los poderes de clérigo de un individuo, se vuelve cada vez más propenso a revelar o incluso hacer alarde de su posición. A menudo los clérigos varones se afeitan la cabeza, en desafío a la afirmación ortodoxa de que no son verdaderos sacerdotes. Sin embargo, prefieren más llevar armaduras negras que túnicas blancas, y con frecuencia los clérigos de alto nivel llegan a ser guardias negros.

En su mayor parte, los seguidores de Seth se encuentran a escondidas, al creer que los templos proporcionan un blanco demasiado fácil a los paladines de Ra-horajti y demás defensores del bien. Adoran a su amo en cavernas y santuarios escondidos. Sin embargo, grandes templos-fortaleza de Seth se alzan en ciertas remotas regiones del desierto, protegidos por clérigos poderosos y esbirros de Seth (ver Monstruos faraónicos, más adelante).

SETH

Guerrero 20/Guardia negro 10/Clérigo 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 16
Dados de Golpe: 20d8+220 (ajeno) más 20d10+220 (Gue) más 10d10+110 (Gdn) más 10d8+110 (Clr) (1.200 pg).
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60', volar 200' (perfecta).
CA: 73 (+9 Des, +16 divino, +29 natural, +9 desvío).
Ataques*: *lanza corta +5 hiriente sacrílega* +77/+72/+67/+62 cuerpo a cuerpo; o conjuro +71 toque cuerpo a cuerpo o +65 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tira el dado para golpe crítico.
Daño*: *lanza corta +5 hiriente sacrílega* 1d8+29/19-20/×3; o por conjuro. *Siempre inflige máximo daño (lanza corta 37 puntos).
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, ataque furtivo +3d6, castigar el bien (+9 al ataque y +10 al daño), comandar o reprender muertos vivientes (clérigo) 12/día, comandar o reprender muertos vivientes (guardia negro) 12/día (como clérigo de 8.º), empleo de venenos, poderes de dominio.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 51/+4, resistencia al fuego 36, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, *detectar el bien*, bendición oscura, aura de desesperación, siervo infernal, RC 48, aura divina (16 millas, CD 35).
Salvaciones*: Fort +68, Ref +66, Vol +68. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 40, Des 29, Con 32, Int 29, Sab 32, Car 29.
Habilidades*: Averiguar intenciones +72, Avistar +69, Buscar +65, Concentración +67,

Ilustraciones de D. Cramer y A. Swekel

Diplomacia +69, Disfrazarse +45, Engañar +50, Equilibrio +45, Esconderse +45, Escuchar +69, Escudriñar +35, Falsificar +45, Germanía +49, Intimidar +77, Moverse sigilosamente +70, Saber (arcano) +55, Saber (los Planos) +55, Saber (religión) +60. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Alerta, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuros penetrantes, Crítico mejorado (lanza corta), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Especialización con un arma (lanza corta), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (lanza corta), Potenciar conjuro, Reflejos de combate, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (lanza corta), Vista ciega 5' de radio,

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Controlar a criaturas (criaturas malignas), Curación rápida divina, Dominio adicional (Aire), Dominio adicional (Destrucción), Dominio adicional (Fuerza), Esquiva divina, Explosión divina, Explosión divina masiva, Herir al enemigo, Impacto aniquilador, Imponer maldición, Inspiración divina (terror), Maestría divina del aire, Mano de la muerte, Onda de caos, Sentido de batalla.

Poderes de dominio: 16/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 16/día castigar (+4 al ataque y +10 al daño para un ataque con arma); lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 16/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +10 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Seth utiliza estas aptitudes con un nivel 26.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 27.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 35 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, armadura de oscuridad*, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, caminar por el aire, capa del caos, ceguera/sordera, círculo de fatalidad, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, contagio, controlar el clima, controlar los vientos, convocar monstruo V* (solamente 1d3 sombras); *convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o maligno), *crear muertos vivientes, dañar, desintegrar, disipar el bien, disipar la ley, enjambre elemental* (solamente como conjuro de aire), *estallar, forma gaseosa, fuerza de toro, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmunidad a conjuros, implosión, luz oscura*, mano aferradora de Bigby, mano aplastante de Bigby, martillo del caos, muro de viento, niebla de obscurecimiento, ojos fisgones, palabra del caos, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, pesadilla, piel pétrea, poder de la justicia, profanar, protección contra el bien, protección contra la ley, puño cerrado de Bigby, relámpago zigzagueante, soportar los elementos, terremoto, torbellino, vestidura mágica.* * Conjuros nuevos (ver apéndice 1.°).

Conjuros de guardia negro/día: 5/5/5/3; CD base = 21 + nivel de conjuro.

Conjuros de clérigo/día: 6/8/8/7/6/5; CD base = 21 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Seth recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Seth puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 16 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 16 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 16 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Seth percibe cualquier acto de maldad que se comete en el instante en que ocurre y 16 semanas en el pasado y en el futuro, y disfruta saboreando cada acto.

Acciones automáticas: Seth puede utilizar Averiguar motivo, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Falsificar, Germanía, Intimidar o Moverse sigilosamente como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Seth puede crear cualquier objeto mágico que utilice efectos de conjuro del caos o malignos, que utilice energía negativa o que tenga efectos hirientes o vorpalinos.

SOBEK

El Señor de las aguas
Semidiós
Símbolo: una cabeza de cocodrilo con cuernos y tocado de un penacho de plumas.
Plano hogar: el plano Material.
Alineamiento: legal maligno.
Ámbitos de poder: agua, peligros fluviales, cocodrilos, marismas.
Adoradores: marineros, criaturas reptilianas, asesinos.
Alineamiento de los clérigos: LM, LN, NM.
Dominios: Animal, Mal, Agua.
Arma preferida: lanza corta.



Sobek (so-BEK), el hijo deforme de Seth y Neftis, es una deidad con cabeza de cocodrilo cuyo cuerpo está cubierto de gruesas y duras escamas. Tiene una gruesa cola de cocodrilo y torpes manos y pies terminados en zarpas.

Dogma

El credo principal de Sobek es "comer o ser comido". Sus seguidores se esfuerzan de forma continua en hacerse un lugar en un mundo que es hostil a su existencia, en ganarse el reconocimiento del panteón faraónico y de su culto y, sin tener ninguna posibilidad real de destruir a sus enemigos, en sobrevivir a la oposición de las deidades buenas y sus servidores. El culto a Sobek se da perfecta cuenta del poco poder que tiene en este momento. Acumula toda la fuerza que puede reunir, obedece las leyes del lugar cuanto es necesario para evitar que la cólera al completo de las autoridades caiga sobre él y lucha por sobrevivir.

Clero y templos

Los clérigos de Sobek intentan acomodarse entre el clero de las demás deidades faraónicas, como si su deidad tutelar fuera un miembro respetado del panteón. Adoptan las vestiduras tradicionales del clero faraónico (túnicas blancas y cabezas afeitadas en los varones) y muestran el símbolo de Sobek abiertamente. Si bien por lo general esto solamente produce burlas, algunas veces provoca asaltos, en particular por parte de los caóticos y violentos clérigos de Bastet. Los clérigos y paladines de Ra-horajti siempre están atentos a los clérigos de Sobek, esperando sorprenderlos en alguna fechoría que puedan llevar ante la justicia. Como consecuencia, los seguidores de Sobek intentan que sus actividades sean tan respetables como sea posible, al menos mientras alguien pueda verlos.

Sobek tiene algunos pequeños templos generalmente visitados por marineros que ofrecen sacrificios para evitar los peligros fluviales durante sus viajes. También se le adora en capillas privadas en todas las tierras faraónicas.

SOBEK

Pícaro 20/Asesino 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 3
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d6+160 (Pcr) más 10d6+80 (Asn) (740 pg).
Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60', nadar 60'.
CA: 46 (+10 Des, +3 divino, +16 natural, +7 desvío).
Ataques: *lanza corta +3 hiriente sacrílega* +57/+52/+47/+42 cuerpo a cuerpo, mordisco +49 cuerpo a cuerpo; o conjuro +54 toque cuerpo a cuerpo o +48 toque a distancia.
Daño: *lanza corta +3 hiriente sacrílega* 1d8+27/19-20/×3, mordisco 2d8+8; o por conjuro.

Ilustración de D. Cramer

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, ataque furtivo +18d6, ataque mortal (CD 27), empleo de venenos, agarrón mejorado.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 38/+4, resistencia al fuego 23, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 3 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, evasión, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), lisiar con un impacto, rodar a la defensiva, evasión mejorada, oportunismo, +5 en salvaciones contra veneno, RC 35, aura divina (30', CD 20).
Salvaciones: Fort +38, Ref +40, Vol +37.
Características: Fue 43, Des 30, Con 27, Int 25, Sab 25, Car 25.
Habilidades: Averiguar intenciones +60, Avistar +62, Diplomacia +41, Disfrazarse +40, Engañar +60, Escapismo +63, Esconderse +63, Escuchar +62, Germanía +62, Intimidar +62, Moverse sigilosamente +63, Reunir información +30, Saber (naturaleza) +40, Saber (religión) +40, Supervivencia +40, Tasación +50, Uso de cuerdas +63.
Dotes: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (lanza corta), Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (lanza corta), Reflejos de combate.



Ilustraciones de R. Sardinha y D. Cramer

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Ataque furtivo divino, Llamar a criaturas (cocodrilos de todo tipo, incluyendo infernales).

Poderes de dominio: 3/día utilizar *amistad con los animales*; lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 3/día expulsar o destruir criaturas de fuego, o reprender o comandar criaturas de agua.

Aptitudes sortílegas: Sobek utiliza estas aptitudes con un nivel **13.o de lanzador, excepto para los conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel **14.o de lanzador. Las CD de las salvaciones son 20 + nivel de conjuro. *Aura sacrílega, azote sacrílego, bruma ácida, cambiar de forma, caparazón antivida, círculo mágico contra el bien, comunión con la naturaleza, cono de frío, controlar las aguas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, disipar el bien, dominar animal, enjambre elemental* (solamente como conjuro de agua), *formas de animal, horrible marchitamiento, inmovilizar animal, marabunta, niebla de obscurecimiento, nube brumosa, profanar, protección contra el bien, repeler sabandijas, respiración acuática, tormenta de hielo.*

Conjuros de asesino/día: 4/4/2; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como semidiós, Sobek trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Sobek puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de tres millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a tres millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a dos localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 3 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Sobek percibe las crecidas o inundaciones de los ríos que amenacen al menos a un millar de personas en el instante en que ocurren.

Acciones automáticas: Sobek puede utilizar Engañar, Escapismo, Germanía o Intimidar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 15 o menos. Puede realizar hasta dos de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Sobek no puede crear objetos mágicos.

THOT

El Escriba de los dioses, Señor del tiempo, El que separa a los combatientes

Deidad intermedia
Símbolo: un ibis.
Plano hogar: el Campo de las ofrendas.
Alineamiento: neutral.
Ámbitos de poder: Conocimiento, Sabiduría, Aprendizaje.
Adoradores: eruditos, sabios, magos, hechiceros, bardos.
Alineamiento de los clérigos: NB, LN, N, CN, NM.
Dominios: Saber, Magia, Inscripción.
Arma preferida: bastón.



El dios misterioso Thot (ZOT) aparece como un humano esbelto con la cabeza de un ibis. Es el inventor de la escritura y la aritmética, y el dios de los escribas, los sabios, las bibliotecas y el conocimiento en general. Thot no está relacionado, ni tan siquiera por matrimonio, con cualquier otra deidad del panteón faraónico, y su origen no está claro. Algunas leyendas dicen que estaba presente durante la creación, tomando nota de

los hechos del nacimiento de Ra tal y como ocurrieron. Otros dicen que es hijo de Ra, y hermano de Shu y Tefnut (*NdT: Señor de los inventores y de la sabiduría, como dios de la escritura, fue el inventor de todas las palabras y su poder sobre las mismas le hacía estar al corriente de las fórmulas mágicas. Con su palabra ayudó a revivir al desmembrado Osiris; como consejero de los dioses hizo de juez en la disputa entre Horus y Seth, curando luego las heridas que se habían infligido mutuamente, por lo que lleva el epíteto de "El que separa a los combatientes". Ayudante en la Casa de las dos verdades era el que anotaba el resultado de la pesada del corazón en la balanza del juicio y enumeraba los cargos ante los jueces*).

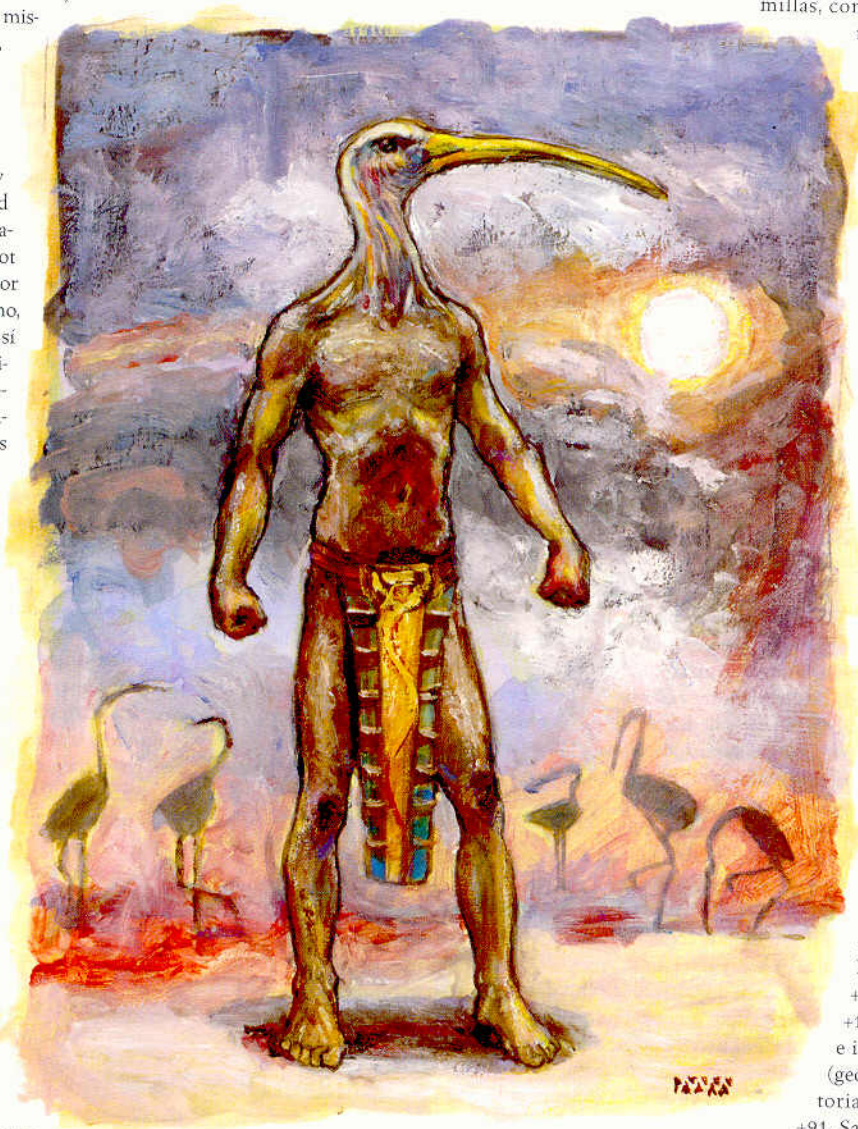
Dogma

Como parte del panteón faraónico, Thot es simplemente el dios del conocimiento, deidad tutelar de escribas y demás gente instruida. En su culto misterioso (ver a continuación), adquiere un papel mucho más importante, aunque sus seguidores corrientes ven la vida como una búsqueda de conocimiento, y para dominar una cantidad cada vez mayor de información. Los seguidores de Thot acumulan conocimientos por el bien del saber en sí mismo, afanándose en mejorarse a sí mismos a través del aprendizaje. Algunos también esperan mejorar el mundo, mientras otros desean obtener los medios para imponer su voluntad al mundo a través de su conocimiento. Pero para el mismo Thot, el conocimiento es lo único que importa.

Clero y templos

Los clérigos de Thot son escribas, sabios, matemáticos, y mensajeros. Recopilan y protegen el conocimiento, y construyen bibliotecas y universidades para preservar y transmitir su sabiduría. Siguen la moda tradicional del clero faraónico, incluyendo las túnicas blancas y cabezas afeitadas para los varones. La mayoría de los clérigos de Thot son varones.

A menudo los templos de Thot contienen o tienen adjuntas bibliotecas u otros centros de erudición y enseñanza. En contraste a los templos junto a las necrópolis de Anubis, el conocimiento de los templos de Thot está a disposición de todos.



THOT

Mago 20/Clérigo 10/Maestro del saber 10
Ajeno Mediano
Rango divino: 13
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d4+160 (Mag) más 10d8+80 (Clr) más 10d4+80 (Mst) (840 pg).
Iniciativa: +13, siempre primero (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 67 (+9 Des, +13 divino, +1 esquiva [secreto de Maestro del saber], +26 natural, +8 desvío).
Ataques: *Cetro de Thot* +62/+57/+52/+47 toque cuerpo a cuerpo; o conjuro +61 toque cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia.
Daño: *Cetro de Thot* como conjuro de *destrucción*; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 11/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 48/+4, resistencia al fuego 33, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 13 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (ibis), conocimiento +26, conocimiento mayor, conocimiento verdadero, secretos de Maestro del saber (trucos de la esquiva, trucos con armas, conocimientos aplicados, descubrimientos arcanos, más descubrimientos arcanos), RC 65, aura divina (1.300', CD 31).
Salvaciones: Fort +53, Ref +54, Vol +56.
Características: Fue 27, Des 29, Con 27, Int 46, Sab 32, Car 27.
Habilidades*: Alquimia +86, Averiguar intenciones +44, Avistar +54, Buscar +61, Concentración +81, Conocimiento de conjuros +91, Descifrar escritura +51, Diplomacia +73, Escudriñar +91, Intuir la dirección +44, Inutilizar mecanismo +66, Leer los labios +51, Reunir información +61, Saber (arcano) +114, Saber (arquitectura e ingeniería) +91, Saber (geografía) +91, Saber (historia) +114, Saber (local) +91, Saber (los Planos) +114, Saber (naturaleza) +91, Saber (nobleza y realeza) +91, Saber (religión) +114, Sanar +74, Tasación +71. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Ampliar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Conjuros mayores penetrantes, Conjuros persistentes, Conjuros repetidos, Ensanchar conjuro, Fabricar armas y armaduras, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Sustitución de energía (sónica), Sustitución por daño atenuado.

Ilustración de M. Mitchell

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Conjuros de mago espontáneos, Conocer los secretos, Fabricar artefacto, Iniciativa suprema, Lanzamiento de conjuros divino, Maestría arcana, Mejora adicional de percepción (visión penetrante), Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Poder de la verdad, Resistencia incrementada a conjuros, Saber verdadero, Soltura divina con una habilidad [Saber (arcano)], Soltura divina con una habilidad [Saber (historia)], Soltura divina con una habilidad [Saber (los Planos)], Soltura divina con una habilidad [Saber (religión)], Visión pura.

Poderes de dominio: lanza conjuros de adivinación con +1 al nivel de lanzador; utilizar objetos desencadenantes de conjuros y objetos de finalización de conjuros como Mago de 35.º.

Aptitudes sortílegas: Thot utiliza estas aptitudes con un nivel 23.º de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación, en los cuales utiliza un nivel 24.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 31 + nivel de conjuro. *Adivinación, aura indetectable de Nystul, borrar, campo antimagia, círculo de teletransporte, clariaudiencia/clarividencia, conocer leyendas, convocaciones instantáneas de Drawmij, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, encontrar la senda, glifo custodio, glifo custodio mayor, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, ligadura menor de los planos, página secreta, presciencia, protección contra conjuros, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, runas explosivas, símbolo, visión verdadera.*

Conjuros de clérigo/día: 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6; CD base = 23 + nivel de conjuro.

Conjuros de mago/día (Niveles 0-18): 4/10/10/8/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 30 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Thot blande un cetro en batalla (el *Cetro de Thot*) que libera mediante toque un conjuro de *destrucción*. Salvación de Fortaleza (CD 23) niega el efecto.

Nivel de lanzador: 20.º; *peso:* 5 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Thot recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Thot puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 13 millas. También puede ver a través de hasta 130' de objetos sólidos. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 13 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 13 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Thot percibe el descubrimiento, consignación o compartición de cualquier conocimiento en el instante en que sucede y 13 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Thot puede utilizar cualquier habilidad de Saber, incluso aquellas en las que no tenga rangos, como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede utilizar Saber (arcano), Saber (historia), Saber (los Planos), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 38 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Thot puede crear cualquier objeto mágico, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

LOS MISTERIOS DEL TRES VECES MUY GRANDE THOT

De forma adicional a su culto "ortodoxo" dentro del panteón faraónico, Thot también es la figura central de un culto misterioso esotérico conocido como los Misterios del Tres veces grande Thot (o, algunas veces como el Tres veces grande Hermes o Hermes Trimegisto, en las tierras donde los panteones olímpico y faraónico se han influenciado el uno al otro). En el mito central de este culto misterioso, Thot experimenta una revelación de las verdades secretas del universo. Desafortunadamente, estas verdades no se pueden comunicar. Cada creyente debe experimentar la revelación de forma individual.

Los seguidores de Thot dicen que el conocimiento es la llave del universo, que abre el acceso a todas las bendiciones de la divinidad para aquellos que lo buscan. Sin embargo, si bien el conocimiento y la información son importantes, las enseñanzas de los Misterios hablan acerca de otra clase de conocimiento, una comprensión profunda y una familiaridad innata sobre los secretos más oscuros del universo. El conocimiento esotérico conduce finalmente a una transformación del hombre sabio, haciendo que el conocedor sea uno con aquello que conoce, esto es, en otras palabras, que sea más divino.

Los iniciados en los Misterios del tres veces grande Thot emplean diversos métodos en su búsqueda del conocimiento esotérico. Las plegarias rituales y contemplativas son componentes importantes, al igual que la alquimia y la experimentación mágica. Muchos magos son iniciados en los Misterios, especialmente aquellos que se centran en las escuelas de Transmutación y Evocación.

NUEVO EQUIPO

Las armas siguientes están disponibles para los adoradores del panteón faraónico.

Khopesh: arma exótica Mediana, cuerpo a cuerpo. Precio 20 po. Daño 1d8, crítico 19-20/×2, incremento de distancia —, peso 12 lb. Tipo cortante.

Un personaje puede utilizar un khopesh para realizar ataques de derribo debido a su hoja en forma de gancho. Si el que lo empuña es derribado durante el intento de derribar a su adversario, el personaje puede dejar caer el khopesh para evitar ser derribado.

Garras de tigre: arma exótica Menuda, cuerpo a cuerpo. Precio 5 po. Daño 1d4, crítico ×2, incremento de distancia —, peso 2 lb. Tipo perforante.

Un personaje que blanda unas garras de tigre no puede ser desarmado con una acción de desarmar. Un monje que utilice garras de tigre combate con su ataque base de ataque sin armas, incluyendo su cantidad de ataques por asalto más favorable, junto a los demás modificadores de ataque que se puedan aplicar.

TEMPLOS FARAÓNICOS

Los templos mayores en las ciudades específicamente bajo la protección de Osiris tienen forma de un gran rectángulo y están rodeados por altas murallas. Dos grandes pilones marcados con el símbolo del dios sostienen la entrada. Una gran sala pública, la sala hipóstila, cuyas paredes están cubiertas de jeroglíficos, cuenta la historia de la muerte de Osiris y de su resurrección, pero no se permite que haya imagen alguna de Osiris en esta sala. En un santuario interior y de acceso restringido, al que sólo pueden acceder los sacerdotes, está la estatua del dios, realizada con los mejores y más valiosos materiales disponibles. Como se ha mencionado anteriormente, a menudo Osiris comparte templo con Isis y Ra-horajti, pero cada dios tiene dedicada un ala o zona separada. Cerca del templo siempre hay un jardín bien cuidado.

MONSTRUOS FARAÓNICOS

Los monstruos que se incluyen en esta sección son especialmente apropiados para una campaña que utilice el panteón faraónico.

ESBIRRO DE SETH

Ajeno Mediano (caótico, maligno)
Dados de Golpe: 6d8+6 (33 pg).
Iniciativa: +4 (Iniciativa mejorada); ver a continuación para forma animal.
Velocidad: 30'; ver a continuación para forma animal.
CA: 22 (+12 natural); ver a continuación para forma animal.
Ataques: *khopesh* +1 +9/+4 cuerpo a cuerpo; arco largo compuesto (reforzado) (bonificador +2 de Fue) +8/+3; ver a continuación para forma animal.
Daño: *khopesh* +1 1d8+3; arco largo compuesto (reforzado) (bonificador +2 de Fue) 1d8+2; ver a continuación para forma animal.
Frente/Alcance: 5' × 5/5'; ver a continuación para forma animal.
Ataques especiales: forma alternativa; ver a continuación para forma animal.

Cualidades especiales: inmunidad al miedo, RC 12; ver a continuación para forma animal.
Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +7; ver a continuación para forma animal.
Características: Fue 14, Des 11, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13, ver a continuación para forma animal.
Habilidades: Avistar +11, Engañar +10, Esconderse +9, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +9, Saber (religión) +10.
Dotes: Iniciativa mejorada, Competencia con arma exótica (khopesh).

Terreno/Clima: cualquiera o subterráneo.
Organización: solitario o partida (2-20).
Valor de desafío: 6.
Tesoro: equipo.
Alineamiento: caótico maligno (siempre).
Avance: según clase de personaje.

Como su nombre indica, los esbirros de Seth son sirvientes de ese dios maligno. Sin embargo, su nombre solamente puede dar un indicio de la depravación y crueldad que esos monstruos esconden bajo sus rostros humanos.

En su forma normal, un esbirro de Seth parece un humano de piel bronceada y pelo negro. Parece llevar una armadura completa de escamas de color negro, pero en realidad es su armadura natural, de una dureza increíble. Va armado con un khopesh mágico y un arco largo reforzado. Cada esbirro de Seth tiene la aptitud de asumir la forma de un animal concreto: ya sea una gran víbora, un oso terrible, un cocodrilo gigante, una hiena terrible, o un gran escorpión monstruoso. En forma animal un esbirro de Seth mantiene un aspecto definitivamente maligno y siempre es un arquetipo más grande y poderoso que la forma animal a la que se parece.



Combate

Los esbirros de Seth prefieren combatir en forma humana si les es posible, ya que no les gusta revelar su verdadera naturaleza si no es absolutamente necesario. Solamente cambian a forma animal si una batalla no está yendo muy bien o si sus enemigos han descubierto su auténtica identidad. Son combatientes desorganizados, cada uno buscando la oportunidad de realizar algún acto de gloria o valor a los ojos de Seth para ganarse el favor del dios, más que cooperar para garantizarse el éxito.

Forma alternativa: un esbirro de Seth tiene una forma alternativa, la de un animal Grande o Enorme. La transformación parece un conjuro de *cambiar de forma* en que el esbirro obtiene las aptitudes extraordinarias de la forma animal, pero cambiar de forma es una acción equivalente a movimiento (no una acción gratuita como en *cambiar de forma*). En forma animal, un esbirro de Seth gana las aptitudes físicas, velocidad, tamaño y alcance y las aptitudes extraordinarias del animal. Su armadura natural sigue siendo la misma en ambos casos. Las estadísticas para esbirros en forma animal se detallan a continuación. Para más información, ver la entrada de la criatura apropiada en el *Manual de Monstruos* (utilizando el lobo terrible para representar la hiena terrible).

Gran víbora: ajeno Grande; Inic +7; Vel 20', trepar 20', nadar 20'; CA 24 (-1 tamaño, +3 Des, +12 Natural); Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d4 más veneno, mordisco); Frente/Alcance 5' × 5' (enroscada)/10'; AE veneno; CE Olfato; TS Fort +5, Ref +8; Fue 10, Des 17, Con 11.

Oso terrible: ajeno Grande; Inic +5; Vel 40'; CA 22 (–1 tamaño, +1 Des, +12 Natural); Atq +15/+15 cuerpo a cuerpo (2d4+10, garras), +10 cuerpo a cuerpo (2d8+5, mordisco); Frente/Alcance 10' × 20'/10'; AE Agarrón mejorado; CE Olfato; TS Fort +9, Ref +6; Fue 31, Des 13, Con 19.

Cocodrilo Gigante: ajeno Enorme; Inic +5; Vel 20', nadar 30'; CA 21 (-2 tamaño, +1 Des, +12 Natural); Atq +12 cuerpo a cuerpo (2d8+12, mordisco) o +12 cuerpo a cuerpo (1d12+12, coletazo); Frente/Alcance 10' × 20'/10'; AE Agarrón mejorado; TS Fort +9, Ref +6; Fue 27, Des 12, Con 19.

Hiena terrible: ajeno Grande; Inic +6; Vel 50'; CA 23 (-1 tamaño, +2 Des, +12 Natural); Atq +12 cuerpo a cuerpo (1d8+10, mordisco); Frente/Alcance 5' × 10'/5'; AE Derribo; CE Olfato; TS Fort +8, Ref +7; Fue 25, Des 15, Con 17.

Gran escorpión monstruoso: ajeno Grande; Inic +4 ; Vel 50'; CA 21 (-1 tamaño, +12 Natural); Atq +8/+8 cuerpo a cuerpo (1d6+3, pinzas), +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1 más veneno); Frente/Alcance 5' × 10'/5'; AE Agarrón mejorado, Estrujamiento, Veneno; TS Fort +7; Fue 17, Des 10, Con 14.

Personajes esbirros de Seth

De forma ocasional, los esbirros de Seth avanzan en niveles de clérigo de Seth, que es su clase preferida, o como pícaros, guardias negros o asesinos.

MOMIA MAYOR

Las momias mayores son clérigos muertos vivientes que veneraban a deidades del panteón faraónico, generalmente a Seth, Osiris o Neftis. Como una continuación de sus deberes como clérigo, se les momificó y se les encargó la protección de pirámides y demás clases de tumbas.

Al contrario que las momias comunes que se describen en el *Manual de Monstruos*, las momias mayores conservan toda la inteligencia y aptitudes que tuvieron en vida, incluyendo su aptitud de lanzamiento de conjuros de clérigo y poderes concedidos. A semejanza de los liches, a menudo son intrigantes y están ávidas de poder, con planes y maquinaciones que se

Ilustración de S. Wood

extienden más allá de las paredes de sus tumbas. Su influencia puede sentirse a miles de millas de su lugar de descanso, y miles de años después de su muerte y transformación.

Una momia mayor no se puede distinguir físicamente de las del tipo común, excepto porque generalmente llevan vestiduras de clérigo y exhiben de forma destacada su símbolo sagrado, o sacrílego. Su cuerpo marchito están envuelto en tiras de lino, mientras que sus órganos internos están guardados ahora en jarras (*NdC: vasos canópicos*) dentro del lugar de entierro de la momia.

Las momias mayores hablan cualquier lenguaje que hablaran en vida, incluyendo habitualmente el común.

Cómo crear una momia mayor

"Momia mayor" es un rasgo genérico que puede añadirse a cualquier criatura humanoide (a quien nos referiremos, de aquí en adelante, como "el personaje"), siempre que cuente con la aprobación de su deidad tutelar. El tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales del personaje excepto las que se citan a continuación.

Dados de Golpe: se incrementan a d12.

Velocidad: la misma del personaje.

CA: la momia mayor tiene armadura natural +8 o la armadura natural del personaje, la que sea mejor.

Ataques: una momia mayor conserva todos los ataques del personaje y también obtiene un ataque de golpetazo si no lo tenía anteriormente.

Daño: las momias mayores tienen ataque de golpetazo. Si el personaje no tenía esta forma de ataque, utiliza los valores de daño de la tabla siguiente. Las criaturas con ataques naturales conservan sus daños o utilizan los valores siguientes, lo que sea mejor.

Tamaño	Daño
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

Ataques especiales: una momia mayor conserva todos los ataques especiales y conjuros del personaje y también obtiene las aptitudes de desesperación y putridez de momia además de uno de los ataques adicionales descritos a continuación (controlar muertos vivientes o agarrón mejorado) las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG de la momia + modificador de carisma de la momia excepto que se diga lo contrario.

Conjuros: la momia mayor puede lanzar cualquier conjuro que pudiera lanzar mientras estaba viva.

Desesperación (Sb): sólo por ver a una momia mayor cualquier espectador debe tener éxito en una salvación de Voluntad o quedará paralizado por el miedo durante 2d4 asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, esa criatura no puede volver a ser afectada por la aptitud de desesperación de esa momia durante un día.

Putridez de momia (Sb): enfermedad sobrenatural: golpetazo, salvación de Fortaleza (CD 24), periodo de incubación 12 horas; daño 1d6 Fuerza (temporal) y 1d6 Constitución (temporal). A diferencia de una enfermedad normal, la putridez de momia continúa hasta que la víctima alcanza Constitución 0 (y muere) o recibe un conjuro de *quitar enfermedad* o curación mágica similar (consultar 'Enfermedades' en la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Una criatura afectada que muera se deshace en polvo y arena, los restos serán arrastrados y esparcidos por el primer viento, a no ser que se lancen sobre ellos los conjuros *quitar enfermedad* y *revivir a los muertos* antes de 6 asaltos.

Controlar muertos vivientes (Sb): para que una momia mayor tenga esta aptitud debe ser la de un clérigo maligno. El nivel efectivo de la momia a propósito de reprender o comandar muertos vivientes es cuatro niveles mayor que el nivel del clérigo.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la momia mayor debe haber impactado con su ataque de golpetazo.

Cualidades especiales: una momia mayor conserva todas las cualidades especiales del personaje, y también obtiene las del tipo de muerto viviente. Todas las momias mayores tienen las aptitudes especiales de resistencia a la expulsión, resistente a los golpes, reducción del daño, resistencia a conjuros, inmunidades, y vulnerabilidad al fuego que se citan a continuación. De forma adicional, las momias mayores pueden tener una de las tres cualidades especiales adicionales descritas más abajo (*alterar la forma, paso, o simbiosis*).

Resistencia a la expulsión (Ex): una momia mayor tiene una resistencia +4 a expulsiones.

Resistente a los golpes (Ex): los ataques físicos solamente infligen la mitad del daño a las momias mayores. Este efecto se aplica antes de la reducción del daño.

Reducción del daño (St): el cuerpo de una momia mayor es duro, dándole a la criatura una reducción del daño de 10/+1.

Resistencia a conjuros (Ex): las momias mayores tienen una resistencia a conjuros igual a 10 + su nivel de clérigo.

Inmunidades (Ex): las momias mayores son inmunes a ataques de frío, polimorfación y enajenadores.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): una momia mayor recibe el doble de daño por ataques de fuego, salvo que se permita una salvación para mitad de daño. Una salvación con éxito reducirá el daño a la mitad y una fallida lo duplicará.



Ilustración de B. Snoddy con J. Norman

Alterar la forma (St): una momia mayor con esta aptitud puede utilizar tres veces al día *polimorfarse* como un hechicero de 8.º nivel.

Paso (St): las momias mayores con esta aptitud pueden utilizar tres veces al día *puerta en fase*, como un hechicero del mismo nivel que el nivel de clérigo de la momia.

Simbiosis (Ex): el cuerpo de una momia mayor con esta cualidad es el hogar de otro monstruo. Los simbiontes típicos incluyen cieno gris, limo verde, moho amarillo o moho marrón (ver capítulo 4.º de la *Guía del* DUNGEON MASTER), y arañas o escorpiones monstruosos. La momia es inmune a los ataques especiales de la criatura simbionte, incluyendo el ácido del limo verde y el cieno gris.

Salvaciones: igual que el personaje.

Características: una momia mayor gana un +4 a Fuerza y un +2 a Inteligencia, Sabiduría y Carisma, pero como es un muerto viviente no tiene puntuación de Constitución.

Habilidades: las momias mayores reciben un bonificador racial +8 a Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. Por lo demás, igual que el personaje.

Dotes: igual que el personaje.

Terreno/Clima: cualquiera y subterráneo.

Organización: solitario o culto (1 momia mayor, más 2-8 momias comunes).

Valor de desafío: igual que el personaje +2.

Tesoro: monedas estándar, doble bienes, doble objetos.

Alineamiento: cualquiera.

Avance: Según clase de personaje.

Personajes momias mayores

Una momia mayor conserva todas las aptitudes de clase que tenía en vida.

Ejemplo de momia mayor

Este ejemplo utiliza un clérigo de Seth de 11.º nivel como personaje.

Momia mayor
Muerto viviente Mediano
Dados de Golpe: 11d12+3 (74 pg).
Iniciativa: +3
Velocidad: 30'.
CA: 21 (+3 Des, +5 natural, *brazales de armadura +2*, *anillo de protección +1*).
Ataques: toque +5 cuerpo a cuerpo (o bastón +5 cuerpo a cuerpo o daga +5 cuerpo a cuerpo); o ballesta ligera de gran calidad con virotes de ballesta de gran calidad +10 a distancia; o por conjuro.
Daño: toque 1d8+5 y paralización, bastón 1d6, daga 1d4; ballesta ligera 1d8; o por conjuro .
Frente/Alcance: 5' × 5/5'
Ataques especiales: toque hiriente, aura de miedo, toque paralizante, conjuros.
Cualidades especiales: cualidades de muerto viviente, resistencia a la expulsión +4, RD 15/+1, inmunidades.
Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +10 (*Capa de resistencia +1*).
Características: Fue 10, Des 16, Con -, Int 19, Sab 14, Car 13.
Habilidades: Averiguar intenciones +10, Avistar +15, Buscar +16, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +18, Esconderse +15, Escuchar +15, Escudriñar +14, Moverse sigilosamente +16, Saber (arcano) 18.
Dotes: Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Dureza, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una escuela de magia (Evocación).
Terreno/Clima: cualquiera y subterráneo.
Organización: solitario.
Valor de desafío: 13
Tesoro: monedas estándar, doble bienes, doble objetos.
Alineamiento: legal maligno.
Avance: según clase de personaje.

Combate

Rasgos de muertos viviente: inmune a efectos enajenadores, aturdimiento, *dormir*, enfermedad, paralización y veneno. No está afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Inmunidades (Ex): las momias mayores son inmunes a ataques de frío, polimorfación y enajenadores.

La salvación de Voluntad contra el aura de desesperación de la momia tiene una CD de 16. La CD de salvación contra sus conjuros es de 14 + nivel de conjuro.

Objetos mágicos que lleva: rollo de pergamino divino de *niebla de obscurecimiento* e *infligir heridas leves*; *collar de cuentas de plegaria* (karma).

MONSTRUOS FARAÓNICOS

Los monstruos siguientes son particularmente apropiados para una campaña que utilice el panteón faraónico.

Monstruo	VD	Notas
Aullador	3	A menudo encontrados sirviendo a esbirros de Seth; nativos de las Doce horas de la noche
Avispa gigante	3	
Basilisco	5	
Bestia del caos	7	Nativa de las Doce horas de la noche
Dregón	7	
Escarabajo gigante	1/3 a 4	Cualquier tipo
Escorpión monstruoso	1/4 a 11	Cualquier tamaño
Esfinge	5,7,8 o 9	Cualquier tipo
Esqueleto	1/6 a 9	Cualquier tamaño
Golem de piedra	11	
Gric	3	
Lamasu	8	
Lamia	6	
León terrible	5	
Liche	+2	Envuelto en lino y acechando en tumbas de pirámides, a menudo confundido con una momia.
Lilenda	7	Nativa del Campo de las ofrendas
Lobo terrible	3	Utilizar estas estadísticas para una hiena terrible
Mantis religiosa gigante	2	
Mohrg	8	
Momia	3	
Murciélago terrible	2	
Naga	7-10	Cualquier tipo
Necrario	3	
Necrófago	1	
Oso terrible	7	
Roc	9	
Sabueso yez	3	Nativo de las Doce horas de la noche
Saga nocturna	9	Nativa de las Doce horas de la noche
Tumulario	3	
Yuan-ti	5 o 7	Cualquier tipo
Zombi	1/6 a 12	Cualquier tamaño

Animales: águila (buitre) (VD 1/2); babuino (VD 1/2); bisonte (ñu) (VD 2); burro (VD 1/6); camello (VD 1); cocodrilo (VD 2); cocodrilo gigante (VD 4); elefante (VD 8); gato (1/4); guepardo (VD 2); halcón (1/3); lagarto (1/6); lagarto gigante (VD 2); león (VD 36); leopardo (VD 2); murciélago (VD 1/10); oso pardo (VD 4); perro (1/3); rata (1/8); rinoceronte (VD 4); serpiente, todas (VD 1/3 a 5); sapo (VD 1/10).

Pirámide

Este diagrama muestra la disposición de un complejo de pirámides típico de los que se construyeron en el antiguo Egipto. En una campaña que utilice el panteón faraónico, las pirámides son lugares sagrados donde están enterrados tanto los cuerpos de personas normales como los de líderes de alto rango.





Ilustración de A. Swekel

El panteón asgardiano es una interpretación fantástica de las religiones de la península escandinava histórica de la época antigua. Incluye deidades apropiadas para utilizarlas con el juego DUNGEONS & DRAGONS, ordenadas en una cosmología y teología que tienen sentido desde la perspectiva del juego. Estos dioses están separados de su contexto histórico de la Escandinavia del mundo real y reunidos en un panteón cerrado que sirve a las necesidades de los clérigos del D&D y a otros personajes jugadores y no jugadores del juego.

TEOLOGÍA ASGARDIANA

Antes de que aparecieran los dioses, el gran abismo primigenio vacío de Ginnungagap (*NdT: caos abierto*), se extendía entre el calor llameante de Muspelheim (*Mundo de fuego*) en el sur, y el helado Niflheim (*Mundo tenebroso*) en el norte. Entre las tinieblas del Niflheim corría Hvelgelmir (*Caldero ruidoso*), un arroyo del que nacían 11 ríos que tenían el nombre colectivo de Elivagar (*Mar de nieve*). Al fluir estos ríos lejos de su fuente, la marea ponzoñosa que depositaban se iba convirtiendo en hielo. El vapor que se alzaba de la marea se convertía en escarcha, formando capa tras capa, hasta que entre el hielo y la escarcha colmaron el abismo de Ginnungagap, extendiéndose a través de él.

La escarcha encontró los vientos calientes del Muspelheim y al fundirse, de su humedad nació el gigante de la escarcha Ymir. Mientras dormía, el sudor de su cuerpo formó al primero de sus descendientes. El posterior deshielo de más escarcha creó una vaca llamada Audhumla. Cuatro ríos de leche fluyeron de sus ubres, manteniendo a Ymir y a su descendencia de gigantes. Para su propio mantenimiento la vaca lamió las piedras saladas cubiertas de escarcha. Mientras lamía vio aparecer un poco de pelo, luego una cabeza y después de tres días finalmente apareció el cuerpo de un hombre robusto y bien parecido llamado Buri (*Progenitor*). Buri engendró un hijo, Borr (*Hijo*) que se casó con la giganta Bestla (*Corteza*) y de ellos nacieron Odín (*El espíritu*), Vili (*La voluntad*) y Ve (*El deseo*), los primeros dioses aesires. Ellos mataron a Ymir, y su sangre ahogó a todos los gigantes de la escarcha, excepto a Bergelmir y su mujer, que escaparon y de los que desciende una nueva raza de gigantes de la escarcha.

Odín y sus hermanos transportaron el cuerpo de Ymir hasta el medio de Ginnungagap y de su carne hicieron la tierra, y de sus huesos hicieron las montañas y las rocas. Con sus dientes y huesos rotos hicieron las piedras y la grava, y su sangre terminó de llenar Ginnungagap, convirtiéndose en los mares y los lagos. Odín y sus hermanos decidieron formar el cielo, sostenido en alto por altos cuños protegidos por cuatro enanos, llamados Nordri, Sudri, Austri y Vestri (*Norte, Sur, Este y Oeste*). El cabello de Ymir se convirtió en la flora y con sus sesos hicieron las nubes. Sólo faltaba la iluminación y para ello los dioses tomaron chispas de Muspelheim: las dos más grandes fueron el sol y la luna, y el resto las estrellas. La tierra es un gran círculo rodeado por el océano. Los gigantes viven en los extremos, más allá de los grandes bosques, mientras que los humanos viven en el centro, en una fortificación hecha con la piel y las pestañas de Ymir. Odín dio a los humanos la vida y el aliento, Vili les otorgó consciencia y movimiento, mientras que Ve les concedió la forma, habla, vista y oído. El primer hombre fue Ask (*Fresno*) y la primera mujer, Embla (*Olmo*) y de ellos descienden todos los hombres.

AESIRES Y VANIRES

Hay dos razas de dioses asgardianos, los aesires y los vanires (*NdT: también conocidos como ases y vanes*). Mientras que los aesires son parte del mito de la creación descrito anteriormente, poco se sabe acerca de los vanires. Los aesires son claramente dioses de la guerra y del destino, mientras que los vanires aparecen como dioses de la fertilidad y la prosperidad (*NdT: se cree que este mito representa un choque entre dos culturas, una nómada y belicosa, y otra agraria y más avanzada, que terminaron por fusionarse*). Ambas razas combatieron en una larga guerra hasta que ambos bandos se cansaron de ella.

Tabla 6–1: El panteón asgardiano

Nombre	Dominios	Rango	Alineamiento	Arma preferida	Ámbitos de poder
Odín	Aire, Saber, Magia, Viaje, Superchería, Guerra	M	NB	Lanza corta	Conocimiento, magia, supremo, guerra
Aegir	Muerte, Destrucción, Mal, Fuerza, Agua	I	NM	Gran clava	Mar, tormentas
Bálder	Bien, Curación, Saber	I	NB	Espadón	Belleza, luz, música, poesía, renacimiento
Forseti	Saber, Protección, Fuerza	I	N	Espada larga	Justicia, ley
Frey	Aire, Bien, Vegetal, Sol	M	NB	Espadón	Agricultura, fertilidad, cosecha, sol
Freya	Aire, Encanto, Bien, Magia	I	NB	Espada larga	Fertilidad, amor, magia, vanidad
Frigga	Aire, Animal, Comunidad, Saber	M	N	Armas naturales	Nacimiento, fertilidad, amor
Heimdall	Bien, Ley, Guerra	I	LB	Espada larga	Vigilancia, vista, oído, lealtad
Hela	Muerte, Destrucción, Mal	I	NM	Espada larga	Muerte, inframundo
Hermod	Caos, Suerte, Viaje	s	CN	Estoque	Suerte, comunicación, libertad
Loki	Caos, Destrucción, Mal, Superchería	M	CM	Daga	Ladrones, engaños, homicidio
Njord	Aire, Bien, Agua	I	NB	Lanza larga	Comercio, mar, viento
Odur	Caos, Fuego, Sol	s	CB	Espada bastarda	Luz, sol, viajar
Sif	Caos, Bien, Guerra	m	CB	Espada larga	Guerra, duelos
Skadi	Destrucción, Tierra, Fuerza	m	n	Gran hacha	Tierra, montañas
Surtur	Mal, Fuego, Ley, Fuerza, Guerra Guerra, Clima	I	LM	Espada larga	Fuego, guerra
Thor	Caos, Bien, Protección, Fuerza,	M	CB	Martillo de guerra	Tormentas, trueno, guerra
Thrym	Caos, Tierra, Mal, Fuerza, Guerra	I	CM	Gran hacha	Guerra, frío, gigantes
Tyr	Ley, Protección, Guerra	I	LN	Espada larga	Coraje, confianza, estrategia, táctica, escritura
Uller	Caos, Protección, Viaje	m	CN	Arco largo	Arqueros, caza, invierno

Rango: semidiós (s), menor (m), Intermedia (I) y Mayor (M)

Tabla 6–2: Deidades asgardianas según la raza

Raza	Deidades
Humanos	Según clase y alineamiento
Elfos	Frey, Freya, Hermod, Njord, Uller o según clase y alineamiento
Enanos	Heimdall, Skadi, Thor, Tyr o según clase y alineamiento
Gnomos	Bálder, Frey, Freya, Odín o según clase y alineamiento
Medianos	Forseti, Frigga, Hermod, Skadi, Uller o según clase y alineamiento
Semielfos	Frey, Freya, Hermod, Njord, Uller o según clase y alineamiento
Semiorcos	Thor, Uller o según clase y alineamiento

Tabla 6–3: Deidades asgardianas según la clase

Clase	Deidades (alineamiento)
Bárbaro	Odur (CB), Sif (CB), Skadi (N), Thor (CB), Thrym (CM, Uller (CN)
Bardo	Bálder (NB), Freya (NB), Hermod (CN), Odín (CB)
Clérigo	cualquiera
Druida	Frey (NB), Frigga (N), Odur (CB), Skadi (N), Uller (CN)
Explorador	Frey (NB), Heimdall (LB), Odur (CB), Sif (CB), Thor (CB), Skadi (N), Tyr (LN), Uller (CN)
Guerrero	Freya (NB), Heimdall (LB), Odín (CB), Sif (CB), Surtur (LM), Thor (CB), Thrym (CM), Tyr (LN)
Hechicero	Freya (NB), Loki (CM), Odín (CB)
Mago	Freya (NB), Frigga (N), Hela (NM), Odín (CB)
Monje	Tyr (LN)
Paladín	Heimdall (LB)
Pícaro	Loki (CM), Odín (CB)

Ninguno creía poder ganar y, para asegurar la paz, las razas decidieron intercambiar rehenes. Los vanires enviaron a Njord y a sus hijos Frey y Freya mientras que los aesires hicieron los propio con Honir, un hombre enorme que se decía era el mejor para gobernar (aunque era incapaz de pensar por sí mismo), y Mimir, el más sabio de los aesires (amigo de Honir y al que éste recurría cuando debía tomar decisiones). Pronto los vanires sospecharon de Honir, creyéndole menos preparado de lo que afirmaban los aesires al notar que sus respuestas eran menos sabias y autoritarias cuando Mimir no estaba presente para aconsejarle. Cuando se dieron cuenta de que les habían engañado, los vanires le cortaron la cabeza a Mimir y se la devolvieron a los aesires. Por lo que parece, los aesires consideraron esto un justo pago por haber engañado a los vanires, ya que ambos bandos permanecieron en paz. Odín untó la cabeza de Mimir con hierbas mágicas para que nunca se pudriera, pronunció un conjuro para devolverle el habla y la depositó en el pozo que está bajo la raíz de Ygdrasil, el árbol cósmico, en Midgard, convirtiéndolo en una fuente de gran sabiduría. Con el tiempo, todas las deidades vanires se integraron con los aesires (*NdT: a partir de este punto, cuando se hable de aesires en general, se refiere a todos los dioses asgardianos del panteón*).

Cómo utilizar a los aesires y vanires en tu campaña

El panteón asgardiano funciona mejor cuando los personajes vienen el mismo tipo de terreno helado y pedregoso que es el origen de los mitos nórdicos. Son dioses de una tierra con una corta estación fértil y largos inviernos mortales. Dioses de un pueblo que temía y respetaba el mar, y que lo necesitaba no solamente como fuente de alimento, sino también como medio de transporte, comercio y enriquecimiento. Los aesires en especial son dioses belicosos, aunque claramente respetan el poder de la palabra escrita y sienten un temor reverencial por la magia más que tenerle miedo o repugnarles. Se necesitan pocos cambios en los monstruos estándar de Dungeons & Dragons, con una excepción importante. En el mundo asgardiano, los gigantes de Jotunheim (*el Mundo de los gigantes*) y Muspelheim son seres divinos capaces de desafiar a los dioses. Estos gigantes tienen como mínimo rango divino 0, y muchos llegan a alcanzar hasta rango 5. Sin embargo, no todos los gigantes deberían ser divinos. La mayoría de gigantes de Manaheim (el hogar de los mortales) son criaturas inferiores y mortales.

Cosmología asgardiana

Tres planos principales constituyen la mayor parte de la cosmología asgardiana: Asgard y Niflheim son planos Exteriores y Midgard es el plano Material. El puente de Bifrost (el Arco iris) sirve de nexo entre Asgard y Midgard (son planos limítrofes con ese punto de contacto), y el plano de la Sombra conecta Midgard con Niflheim. Los planos Astral y Etéreo no están conectados a los planos Exteriores, pero alcanzan desde Midgard al plano de la Sombra (son coexistentes con ellos).

YGDRASIL

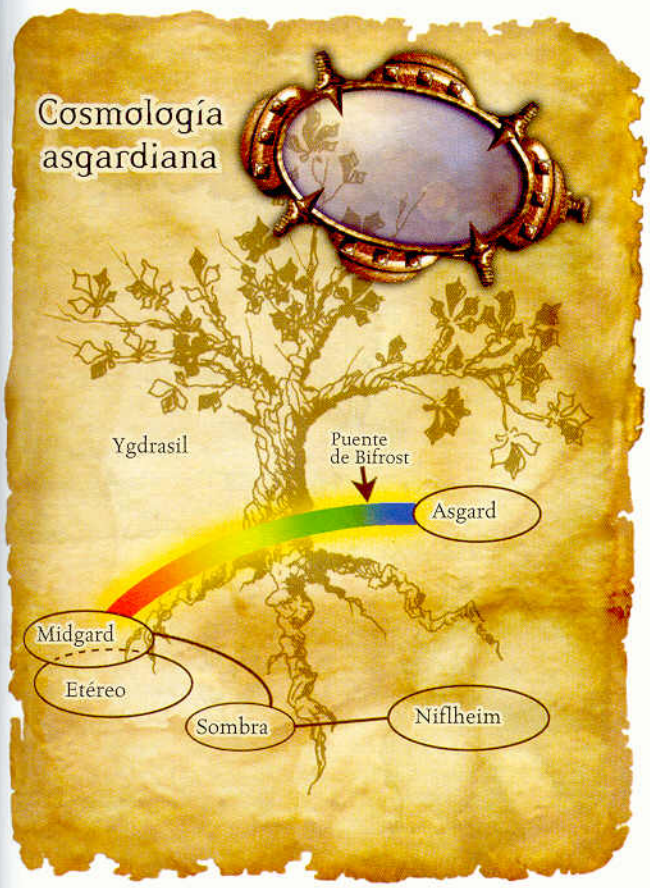
Ygdrasil, también conocido como el Árbol del Mundo o el Árbol cósmico, es un fresno gigantesco que es el centro y soporte del mundo, fuente de toda vida, de todo saber y de todo destino. Sus ramas y raíces sostienen los diversos mundos y, si muriera, significaría la destrucción total del universo. Sus tres raíces se extienden alcanzando los tres planos de la existencia: el pozo de Urd (el destino) está bajo la raíz que llega a Asgard y junto a ese pozo los dioses se reúnen diariamente en consejo para deliberar. Las tres ancianas Nornas, diosas del destino (Urdr, Pasado, Verdandi, Presente y Skuld, Futuro) atienden el pozo para regar a Ygdrasil con su agua. También reinan sobre la suerte de hombres y dioses, hilando la tela del destino y deciden si son felices o no. El pozo de Mimir está situado junto a la raíz que alcanza Jotunheim, en Midgard, y es una fuente de gran sabiduría. La tercera raíz llega hasta Niflheim; bajo ella todavía fluye Hvergelmir, la fuente de los ríos que contribuyeron a la creación del mundo, y bajo ella mora la gran sierpe Nidhogg, un enorme dragón que roe constantemente las raíces de Ygdrasil, y por ello se dice que el Árbol entiende el sufrimiento de los hombres.

ASGARD

Asgard, el hogar de los dioses, es el plano más cercano a las ramas de Ygdrasil, el Árbol del mundo. Muchos de los hogares de los dioses asgardianos están allí, en forma de palacios o grandes pabellones llamados también estancias o salones, que por su importancia tienen sus propios nombres. Odín tiene dos palacios en Asgard, Valhalla y Valaskjalf.

Valhalla

El Valhalla es el hogar para todos aquellos caídos en combate, los einherjar (*los muertos heroicos*). Tiene 540 puertas, cada una de las cuales es suficientemente ancha para que pasen por ella 800 hombres a la vez marchando hombro con hombro. Estas enormes puertas estaban diseñadas para que los guerreros escogidos se lanzaran al ataque al primer signo del Ragnarok, el día de la caída de los dioses, donde caerían de nuevo al lado de éstos, en una gran batalla en la llanura de Vigrid. Las vigas del Valhalla están hechas con lanzas, su techo está formado por escudos dorados y las corazas cubren los bancos que sirven de asiento. Un lobo vigila la puerta oeste y un águila lo sobrevuela. Cada mañana el gallo Gullinkambi (*Cresta dorada*) despierta a los einherjar, que salen para combatir unos contra otros para estar preparados para el Ragnarok, la batalla final. Cada atardecer los que han muerto en la batalla se levantan de nuevo, intactos y curados, para festejar todos juntos en los salones comiendo de la carne de Saehrimnir (*Hollín de mar*), un jabalí cuya carne se renueva cada día, y bebiendo el hidromiel que mana de forma interminable de las ubres de Heidrun, una cabra que, encaramada al tejado del Valhalla, come las hojas del árbol Laerad (o de Ygdrasil, según otros).



Valaskjalf

Valaskjalf (*Risco de los caídos*) está cubierto de plata y contiene el Gran trono de Odín, Hlidskjalf, un enorme trono atalaya desde el cual puede ver todo lo que ocurre en cualquier parte de Asgard, Midgard o Niflheim. Odín no permite que ningún otro dios, excepto su esposa Frigga, se siente en él.

Otras moradas

Bilskirnir (*Relámpago*), el palacio de Thor, tiene también 540 puertas como el Valhalla y está situado en una región de Asgard llamada Thrudvangar (*Campo de la fuerza*) que él domina. La estancia de Bálder se llama Briedbalik (*Gran esplendor*). El salón de Forseti, Glitnir, tiene columnas de oro y el techo con incrustaciones de plata. Todos aquellos que entran en Glitnir salen con sus disputas legales solventadas, ya que Forseti se sienta en él a apaciguar contiendas, resolver discordias y juzgar disputas de hombres y dioses. El palacio de Freya, Sesrumnir, se encuentra en Folkvangr (*Campo del pueblo*) y se construyó de forma tan segura que Loki tuvo que transformarse en aguja para poder entrar a escondidas en él, y a él van todas las mujeres que caen en combate y la mitad de los hombres muertos en batalla. Frigga, por su parte, pasa el tiempo tanto en Valaskjalf como en su propia estancia, Fensalir (*Sala de las marismas*). La residencia de Heimdall, Himinbjord (*Monte del cielo*) está situada en un extremo de Asgard, junto al Bifrost. La estancia de Uller es llamada Ydalir (*Valle de los tejos*). Por último, el salón de Asgard llamado Gimli está considerado como el edificio más hermoso construido en sitio alguno, y las profecías dicen que los dioses vivirán allí en paz tras el Ragnarok. Los aesires tienen dos salones comunitarios, Gladsheim y Vingolf (*Morada de los amigos*), donde se reúnen para discutir sucesos y tomar decisiones importantes.

Otros lugares en Asgard

Asgard también contiene Vanaheim, el hogar de los vanires; Alfheim (*Hogar de los elfos*) es la residencia de los elfos de la luz (*lios alfar*) y el lugar donde está en palacio de Frey; y Vigrid, el campo donde dioses y gigantes están destinados a librar la batalla final cuando llegue el Ragnarok.

BIFROST

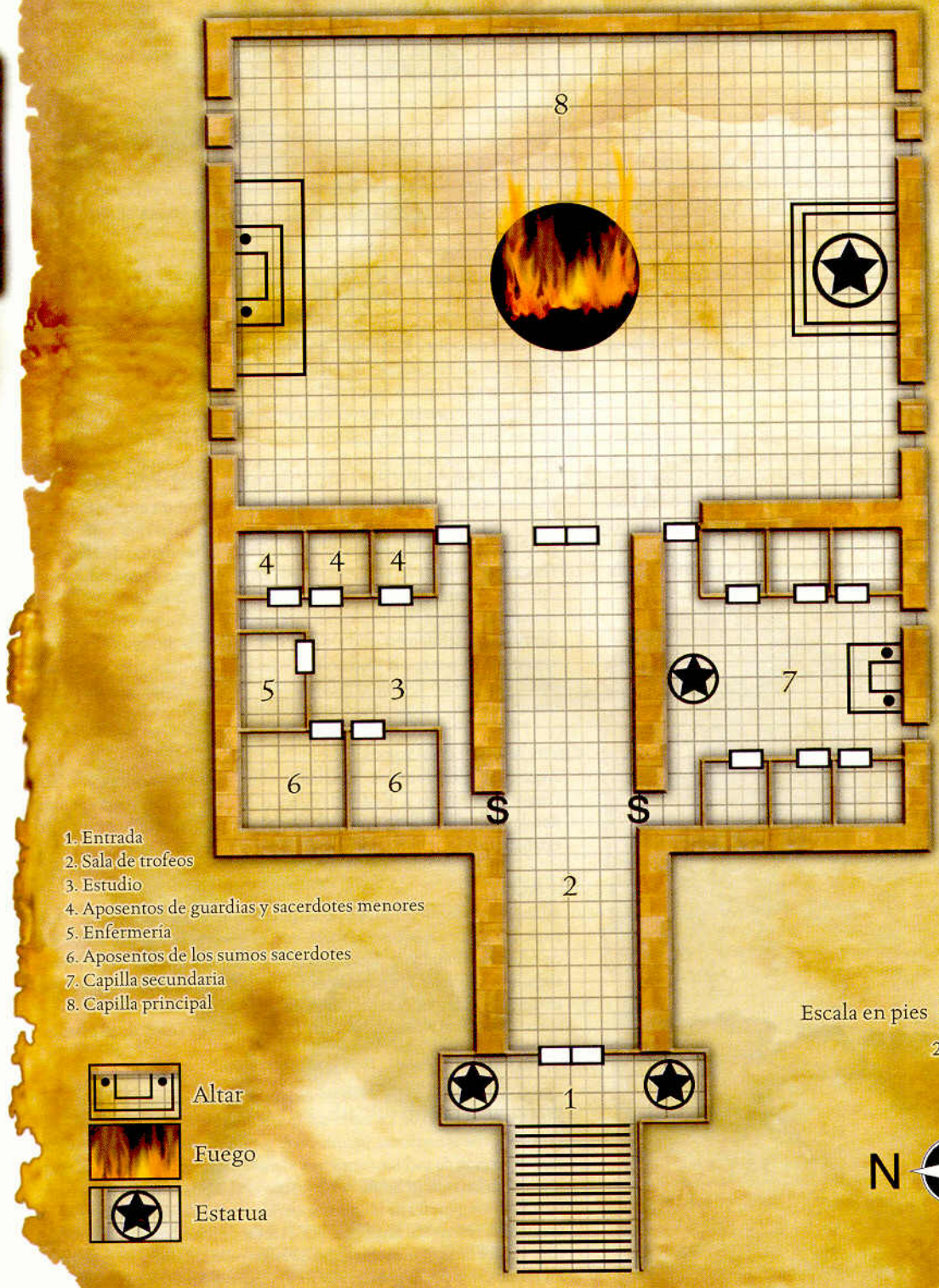
Bifrost (*Vacilante camino del cielo*) es un puente construido por los dioses entre Asgard y la tierra mediante el fuego rojo, el agua verde y el aire azul. En el cielo, llega a Himinbjorg, donde vela el dios Heimdall que vigila un eventual asalto de los gigantes. Los narradores de cuentos asgardianos dicen que el arco iris representa la aparición del Bifrost en Midgard. Por esta razón el Bifrost es conocido como el Puente del arco iris. El Bifrost conecta Asgard con Midgard.

MIDGARD

Midgard es el reino de los mortales en la cosmología asgardiana. Además de Manaheim, el reino de los hombres, que está situado en el centro de Midgard, contiene otras tierras. Jotunheim es el reino de los gigantes de la escarcha, una región de nieblas, ventiscas y vientos huracanados, situado al norte más allá de Jarnvidr (*el Bosque de hierro*) que es el límite norte de Manaheim. Desde allí los gigantes de la escarcha envían ráfagas de viento para helar los brotes de la primavera. Muspelheim está al sur de Manaheim, y allí viven los gigantes del fuego. Nidavellir (*Llanura oscura*) está al norte y es el hogar de los enanos, que por lo común viven bajo tierra, entre montañas, mientras que Svartalfheim, el dominio de los elfos oscuros (*svart alfar*) se sitúa al sur.

En el océano alrededor de Midgard vive Jormungandr (*Monstruo poderoso*), también llamada Midgardsormr, la serpiente de Midgard. Es uno de

Templo asgardiano



los tres hijos monstruosos de Loki y la giganta Angboda, arrojada al océano por orden de Odín, donde creció hasta hacerse tan larga que rodea la tierra.

NIFLHEIM

Niflheim, el mundo más inferior de los tres que componen la cosmología asgardiana es el hogar de Hela (*la Disimuladora*). Hela es tanto la tierra de los muertos como el nombre de la deidad que lo gobierna. Es hija de Loki (y por ello hermana de Fenris, el gran lobo, y Jormungandr, la serpiente de Midgard) y desde el trono de su salón Eljudnir (*Mojado de lluvia*) juzga a todos aquellos que han muerto de enfermedad, vejez o accidente (*NdT: en resumen, todos los que no hayan muerto en combate*). Se llega a Hela a través de Gnipahellir, la caverna que es la única entrada al inframundo, vigilada por el perro monstruoso Garm, que tiene cuatro ojos y el pecho manchado de sangre. Hela tiene nueve estancias donde habitan los muertos, las peores de las cuales son Nastrandir (*Ribera de los cadáveres*), un lugar terrible lleno de serpientes y de cuyo techo cae veneno, a donde son arrojados quienes transgreden las leyes morales, en especial los perjuros, y Nifel-hel (*Región de tortura*) donde sufren eterna tortura los asesinos, cobardes, traidores y profanadores de templos. Los muertos que van a parar al reino de Hela son juzgados por ella: los que demuestran ser dignos reciben un trago del cuerno de Urd, que les da fuerzas para soportar su estancia en Hela y se les envía a estancias donde encuentran a amigos perdidos y reciben algo de felicidad, mientras que a los condenados se les da a beber un trago de veneno que les corroe eternamente las entrañas y quedan destinados a sufrir eternamente frío, hambre y dolor, pues son atacados de tanto en tanto por Garm. Cualquiera que diera en vida limosna a los pobres puede apaciguar a Garm con un trozo de pastel untado en su propia sangre. El río Gjoll rodea la tierra de los muertos, fluyendo desde el arroyo Hvergelmir.

RAGNAROK

Los dioses asgardianos viven con el conocimiento de una profecía sobre el fin del mundo. Saben que el Ragnarok (*Juicio de los poderes*, también llamado el Crepúsculo de los dioses y el Día del fin del mundo) llegará y que deberán librar su batalla final contra los gigantes, durante la cual Surtur incendiará el mundo. Ellos dedican su tiempo a prepararse para la batalla más que preocuparse por ella o intentar evitarla, ya que saben que el Ragnarok no significa ni será el final de todo. En cambio, el Ragnarok marcará el comienzo de un nuevo ciclo, un punto en que el mundo se rehará a sí mismo para empezar de nuevo. Se ha profetizado que varios dioses, entre ellos Bálder y Hodur, los hijos de Thor, Modi y Magni (que poseerá el martillo *Mjolnir*), y los hijos de Odín, Vali y Vidar, sobrevivirán al Ragnarok para gobernar el nuevo mundo (*NdT: he aquí un breve resumen de los hechos que pasarán en el Ragnarok: primero se sucederán tres inviernos espantosos. Los tres gallos de los infiernos, entre ellos Gullinkambi, cantan fatídicamente, mientras Fenris sacude sus cadenas. Las rompe y engulle el sol y la luna, mientras Ygdrasil tiembla, la tierra se convulsiona, y la serpiente de Midgard sale del mar y provoca una inundación general. Los gigantes de Muspelheim abandonan su reino lanzándose al asalto del Valhalla pasando por el arco iris, que Surtur destruye tras pegar fuego a todas partes abrasando la tierra, mientras los malhechores muertos de Hela llegan en apoyo de los gigantes en el barco Naglfar, hecho con las uñas de los muertos y pilotado por Loki. Los dioses, apoyados por los einherjar salen a su encuentro: Odín muere a manos de Fenris, al que abate Vidar; y tanto Frey y Surtur, como Thor y la serpiente de Midgard se matan mutuamente. Lo mismo ocurre con Tyr y Garm, y Loki y Heimdall.*

Luego la tierra brota de las aguas, hermosa y verde, y el Sol vuelve a salir. Vidar y Vali moran en Idavoll, donde se hallaba Asgard, junto a los hijos de Thor, Modi y Magni, que posee Mjolnir, y Bálder y Hodur vuelven de Hela. Los dos humanos supervivientes, Lif y Lifthrasir, que se habían ocultado y han sido respetados por el fuego de Surtur son los encargados de repoblar la tierra).

ESCENARIOS PARA CAMPAÑAS ASGARDIANAS

Las campañas que usen el panteón asgardiano pueden situarse en uno de estos cuatro periodos. En el primero, el Ragnarok está muy lejos, y el panteón que presentamos a continuación puede utilizarse tal y como está. En el segundo, el Ragnarok está cerca. Loki es maligno de forma clara y manifiesta, e incluso puede haber sido ya encadenado. La muerte de Bálder, el primer signo de la llegada del Ragnarok ya ha ocurrido. El tercer escenario sucede durante el Ragnarok: la guerra contra los gigantes y sus aliados puede durar días, o incluso años, sobre todo para los mortales. Durante todo este periodo los dioses combaten a sus enemigos y tienen poco tiempo para los mortales y sus problemas. Loki y todos sus hijos combaten junto a los gigantes contra Odín y los suyos. Finalmente, una campaña puede suceder en un cuarto periodo, después del Ragnarok. Solamente los seis dioses mencionados anteriormente han sobrevivido. En una campaña semejante, aparecerán nuevos dioses y los seis supervivientes explorarán su autoridad sobre toda la creación. Muchos clérigos perderán acceso a sus dominios hasta que aparezcan los nuevos dioses, o los supervivientes tomen la responsabilidad de esos dominios.

WYRD

Los asgardianos creen que las Nornas seleccionan su destino, o wyrd, al nacer. El mito del Ragnarok refleja esa creencia. Odín y sus hermanos sabían cuando crearon el mundo que estaba destinado a perecer, acabando también con ellos. Los asgardianos afrontan su destino con valor y determinación, buscando sobrepasar a los héroes legendarios a fin de que los bardos y los escaldos (*NdT: poetas y narradores de historias escandinavos, los primeros en registrar sus mitos y leyendas por escrito*) canten y rememoren sus gestas mucho tiempo después de su muerte.

Las Nornas

Urdr (el destino), Verdandi (el ser) y Skuld (la necesidad) son las tres Nornas principales, pero había muchas otras de rango inferior, algunas de las cuales eran elfas o enanas, algunas buenas mientras otras podían ser malévolas. Siempre van de tres en tres y algunos mitos aseguran que cada persona tiene una Norna individual. También se dice que visitan a los recién nacidos para decidir su vida y su veredicto es irrevocable. Las Nornas cuidan de Ygdrasil en el pozo de Urd en Asgard, y miden el destino que corresponde a los demás seres del cosmos en las hebras que tejen. Las Nornas no imparten ninguna enseñanza a los mortales, tejiendo de forma desapasionada el wyrd de cada persona. Aquellos que buscan el conocimiento escondido pueden reunirse para elevar plegarias a las Nornas pidiendo su ayuda. Algunas órdenes monásticas intentan emular su devoción en el mantenimiento de las leyes cósmicas.

EL PANTEÓN ASGARDIANO

El panteón asgardiano es un panteón cerrado, con Odín como soberano supremo. Aunque por lo general los dioses toman sus decisiones en consejo, Odín tiene el voto decisivo incluso si contradice a la mayoría. La religión asgardiana venera a todos los dioses, pero mucha gente pertenece a cultos dedicados a un miembro específico del panteón. Venerar a una deidad tutelar no significa excluir a los demás dioses. Los seguidores de deidades individuales siguen adorando a todo el panteón; simplemente tienen una relación especial con una deidad que representa algún ideal o papel importante para ellos como mortales.

Debido a que las deidades asgardianas forman un panteón cerrado, los clérigos pueden escoger a todo el panteón como deidad tutelar en vez de una deidad específica del panteón. De hecho, se requiere que todos los mortales veneren a todas las deidades asgardianas como un panteón.

Los clérigos que veneren al panteón completo pueden escoger cualquiera de los siguientes dominios: Agua, Aire, Animal, Bien, Caos, Clima, Comunidad, Curación, Destrucción, Encanto, Fuego, Fuerza, Guerra, Ley, Magia, Mal, Muerte, Protección, Saber, Sol, Superchería, Tierra, Vegetal, o Viaje.

Los clérigos del panteón pueden ser de cualquier alineamiento. Deben escoger una de las siguientes como su arma preferida: arco largo compuesto, ataque sin armas, bastón, daga, espada larga, espada corta, espadón, gran clava, lanza o martillo de guerra.

LOS DIOSES ASGARDIANOS SEGÚN LAS REGLAS

Los aesires aceptaron a gigantes en sus filas, señal de que el panteón asgardiano permite una cantidad ilimitada de rangos divinos. Los dioses nacen con sus poderes y condición divina, y el consejo de los aesires parece capaz de conceder rango divino a gigantes u otros seres que sean dignos de ello. Si bien los dioses son independientes de sus adoradores en lo referente a poder, están claramente activos en Midgard. Los dioses son benévolos, indiferentes u hostiles según su propio alineamiento, el alineamiento del mortal y cómo el mortal se aproxima al dios. Los mortales veneran a los dioses por amor, gratitud o miedo, según la deidad. Los dioses asgardianos pueden morir y habitan en una cosmología modificada donde son los creadores de su universo. Los dioses que sobrevivan al Ragnarok serán herederos en vez de usurpadores.

ODÍN

El Padre de todos, Padre de los caídos, el Dios de los colgados, el Dios de los prisioneros, Dios de los fletes, el Alto, el Irascible, el Hábil embaucador, el Padre de la victoria, el Tuerto, el Artero, El del bastón mágico, el Destructor, el Terror, el Vagabundo

Deidad mayor
Símbolo: un ojo vigilante azul.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: conocimiento, magia, supremo, guerra.
Adoradores: bardos, guerreros, hechiceros, magos, filósofos, sabios, nobles, gnomos.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Aire, Saber, Magia, Viaje, Superchería, Guerra.
Arma preferida: lanza corta.



Odín (o-DÍN) tiene un ojo que resplandece como el sol, habiendo perdido el otro como pago por beber del pozo de Mimir y obtener el espíritu de la sabiduría. Una vez robó el hidromiel de la poesía hecho con la sangre de Kvasir, y algunos mitos dicen que concede la inspiración y aptitud poética a los mortales. Odín se colgó a si mismo cabeza abajo del árbol Ygdrasil durante nueve días, y se hirió con su propia lanza, hasta que por virtud de su sufrimiento iniciático fue capaz de descolgarse y alcanzar las runas mágicas que eran la fuente de la sabiduría y el conocimiento mágico. Su sufrimiento impresionó al hijo del gigante Bolthor, el cual enseñó a Odín nueve cantos mágicos que le permitieron dominar 18 conjuros desconocidos anteriormente para todo hombre y mujer. El destino de Odín es ser tragado por Fenris, el lobo gigantesco hijo de Loki en el Ragnarok, pero su hijo Vidar le vengará.

A menudo, Odín viaja como un vagabundo mortal, llevando un sombrero oscuro de ala ancha que esconde su rostro. Como dios de la magia, la guerra y la sabiduría, visita Midgard para distribuir conocimiento y otorgar la victoria en las batallas. Sus muchos títulos dan un indicio de los diversos papeles que adopta.

Dogma

El culto a Odín premia la estrategia sagaz y la solución astuta de los problemas. Los seguidores de Odín buscan constantemente nuevos conocimientos como una ventaja frente a sus enemigos. De forma paradójica, el culto estimula la confianza en uno mismo relatando historias de cómo Odín se volvió de repente en contra de reyes y generales favoritos en el medio de una batalla, a fin de demostrar que uno debe valerse de sus propios esfuerzos si quiere obtener el favor del dios, y no confiarse en su ayuda segura. El culto practica un ritual de emulación de su deidad tutelar, colgando a los seguidores por los pies e hiriéndolos con lanzas, pero se trata de simples pruebas que no causan daño físico duradero. Arrancarse o vaciarse un ojo a propósito para emular al dios es considerado una afrenta en el culto, pero la pérdida de un ojo en combate se considera una señal del favor de Odín.

El culto hace y pierde aliados fácilmente. Si un gobernante toma a un consejero del culto a la ligera, o desoye sus consejos, el consejero puede abandonarle sin aviso alguno e incluso cambiar de bando pasándose al de sus enemigos.

Clero y templos

Por lo general, los clérigos de Odín llevan sombreros oscuros de ala ancha, capas decoradas o hechas enteramente con plumas de cuervo, y parches sobre sus (intactos) ojos izquierdos, que no permiten que nadie levante o toque. Comparten su conocimiento con cautela, y casi siempre sólo con aquellos que demuestran que acuden al culto como último recurso, después de haber intentado todo otro tipo de soluciones.

Normalmente, los templos de Odín son grandes estancias broncas y llenas de ruido. Los que no se distraigan con el alboroto, la jarana y las peleas notarán el espesor de las paredes, la ausencia de ventanas y las pesadas trancas listas en cada puerta. Si los fieles cierran y atrancan las puertas, las estancias se convierten en recias fortificaciones. Las áreas privadas de los templos incluyen bibliotecas y colecciones extensas de objetos de escudriñamiento. Lejos de las zonas civilizadas, los santuarios de Odín son habituales en lugares salvajes que ofrecen un buen punto de observación del área circundante.

Los visitantes de los templos de Odín reciben una bienvenida cordial, un pichel de hidromiel y un plato de comida. Rara vez se les presta mucha más atención salvo que vengan a vender o intercambiar conjuros, conocimiento u objetos mágicos. En consecuencia, los hechiceros y los magos reciben el mejor trato y de forma habitual pueden obtener comida, bebida y alojamiento gratis en tanto puedan demostrar sus contribuciones a la progresión de la magia.

ODÍN

Guerrero 20/Mago 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 19
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d10+180 (Gue) más 20d4+180 (Mag) (980 pg).
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 79 (+9 Des, +19 divino, +32 natural, +9 desvío).
Ataques*: *Gungnir, lanza corta +5 afilada distante fantasmal hiriente retornante sagrada* +76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo, +74 a distancia; o conjuro +70 toque cuerpo a cuerpo o +68 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *Gungnir, lanza corta +5 afilada distante fantasmal hiriente retornante sagrada* 1d8+23/18-20/×3 cuerpo a cuerpo, 1d8+16/18-20/×3 a distancia; o por conjuro. * Siempreinflige máximo daño.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 73/+5, resistencia al fuego 39, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 19 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (cuervos y lobos), RC 51, aura divina (19 millas, CD 38).
Salvaciones*: Fort +60, Ref +62, Vol +61. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Características: Fue 32, Des 28, Con 29, Int 44, Sab 30, Car 29.
Habilidades*: Abrir cerraduras +, Alquimia +68, Arte (albañilería) +82, Arte (metalurgia) +82, Averiguar intenciones +59, Avistar +, Buscar +62, Concentración +60, Conocimiento de conjuros +72, Descifrar escritura +54, Diplomacia +62, Disfrazarse +, Engañar +58, Equilibrio +48, Escapismo +, Esconderse +, Escuchar +57, Escudriñar +66, Germanía +39, Interpretar +42, Intimidar +62, Intuir la dirección +35, Montar (caballo) +72, Nadar +70, Oficio (herbolario) +61, Piruetas +46, Reunir información +54,



Ilustraciones de R. Sardinha y D. Cramer

Saber (arcano) +68, Saber (historia) +62, Saber (los Planos) +68, Saber (naturaleza) +68, Saber (nobleza y realeza) +68, Saber (religión) +68, Saltar +72, Sanar +57, Supervivencia +49, Tasación +42, Trato con animales +68, Trepar +70, Usar objeto mágico +42. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Aguante, Alerta, Ampliar conjuro, Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Carga ímpetuosa, Combatir desde una montura, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (lanza corta), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Esquiva, Especialización con un arma (lanza corta), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Intensificar conjuro, Liderazgo, Lucha a ciegas, Maestría en conjuros, Movilidad, Pericia, Pisotear, Poder de crítico, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (lanza corta).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Conjuros de mago espontáneos, Contraconjuro instantáneo, Controlar a criaturas (cualquier criatura capaz de lanzar un conjuro o utilizar una aptitud sortílega), Dominio adicional (Aire), Dominio adicional (Saber), Dominio adicional (Supercheria), Impacto aniquilador, Impacto de perdición (gigantes), Lanzamiento de conjuros divino, Maestría arcana, Maestría divina en batalla, Mano de la muerte, Mejora adicional de percepción (vista), Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Reducción incrementada del daño, Tormenta divina, Ver la magia, Vida y muerte, Vida y muerte masiva.

Poderes de dominio: 19/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; lanza conjuros de adivinación con +1 al nivel de lanzador; utilizar objetos desencadenantes de conjuros y objetos de finalización de conjuros como Mago de 30.°; 19 asaltos /día libertad de movimiento.

Aptitudes sortílegas: Odín utiliza estas aptitudes con un nivel 29.° de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación, en los cuales utiliza un nivel 30.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 38 + nivel de conjuro. *Adivinación, arma espiritual, arma mágica, aura indetectable de Nystul, barrera de cuchillas, cambio de aspecto, caminar por el aire, campo antimagia, clariaudiencia/clarividencia, confusión, conocimiento de leyendas, controlar el clima, controlar los vientos, descarga flamígera, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, detener el tiempo, discernir ubicación, disipar magia, disyunción de Mordenkainen, doble engañoso, encontrar la senda, enjambre elemental* (solamente como conjuro de aire), *forma gaseosa, identificar, indetectabilidad, invisibilidad, muro de viento, niebla de obscurecimiento, ofuscar videncia, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, pantalla, poder divino, presciencia, polimorfar cualquier cosa, protección contra conjuros, proyección astral, puerta dimensional, puerta en fase, relámpago zigzagueante, resistencia a conjuros, retirada expeditiva, retorno de conjuros, teleportar sin error, torbellino, vestidura mágica, visión verdadera, volar.*

Conjuros de mago/día (Niveles 0-17): 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 29 + nivel de conjuro.







Pertenencias: Odín blande *Gungnir*, una *lanza corta +5 afilada distante fantasmal hiriente retornante sagrada* creada por los enanos. Su asta contiene runas mágicas grabadas por el mismo Odín. Tiene un incremento de distancia de 80' debido a la fuerza y habilidad de Odín, y a los encantamientos de mejora de la lanza.

Si lo comparamos, *Draupnir* (*Cuentagotas*), el anillo de Odín, es casi insignificante. *Draupnir*, un anillo de oro forjado por los enanos de un valor de 1 millón de po, gotea ocho anillos de igual valor cada nueve días.

Hlidskjalf es el alto trono de Odín en Asgard, hecho de oro. Mientras está sentado en él, Odín obtiene un bonificador introspectivo de +30 a todas las pruebas de Escudriñar, y le permite utilizar conjuros de adivinación sin contar para nada la distancia o las diferencias planarias.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Odín recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: puede oír, tocar y oler hasta a una distancia de 19 millas y ver a una distancia de treinta y ocho millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 19 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 19 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Odín percibe toda utilización de la magia (lanzamiento de conjuros, utilización de objetos, uso de aptitudes sortílegas, o creación de objetos mágicos), el descubrimiento, consignación o compartición de cualquier conjuro o parte de conocimiento arcano, cualquier combate entre grupos y cualquier suceso que implique a un aesir en el instante en que sucede y 19 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Odín puede utilizar habilidad de Saber, incluso aquellas en las que no tenga rangos, como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Odín puede crear cualquier tipo de objeto mágico.

Freki y Geri (los lobos de Odín)

Odín tiene dos lobos, Freki (*Ávido*) y Geri (*Voraz*), que son presagio de buena suerte. Como Odín vive solamente de hidromiel, les arroja toda la comida de su mesa en el Valhalla. Siempre se encuentra juntos a Freki y Geri.

Freki y Geri, los lobos legendarios de Odín: VD 7; animal Mediano; DG 14d8+70 (182 pg); Inic +4; Vel 60'; CA 24 (toque 19, sorprendido 15); Atq +17 cuerpo a cuerpo (2d6+10, mordisco); AE Derribo; CE Olfato; AL N; TS Fort +8, Ref +10, Vol +3; Fue 24, Des 28, Con 20, Int 2, Sab 14, Car 10. *Habilidades y dotes:* Avistar +10, Esconderse +12, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +12, Supervivencia +4*, Sutileza con un arma (mordisco). *Derribo* (Ex): un lobo legendario que impacte con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (consultar el capítulo 8.° del *Manual del Jugador*) sin tener que hacer un ataque de toque (pasando directamente a la prueba de Fuerza) o provocar un ataque de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede reaccionar para derribar al lobo legendario.

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

Ilustración de R. Sardinha

Hugin y Munin (los cuervos de Odín)

Odín envía cada día a sus incansables cuervos Hugin (*Pensamiento*) y Munin (*Memoria*) a ver y escuchar lo que ocurre en los mundos asgardianos, recogiendo para él las noticias de interés que le cuentan al volver tras posarse en sus hombros. En la cosmología asgardiana, un mortal nunca sabe si el cuervo que le está observando es Hugin o Munin.

Hugin y Munin, los cuervos legendarios de Odín: VD 6; animal Pequeño; DG 12d8+36 (132 pg); Inic +8; Vel 10', volar 100 (regular); CA 23 (toque 21, sorprendido 15); Atq +17 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 garras) +10 cuerpo a cuerpo (1d8+1, mordisco); AL N; TS Fort +11, Ref +18, Vol +7; Fue 14, Des 30, Con 16, Int 2, Sab 16, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +12, Escuchar +12, Sutileza con un arma (garras), Sutileza con un arma (mordisco).

Sleipnir (el corcel de ocho patas de Odín)

Este magnífico corcel gris de ocho patas es el más veloz, fuerte y resistente que existe, y puede correr por el aire. Su origen es el siguiente: durante la guerra con los vanires, la muralla que protegía Asgard fue arrasada y destruida. Un constructor se acercó a los aesires y se ofreció a reconstruirla en 18 meses si le concedían como salario a Freya como esposa y le daban el sol y la luna como dote. Odín y sus amigos aesires accedieron tras escuchar el consejo de Loki, con tal de que terminara la muralla en el plazo imposible de seis meses, creyendo que nadie podía construir tan rápido y que por ello tanto Freya, como el sol y la luna, estaban a salvo. El constructor tenía un semental, llamado Svadilfari, que podía arrastrar con facilidad asombrosa enormes bloques de piedra, gracias a lo cual el constructor empezó a levantar rápidamente la muralla. A tres días de la fecha final de la apuesta, y con la muralla prácticamente terminada, los sorprendidos dioses encargaron a Loki solventar el apuro en el que estaban. Loki se transformó en yegua en celo y distrajo al garañón que se lanzó a perseguirla, abandonando el trabajo. El constructor, al ver que no podría terminar la empresa en el plazo fijado tuvo un estallido de cólera en el que se desveló su disfraz, ya que era en realidad Blast, un poderoso gigante de la escarcha. Los aesires llamaron a Thor, que se enfrentó con facilidad con el gigante, rompiéndole el cráneo con su martillo *Mjolnir* y al poco Loki, aún en forma de yegua, dio a luz al potrillo que se convertiría en el caballo mágico Sleipnir.

Sleipnir, el caballo legendario de Odín: VD 8; animal Grande; DG 18d8+8 (288 pg); Inic +2; Vel 80', volar 100' (buena); CA 19 (toque 11, sorprendido 17); Atq +22 cuerpo a cuerpo (2d6+9, 4 pezuñas), +20 cuerpo a cuerpo (1d6+4, mordisco); CE Olfato; AL N; TS Fort +20, Ref +13, Vol +8; Fue 28, Des 14, Con 26, Int 2, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Escuchar +8, Ataques múltiples.

Ilustraciones de D. Cramer y L. Grant-West

AEGIR

El Dios de los océanos, el Dios de las tormentas

Deidad intermedia

Símbolo: las olas encrespadas del océano.

Plano hogar: Midgard.

Alineamiento: neutral maligno.

Ámbitos de poder: mar, tormentas.

Adoradores: marineros, cualquiera que viaje por mar.

Alineamiento de los clérigos: CM, LM, NM.

Dominios: Muerte, Destrucción, Mal, Fuerza, Agua.

Arma preferida: gran clava.

Aegir (a-e-GIR) (*Ondino*) y su esposa, Ran, se mantienen aparte de los aesires y vanires. En vez de vivir en Asgard, residen en Midgard, en el fondo del océano. El reino de Aegir es el océano, el mar abierto lejos de tierra, donde la navegación y la pesca son difíciles y llenas de peligros. Él aparece como un hombre enorme y feroz, de barba y cabellos largos y grisáceos y dedos que terminan en garras. Aparece en la superficie del mar para destruir los barcos que olvidaron hacerle sacrificios, aunque es bien conocido por la generosidad que demuestra en las fiestas que organiza para sus amigos dioses. Ran, su esposa e igual en las tareas de gobernar el océano, es famosa por arrastrar al fondo con sus redes a los marineros incautos, y lleva a los ahogados a su estancia bajo el mar. Tiene responsabilidades parecidas a Freya y Hela en ese aspecto, ya que los ahogados no van al Valhalla, a Sesrumnir o al inframundo, y los dignos permanecen eternamente en un palacio de coral donde corre el hidromiel y la diversión es continua.

Aegir y su esposa tienen nueve hijas, conocidas como las Damas de las olas, que visten ropas y velos blancos. Cada una de ellas representa un tipo diferente de ola oceánica.

Dogma

El culto a Aegir prolifera en los puertos marinos. Los cultistas no intentan caer bien o hacer amigos, y enseñan que quienes deseen un viaje tranquilo por mar deben aplacar a Aegir. Los miembros del culto acostumbran a ser parte de las tripulaciones de los barcos pesqueros o mercantes que navegan alejados de la línea de la costa. Su afiliación al culto no significa que tengan una preferencia por el mal, sino un sano y lógico temor a Aegir.

Clero y templos

El clero de Aegir es escaso en número y conocido por su crueldad. Afortunadamente, guardan esa crueldad para aquellos que fallan en honrar de forma adecuada al dios. Hay rumores que sugieren que han quemado barcos cuyo capitán fanfarroneó diciendo que navegaba a mar abierto sin apaciguar primero al dios de las tormentas, y se dice que quienes han participado en una incursión por mar deben realizar sacrificios adicionales para obtener un viaje de regreso tranquilo.

Los templos de Aegir están fortificados de forma clara contra los intentos de los mortales y contra los elementos de la naturaleza. La gente de los pueblos y los viajeros pueden encontrar refugio de los maremotos o las inundaciones en un templo de Aegir, siempre que brinden el respeto (y el oro) adecuado. A pesar de las donaciones, rara vez los templos de Aegir son ricos. Buscando emular al dios, organizan festejos de forma regular para sus comunidades. Los templos contienen las cocinas, despensas, salas de oración y armerías habituales de los templos asgardianos.

Los visitantes a los templos de Aegir reciben una fría bienvenida. Aquellos que planeen un viaje por mar y hagan ofrendas encontrarán que el clero pude ser gente alegre que ama las comida, la bebida y las bromas como el que más, mientras que el que no las haga descubrirá lo amenazadores que pueden ser. Sin embargo, todo el mundo es bienvenido en un día de festejos.

AEGIR

Guerrero 20/Clérigo 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 11
Dados de Golpe: 20d8+220 (ajeno) más 20d10+220 (Gue) más 20d8+220 (Clr) (1.180 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60', nadar 100'.
CA: 61 (+8 Des, +11 divino, +24 natural, +8 desvío).
Ataques: *gran clava +5 hiriente tronante* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo; o conjuro +68 toque cuerpo a cuerpo o +59 toque a distancia.
Daño: *gran clava +5 hiriente tronante* 1d10+32/19-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: reprender muertos vivientes 19/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 46/+4, resistencia al fuego 31, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 43, aura divina (11 millas, CD 29).
Salvaciones: Fort +54, Ref +53, Vol +53.
Características: Fue 44, Des 26, Con 32, Int 26, Sab 27, Car 26.
Habilidades*: Arte (albañilería) +61, Arte (metalurgia) +61, Avistar +49, Concentración +59, Conocimiento de conjuros +55, Diplomacia +59, Engañar +49, Escuchar +49, Escudriñar +51, Intimidar +53, Saber (arcano) +55, Saber (los Planos) +49, Saber (naturaleza) +49, Saber (religión) +55, Saltar +58, Sanar +55, Supervivencia +51, Trepar +58. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Alerta, Ampliar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Conjuro sagrado, Crítico mejorado (gran clava), desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (gran clava), Esquiva, Expulsión incrementada (×2), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Poder de crítico (gran clava), Poder divino, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (gran clava), Venganza divina, Vista ciega 5' de radio, Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Controlar a criaturas (criaturas marinas), Dominio adicional (Destrucción), Dominio adicional (Muerte), Hablar con las criaturas (criaturas marinas), Llamar a criaturas (criaturas marinas), Maestría divina del agua, Mano de la muerte, Mente de la bestia, Poder de la naturaleza, Tormenta divina, Vida y muerte.

Poderes de dominio: 11/día *toque mortal* (tirar 20d6; si el receptor tocado no tiene al menos tantos puntos de golpe, muere); 11/día castigar (bonificador +4 a ataque y +20 al daño para un ataque con arma); lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 11/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +20 a Fue durante 1 asalto); 11/día expulsar o destruir criaturas de fuego, o reprender o comandar criaturas de agua.

Aptitudes sortílegas: Aegir utiliza estas aptitudes con un nivel 21.º de lanzador, excepto para los conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 22.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 29 + nivel de conjuro. *Aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, bruma ácida, campanas fúnebres, causar miedo, círculo de fatalidad, círculo mágico contra el bien, cono de frío, contagio, controlar las aguas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, custodia contra la muerte, dañar, desintegrar, destrucción, disipar el bien, enjambre elemental* (solamente como conjuro de agua), *estallar, fuerza de toro, horrible marchitamiento, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmunidad a conjuros, lamento de la banshee, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, niebla de obscurecimiento, nube brumosa, piel pétrea, poder de la justicia, profanar, protección contra el bien, puño cerrado de Bigby, reanimar a los muertos, rematar a los vivos, respiración acuática, soportar los elementos, terremoto, tormenta de hielo, vestidura mágica.*

Conjuros de clérigo/día: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Aegir recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Aegir puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 11 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 11 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 11 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Aegir percibe cualquier cosa que ocurra en el mar en el instante en que suceda y 11 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Aegir puede utilizar Saber (naturaleza), Saber (religión) o Supervivencia como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Aegir puede crear cualquier objeto mágico relacionado con el agua y el mar, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

BÁLDER

El Dios de la belleza, el Bueno
Deidad intermedia
Símbolo: un cáliz de plata incrustado de gemas.
Plano hogar: Asgard antes de su muerte, Niflheim tras ella.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: belleza, luz, música, poesía, renacimiento.
Adoradores: bardos, gnomos.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Bien, Curación, Saber.
Arma preferida: espadón.



Ilustración de D. Cramer

Bálder (BÁL-der), hijo de Odín y Frigga, es el favorito de los dioses y ellos mismos le consideran el mejor de todos. Bálder llevaba una existencia idílica hasta que empezó a verse atormentado por pesadillas de mal agüero, que le indicaban que iba a morir pronto. Los dioses amaban tanto a Bálder que encargaron a Frigga que tomara juramento a todas las cosas de la creación, animadas e inanimadas, de que no lo dañarían, pero ella no se lo exigió a un brote muy joven de muérdago, por considerarlo inofensivo. Una vez ratificado el juramento, los dioses se regocijaron con la invulnerabilidad de Bálder y empezaron a encontrar diversión en un nuevo juego, que consistía en arrojarle todo tipo de cosas que quisieran. Aquello disgustó a Loki y, tras disfrazarse de anciana y engañar a Frigga para descubrir la debilidad secreta de Bálder, engatusó a Hodur, el hermano gemelo ciego de Bálder, para que le lanzara un dardo afilado hecho con la rama de muérdago, guiando la mano del dios ciego hacia el corazón de su hermano.

El dardo mató al dios de la belleza, y mientras Hodur huía aterrorizado a los bosques Frigga sugirió que alguien viajara hasta el inframundo para ofrecer un rescate por su hijo. Hermod, el mensajero de los dioses, se ofreció voluntario y Odín le prestó a Sleipnir para que viajara lo más rápido posible. Allí encontró a Bálder ocupando una posición destacada y de respeto y Hela accedió a liberarlo si todo Asgard lloraba por él, pero Loki rehusó llorar su pérdida y el espíritu de Bálder permaneció en el inframundo (otros mitos dicen que Hela exigió que toda la creación llorara por él, y hasta las piedras lo hicieron; todos, salvo un gigante llamado Thokk,

que se negó a hacerlo. Los dioses se entristecieron, y aunque no tardaron en descubrir que el gigante no era sino Loki disfrazado, Bálder tuvo que seguir en Hela). Cuando los dioses pusieron el cuerpo de Bálder en la pira de su barco funerario y le prendieron fuego, su esposa Nanna se le unió, llena de pena e incapaz de vivir sin él. Se ha profetizado que Bálder volverá tras el Ragnarok para ser uno de los dioses que gobierne el nuevo mundo.

Por su actuación en la muerte de Bálder, Loki fue terriblemente castigado y Hodur, el involuntario asesino, hermano gemelo del fallecido moría poco después bajo las flechas vengadoras del recién nacido Vali, también hijo de Odín y gemelo de Vidar. Vali, el dios con cara de niño que alcanzó la forma adulta al día siguiente de nacer es, junto a su hermano y Bálder y Hodur que regresarán de Hela, uno de los dioses que sobrevivirán al Ragnarok.

Dogma

El culto de Bálder tiene dos facetas. Una enseña que el estado emocional y mental que se consigue mientras se crean objetos y cosas bellas acerca al artista a los dioses. También explica que los dioses merecen veneración y gratitud como fuente que son de la inspiración artística. La otra faceta enseña que de toda gran tragedia brota una renovación, nace una nueva oportunidad, y una nueva esperanza de futuro. Se centra en la renovación y el renacimiento al recordar a los mortales que incluso el hermoso y amado Bálder tuvo que sufrir a fin de ser un dios cuando los ciclos cambiaron. Como en los demás cultos asgardianos, los adoradores de Bálder enseñan a aceptar el destino, pero en su caso, intentan aceptarlo con una sonrisa y una carcajada.



Ilustración de E. Peterson

Clero y templos

No todo el clero de Bálder posee una gran belleza física, pero una cantidad desproporcionada de él la tiene. Se visten con sencillez, pero bien, y muchos son artistas destacados. A aquellos que necesitan consuelo después de una gran pérdida se les aconseja buscar alguien al servicio de Bálder.

Los templos de Bálder son recias fortalezas, como la mayoría de templos asgardianos, pero son los más hermosos y bien diseñados de todos los del panteón, sin que por ello sean recargados, ofrezcan un falso esplendor o tengan un lujo excesivo. Su belleza viene de la elegancia y la sencillez, ya que no sólo sus tallas y pinturas son preciosas, sino que los mismos edificios han sido cuidadosamente diseñados pensando en su localización y entorno. De forma habitual, los templos de Bálder están en zonas con una gran población de gnomos, y los indicios de su arte son claramente visibles. Las herramientas, utensilios y armas de madera están prohibidas en los templos de Bálder. Por lo general contienen una pequeña armería y talleres o estudios donde el clero puede recibir la inspiración del dios.

Los visitantes de los templos de Bálder pueden sentirse abrumados por su gracia y elegancia, pero los clérigos son francos y sonrientes. Aquellos que buscan consuelo lo reciben con tanta discreción como deseen, mientras que a los que acudan en busca de inspiración se les contarán historias o se les mostrarán obras de arte relacionadas con su talento particular. Los bardos son especialmente bienvenidos y muchos templos organizan actuaciones de famosos escaldos.

BÁLDER

Bárbaro 20/Bardo 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 14
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d12+180 (Bbr) más 20d6+180 (Brd) (1.060 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 70'.
CA: 76 (+8 Des, +27 natural, +14 divino, +17 desvío).
Ataques: *espadón +5 afilado sagrado azote de ajenos malignos** +70/+65/+60/+55 cuerpo a cuerpo; o conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia. *+72/+67/+62/+57 contra ajenos malignos.
Daño: *espadón +5 afilado sagrado azote de ajenos malignos** 2d6+20/15-20; o por conjuro. *4d6+20/15-20 contra ajenos malignos.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 49/+4 (4/–), resistencia al fuego 34, resistencia al sonido 34, curación rápida 34, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 14 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, movimiento rápido, conocimiento de bardo +28, música de bardo 24/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*) alcance 14 millas, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 46, aura divina (1.400', CD 41).
Salvaciones: Fort +55, Ref +54, Vol +54.
Características: Fue 31, Des 27, Con 29, Int 27, Sab 27, Car 44.
Habilidades*: Abrir cerraduras +, Alquimia +44, Arte (albañilería) +54, Arte (metalurgia) +54, Averiguar intenciones +49, Avistar +44, Buscar +, Concentración +50, Conocimiento de conjuros +, Descifrar escritura +34, Diplomacia +66, Disfrazarse +58, Engañar +58, Equilibrio +51, Escapismo +49, Esconderse +49, Escuchar +44, Escudriñar +44, Interpretar +105, Intimidar +62, Intuir la dirección +54, Inutilizar mecanismo +, Moverse sigilosamente +39, Nadar +46, Piruetas +46, Reunir información +58, Saber (arcano) +27, Saber (los Planos) +27, Saber (naturaleza) +27, Saltar +48, Supervivencia +44, Tasación +44, Trepar +48, Usar objeto mágico +41. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Crítico mejorado (espadón), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Hombre para todo, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Música adicional, Pericia, Pericia superior, Poder de crítico (espadón), Reflejos de combate, Soltura con un arma (espadón).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Bardo divino, Cambiar de forma, Curación rápida divina, Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Explosión divina,

Explosión divina de área, Furia divina, Interpretación irresistible (todos los efectos), Recomposición, Recuerdo divino (cada persona o cosa hermosa), Resistencia incrementada a la energía (sónica), Soltura divina con una habilidad (Interpretar).

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de adivinación con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de curación con + 1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Bálder utiliza estas aptitudes con un nivel 24.° de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación, de curación y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 25.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 41 + nivel de conjuro. *Adivinación, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, círculo curativo, círculo mágico contra el mal, clariaudiencia/clarividencia, conocimiento de leyendas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *curar heridas críticas, curar heridas leves, curar heridas moderadas, curar heridas serias, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar el mal, encontrar la senda, palabra sagrada, presciencia, protección contra el mal, regenerar, resurrección verdadera, sanar, sanar a las masas, visión verdadera.*

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras Bálder está furioso; CA 71; pg 1.360; ataques +70/+65/+60/+55 cuerpo a cuerpo (2d6+25/15-20, *espadón +5 afilado sagrado azote de ajenos malignos*); CE resistencia al fuego 44, resistencia al sonido 44; RC 56; TS Fort +60, Vol 59; Fue 41, Con 39; Concentración +55, Nadar +51, Saltar +53, Trepar +53. Puede utilizar su furia 14 veces al día, dura 1 hora cada vez (o hasta que le ponga fin), y después no está cansado.

Conjuros de bardo conocidos (4/9/8/8/8/7; CD base = 27 + nivel de conjuro): 0— *atontar, detectar magia, luces danzantes, luz, prestidigitación, sonido fantasma*; 1.°— *armadura de mago, curar heridas leves, hechizar persona, hipnotismo, retirada expeditiva*; 2.°— *ceguera/sordera, estallar, fuerza de toro, gracia felina, imagen múltiple*; 3.°— *acelerar, disipar magia, esculpir sonido, hechizar monstruo, intermitencia*; 4.°— *conocimiento de leyendas, exorcismo, localizar criatura, modificar recuerdo, romper encantamiento*; 5.°— *círculo curativo, disipación mayor, espejismo arcano, imagen persistente, mensaje onírico*; 6.°— *acelerar a las masas, geas/empeño, proyectar imagen, rechazo.*

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Bálder recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Bálder puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 14 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 14 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 14 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Bálder percibe cualquier cosa que implique objetos hermosos y discusiones y comparaciones de belleza en el instante en que sucedan y 14 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Bálder puede utilizar Arte (albañilería), Arte (metalurgia), o Tasación como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede utilizar Interpretar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 39 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Bálder puede crear instrumentos musicales mágicos y herramientas y suministros de arte mágicos, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

FORSETI

El Dios de la justicia, el Pacificador
Deidad intermedia
Símbolo: una cabeza de un hombre barbudo.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: neutral.
Ámbitos de poder: justicia, ley.
Adoradores: paladines, jueces, abogados, medianos.
Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NM; NB.
Dominios: Saber, Protección, Fuerza.
Arma preferida: espada larga.



Forseti (for-SE-ti) (*El que preside*), el hijo de Bálder y Nanna, nunca ha dicho una mentira. Los dioses recurren a él para solventar sus disputas, ya que es imparcial. Se sienta en el interior de su estancia Glitnir para deliberar y zanjar discusiones, y siempre reconcilia a todo el mundo, incluso a los más acérrimos adversarios.

Dogma

El culto de Forseti cree que la ética y la moralidad emanan de los legisladores y gobernantes. La verdadera justicia solamente puede provenir de permanecer imparcial. Sus adoradores enseñan el valor de los jueces y mediadores en la sociedad, y buscan el mismo sentido de justicia imparcial a través de las enseñanzas de Forseti.

Clero y templos

El clero de Forseti cree en la justicia, aunque respeta las tradiciones de venganza asgardianas. A menudo actúan como jueces, intermediarios y mediadores en sus comunidades, y por lo general son respetados por sus talentos en estos campos. El clero es rápido protegiendo a aquellos envueltos en disputas, insistiendo en que nadie es culpable sin un juicio justo.

Los templos de Forseti parecen salas de tribunales y a menudo sirven para ello, aunque como los demás templos asgardianos también pueden convertirse en fortalezas. Algunos templos incluso sirven como cárcel local. Contienen pequeñas salas para discusiones y negociaciones legales, bibliotecas de leyes locales, y armerías. Aunque los medianos prefieren la neutralidad por motivos diversos, encuentran los templos de Forseti confortables y acogedores por su falta de prejuicios.

Los visitantes de los templos de Forseti los encontrarán más tranquilos y atemperados que los demás templos asgardianos, especialmente si el tribunal está reunido. Aquellos que busquen asistencia legal para solventar una disputa pueden pedir una consulta privada con al menos un miembro del clero.

FORSETI

Explorador 20/Clérigo 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 13
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d10+160 (Exp) más 20d8+160 (Clr) (1.000 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 65 (+8 Des, +26 natural, +13 divino, +8 desvío).
Ataques: *espada larga +5 vorpalina* +72/+67/+62/+57 cuerpo a cuerpo; o conjuro +62 toque cuerpo a cuerpo o +61 toque a distancia.
Daño: *espada larga +5 vorpalina* 1d8+31/17-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 11/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 48/+4, resistencia al fuego 33, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 13 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, enemigos predilectos (gigantes +5, trasgoides +4, dragones +3, aberraciones +2, muertos vivientes +1), RC 45, aura divina (1.300', CD 31).
Salvaciones: Fort +53, Ref +55, Vol +61.
Características: Fue 28, Des 27, Con 27, Int 31, Sab 43, Car 27.
Habilidades*: Arte (albañilería) +58, Arte (metalurgia) +58, Averiguar intenciones +54, Avistar +61, Buscar +55, Concentración +64, Conocimiento de conjuros +60, Empatía animal +46, Esconderse +37, Escuchar +56, Escudriñar +55, Intimidar +46, Intuir la dirección +45, Montar (caballo) +55, Moverse sigilosamente +46, Nadar +52, Reunir información +24, Saber (arcano) +52, Saber (historia) +39, Saber (los Planos) +44, Saber (naturaleza) +50, Saber (religión) +52, Saltar +52, Sanar +64, Supervivencia +61, Trato con animales +51, Trepar +52. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Rastrear, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (espada larga).

Ilustración de D. Cramer

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Bendición divina (Sabiduría), Cambiar de forma, Crear objeto, Crear objeto mayor, Especialización divina con un arma (espada larga), Impacto aniquilador, Impacto de perdición (gigantes), Imponer búsqueda, Inspiración divina (coraje), Poder de la verdad, Recuerdo divino (argumentos legales), Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada larga), Visión pura.

Poderes de dominio: lanza conjuros de adivinación con +1 al nivel de lanzador; 13/día custodia protectora (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 13/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +20 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Forseti utiliza estas aptitudes con un nivel 23.° de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación, en los cuales utiliza un nivel 24.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 31 + nivel de conjuro. *Adivinación, campo antimagia, clariaudiencia/clarividencia, conocimiento de leyendas, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, encontrar la senda, escudar a otro, esfera prismática, fuerza de toro, inmunidad a conjuros, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, mente en blanco, piel pétrea, poder de la justicia, presciencia, protección contra los elementos, puño cerrado de Bigby, rechazo, resistencia a conjuros, santuario, soportar los elementos, vestidura mágica, visión verdadera.*

Conjuros de clérigo/día: 6/10/10/10/10/ 9/8/8/8/7; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Conjuros de explorador/día: 7/7/7/7; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Forseti recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Forseti puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 13 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 13 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 13 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Forseti percibe todos los sucesos relacionados con disputas legales en el instante en que sucedan y 13 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Forseti puede utilizar Buscar o Intuir la dirección como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Forseti puede crear cualquier arma y armadura mágica, y objetos de adivinación relacionados con las emociones o los pensamientos de los seres vivos, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.



Ilustraciones de E. Peterson y D. Cramer

FREY

Dios de la luz del sol y de los elfos, el Resplandeciente

Deidad mayor

Símbolo: espadón azul helado.

Plano hogar: Asgard.

Alineamiento: neutral bueno.

Ámbitos de poder: agricultura, fertilidad, cosecha, sol.

Adoradores: druidas, exploradores, granjeros, maridos y esposas, elfos, gnomos, semielfos.

Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.

Dominios: Aire, Bien, Vegetal, Sol.

Arma preferida: espadón.

Frey (FRE1) (*el Señor*), hijo de Njord y de Nat (*Noche*) y esposo de la giganta Gerda; es el dios principal de la agricultura. Las armas están prohibidas en el interior de sus templos y el derramamiento de sangre en lugares a él consagrados es tabú. A pesar de su pacífico ámbito de poder, Frey está destinado a enfrentarse a Surtur con las manos desnudas, ya que le regaló su espadón mágico forjado por los enanos a su escudero Skirnir (si la campaña se desarrolla en los primeros tiempos del ciclo asgardiano, Frey tendrá aún su espadón). Frey morirá por culpa de esto, aunque matará a su vez a Surtur.

Dogma

El culto de Frey se preocupa de los asuntos diarios de aquellos que viven de la tierra. El clero trabaja en los campos y en los bosques junto a los fieles, dando buen ejemplo de adecuada mayordomía. Ofrecen consejo sin restricciones cuando se les pide, pero prefieren a aquellos que aprenden más de su ejemplo que de sus palabras. Frey espera que sus seguidores aprendan de su clero y que practiquen un uso eficaz de la tierra disponible. Él desprecia el despilfarro y enseña a sus seguidores a respetar y valorar el fruto de la tierra.

Clero y templos

El clero de Frey rara vez lleva armadura o va armado si no está corriendo aventuras activamente, aunque son rápidos en tomar las armas y vestir armadura contra aquellos que amenacen devastar la tierra. Si se les encuentra en sus labores campesinas, solamente sus símbolos sagrados permiten diferenciarlos del resto de granjeros. A menudo, las comunidades con fuertes lazos con Frey contienen una gran cantidad de elfos o están cerca de bosques donde hay poblados élficos.

Los templos de Frey no son habituales en zonas urbanas. Aquellos que los busquen harán mejor en dirigirse hacia áreas rurales entre granjeros y hacendados, quienes le veneran de forma especial. Por lo general, las grandes estancias de madera contienen una torre de guardia tanto para vigilar los campos como para observar el tiempo atmosférico. Alrededor de las estancias hay establos para caballos, armerías (ya que las armas no están permitidas dentro del templo), graneros, almacenes para las semillas, y varias huertas de vegetales prósperas. A menudo los templos de Frey crían los mejores caballos de la región.

Los visitantes de los templos de Frey reciben una bienvenida amistosa, aunque los adoradores silvanos, fatas o elfos obtienen una verdaderamente cordial. Aquellos que traigan noticias de amenazas a la tierra obtendrán la total atención del clero. Los druidas y exploradores buenos pueden contar con obtener un lugar donde descansar y una comida gratis en cualquiera de los templos de Frey.

FREY

Explorador 20/Clérigo 20

Ajeno Mediano (elfo)

Rango divino: 18

Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d10+200 (Exp) más 20d8+200 (Clr) (1.120 pg).

Iniciativa: +22, siempre primero (+18 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).

Velocidad: 60'.

CA: 86 (+18 Des, +31 natural, +18 divino, +9 desvío).

Ataques*: ataque sin armas +76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo; o conjuro +66 toque cuerpo a cuerpo o +76 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.

Daño*: ataque sin armas 1d3+8; o por conjuro. *Siempre inflige máximo daño (ataque sin armas 11 puntos).

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'

Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 16/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

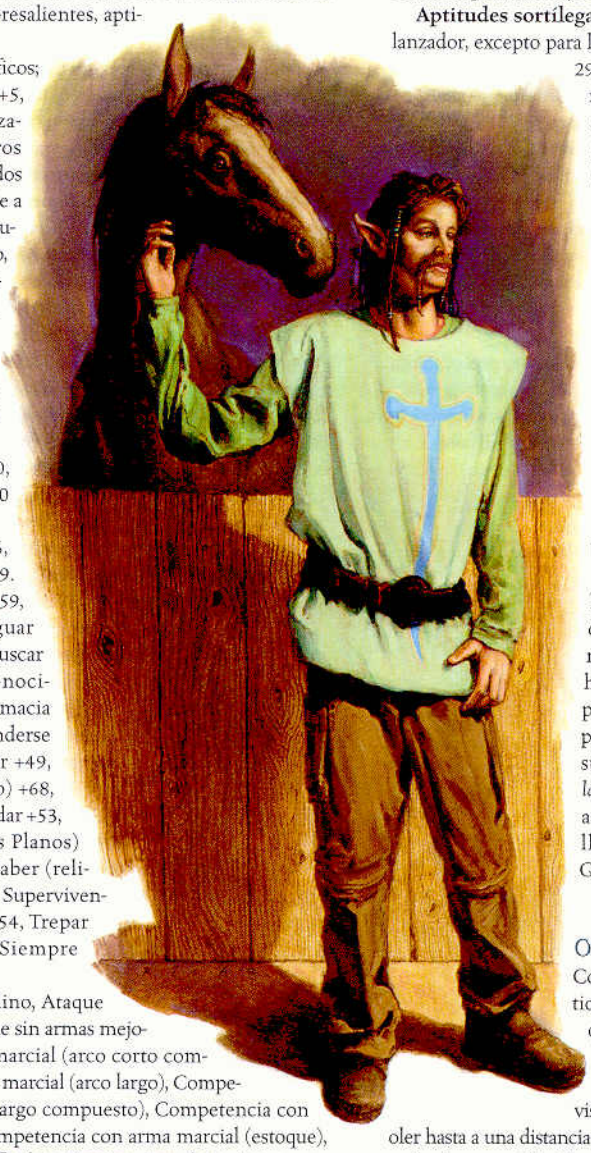
Cualidades especiales: rasgos élficos; inmunidades divinas, RD 71/+5, resistencia al fuego 38, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 18 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, enemigos predilectos (gigantes +5, trasgoides +4, dragones +3, aberraciones +2, muertos vivientes +1), RC 50, aura divina (18 millas, CD 37).

Salvaciones*: Fort +60, Ref +70, Vol +59. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.

Características: Fue 27, Des 46, Con 30, Int 28, Sab 28, Car 29.

Habilidades*: Arte (albañilería) +59, Arte (metalurgia) +59, Averiguar intenciones +44, Avistar +59, Buscar +52, Concentración +60, Conocimiento de conjuros +55, Diplomacia +56, Empatía animal +50, Esconderse +63, Escuchar +59, Escudriñar +49, Intimidar +43, Montar (caballo) +68, Moverse sigilosamente +63, Nadar +53, Saber (arcano) +54, Saber (los Planos) +49, Saber (naturaleza) +54, Saber (religión) +54, Saltar +53, Sanar +59, Supervivencia +55, Trato con animales +54, Trepar +53, Uso de cuerdas +64. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes*: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Competencia con arma marcial (arco corto compuesto), Competencia con arma marcial (arco largo), Competencia con arma marcial (arco largo compuesto), Competencia con arma marcial (espada larga), Competencia con arma marcial (estoque), Conjurar en combate, Desviar flechas, Esquiva, Expulsión incrementada, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Rastrear, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma (ataque sin armas).



Rasgos élficos: bonificador racial +2 a salvaciones de Voluntad contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la penumbra; derecho a una prueba de Buscar al pasar a 5' o menos de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando activamente.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Bendición divina (Destreza), Brillo divino, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Celeridad divina, Controlar a criaturas (elfos), Dominio adicional (Aire), Don de la vida, Escudo divino, Esquiva divina, Herir al enemigo, Impacto de perdición (gigantes), Iniciativa suprema, Mandar plantas, Metamagia automática (Apresurar conjuros de clérigo), Poder de la naturaleza, Reducción incrementada del daño, Vida y muerte, Vida y muerte masiva.

Poderes de dominio: 18/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; 18/día reprender o comandar criaturas vegetales; 18/día expulsión mayor.

Aptitudes sortílegas: Frey utiliza estas aptitudes con un nivel 28.º de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 29.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bastón cambiante, caminar por el aire, calentar metal, círculo mágico contra el mal, comandar plantas, controlar plantas, controlar el clima, controlar los vientos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *crecimiento vegetal, desbrozar, descarga flamígera, disipar el mal, enjambre elemental* (solamente como conjuro de aire), *enmarañar, escudo de fuego, esfera prismática, explosión solar, forma gaseosa, luz abrasadora, muro de espinas, muro de viento, niebla de obscurecimiento, palabra sagrada, piel robleña, protección contra el mal, rayo solar, repeler madera, relámpago zigzagueante, semillas de fuego, soportar los elementos, torbellino.*

Conjuros de clérigo/día: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Conjuros de explorador/día: 6/5/5/5; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Frey posee *Skidbladnir*, una barca de vela mágica creada por los enanos, capaz de transportar a todos los aesires y que puede navegar a velocidades de hasta 100 millas por hora por tierra, mar o aire, que se puede plegar para que quepa en el bolsillo de Frey y que siempre tiene el viento favorable cuando se despliega su vela. Antes, Frey poseía una *espada larga +5 afilada danzante defensora fantasmal*, pero se la regaló a su escudero Skirnir, por el favor que le hizo al llevar su petición de matrimonio a la giganta Gerda.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Frey recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Frey puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la penumbra), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 18 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 18 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 18 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Frey percibe cualquier cosa que afecte la vida vegetal (tierra, agua, aire) o el bienestar de los elfos, sus artes y oficios, lanzamiento de conjuros y combates en los que se vean envueltos en el momento en que suceda y 18 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Frey puede utilizar Arte (albañilería), Arte (metalurgia), Saber (arcano), Saber (los Planos), Saber (naturaleza, o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Frey puede crear cualquier objeto mágico relacionado con comandar o controlar plantas.

Ilustración de D. Riche

Blodughofi, el caballo legendario de Frey: Blodughofi es tenido por el más valeroso de todos los corceles, capaz de galopar sobre el viento y el agua. VD 8; animal Grande; DG 18d8+44 (288 pg); Inic +2; Vel 80', volar 100' (buena); CA 19 (toque 11, sorprendido 17); Atq +22 cuerpo a cuerpo (2d6+9, 2 pezuñas), +17 cuerpo a cuerpo (1d6+4, mordisco); CE Olfato; AL N; TS Fort +20, Ref +13, Vol +8; Fue 28, Des 14, Con 26, Int 2, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Escuchar +8.

Gullinbursti (cerdas doradas), el jabalí legendario de Frey: Gullinbursti es un regalo de los elfos a Frey, que a veces lo cabalga y otras lo enjaeza para que tire de su carro dorado a través del cielo. Se dice que el jabalí, rasgando la tierra con sus colmillos fue quien enseñó a arar a los hombres. VD 8; animal Enorme; DG 21d8+105 (273 pg); Inic -1; Vel 80', volar 100'; CA 17 (toque 7, sorprendido 17); Atq +25 cuerpo a cuerpo (1d8+12, mordisco); AE Ferocidad; CE Luz, Olfato; AL N; TS Fort +17, Ref +11, Vol +8; Fue 35, Des 8, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Escuchar +8.

Ferocidad (Ex): continúa luchando sin penalizadores incluso cuando está incapacitado o moribundo.

Luz (Sb): las cerdas del jabalí mágico emiten luz equivalente a una antorcha.

Skirnir, el escudero de Frey: Skirnir es el servidor de más confianza de Frey y, además de llevarle el escudo en combate (*NdT: los combatientes nórdicos importantes que utilizaban armas que no permitían usar escudo, como espadones o grandes hachas, acostumbraban a llevar a un amigo o servidor fiel como escudero o portaescudos, cuya misión era proteger el cuerpo del combatiente interponiendo el escudo entre él y el enemigo*) es famoso por, cabalgando a Blodughofi, haber atravesado el círculo de fuego que guardaba el palacio de hielo de la giganta Gerda para llevarle la petición de mano de Frey, llevando como regalo unas manzanas de la juventud de las que custodiaba y recogía la diosa Idunna, un anillo mágico y el reflejo resplandeciente de Frey atrapado en el agua del arroyo cercano, que aprisionó en un cuerno de bebida.

Varón cuasi deidad (rango divino 0) Pal 20; humanoide Mediano; DG 20d10+120 (320 pg); Inic +4; Vel 120'; CA 32 (toque 12, sorprendido 32); Atq +34/+29/+24/+19 cuerpo a cuerpo (1d8+17/15-20, *espada de Frey*), +25 cuerpo a cuerpo (1d8, *escudo grande animado golpeador*); AE castigar el mal (+2 al ataque y +20 al daño), expulsar muertos vivientes 5/día; CE aura de valor, *detectar el mal*, gracia divina, salud divina, *imposición de manos* (40 pg/día), *quitar enfermedad* 6/semana; AL LB; TS Fort +23, Ref +11, Vol +13; Fue 26, Des 10, Con 22, Int 8, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +16, Diplomacia +22, Montar (caballo) +20, Saber (religión) +9, Saltar +2, Sanar +20, trato con animales +22; Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma, Soltura con un arma (espada larga).

Rasgos de cuasi deidad: Inmune a ácido, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, efectos enajenadores, electricidad, frío y transmutación; resistencia al fuego 20, RD 35/+4, RC 32; inmortal.

Conjuros de paladín/día: 4/4/3; CD base = 12 + nivel de conjuro.

Pertenencias habituales: armadura completa +4 fantasmal de invulnerabilidad, escudo grande de acero +5 animado golpeador, espada larga mágica de Frey, botas de zancadas y brincos, capa de resistencia +5.



Ilustraciones de D. Riche y D. Cramer

FREYA



La Diosa del amor y la fertilidad, la Dispensadora
Deidad intermedia
Símbolo: un halcón
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: neutral buena.
Ámbitos de poder: fertilidad, amor, magia, vanidad.
Adoradores: bardos, hechiceros, magos, amantes, maridos y esposas, elfos, gnomos, semielfos.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Aire, Encanto, Bien, Magia.
Arma preferida: espada larga.

Freya (FRE-ya) (*la Señora*) es la diosa del amor sensual y erótico, experta en el uso de la magia. Algunos mitos dicen que enseñó el arte de los vanires en hechicería a los aesires. Freya es la hija de Njord y de Nat y hermana gemela de Frey. Le encanta la poesía romántica y está considerada como la más magnánima de las diosas. Su excepcional belleza ha hecho que en más de una ocasión varios gigantes hayan intentado casarse con ella o raptarla, mediante diferentes ofertas o tretas. Casada con Odur, Freya derrama lágrimas de oro cuando su esposo parte en su viaje diario para guiar el carro del día a través del cielo y tienen dos hijas gemelas llamadas Hnoss y Gersimi (*Joya y Tesoro*). Famosa tanto por su ligereza como por su tozudez, posee el fabuloso collar de los brisingar, también llamado Brisingamen, una pieza de joyería de valor incalculable y fantástica belleza creada por los enanos, que realza la belleza de quien lo luzca, aunque para ello tuvo que pagar un alto precio. Se dice que para obtenerlo concedió sus favores en cuatro noches consecutivas a los cuatro enanos que crearon la joya y, cuando volvió a Asgard con la joya, Odín la acusó de degradar su divinidad al pagar semejante precio, castigándola a provocar una guerra en Midgard, tras lo cual Odín y ella se repartieron los muertos en combate, cosa que vienen haciendo desde entonces, pues todas las mujeres caídas en batalla y la mitad de los hombres van a su estancia de Sesrumnir. Ella entra en batalla sobre un carro tirado por dos leones y se dice que nada puede detenerla, ni siquiera la oposición de Odín, cuando algo se le mete entre ceja y ceja.

Dogma

El culto de Freya tiende a ser apasionado y eufórico. Cualquier cosa que sus devotoso emprenden, la hacen con total entusiasmo. Uno de los cultos asgardianos más diversos racial y culturalmente, encuentra belleza en la magia y viceversa. La apariencia física es un requisito irrelevante para aquellos que busquen iniciarse y en lugar de ello deben demostrar poseer la clase de ardor que promueve el culto.

Clero y templos

Los clérigos de Freya veneran su faceta de deidad guerrera, practicando de forma enérgica las artes de la guerra, incluyendo las artes arcanas. Gran parte del clero son hechiceros o magos, además de sacerdotes.

Los templos de Freya están decorados espléndidamente con el oro que es su regalo al mundo. Las puertas están orientadas al sol poniente, pues Odur vuelve junto a su esposa al ponerse el sol. Sus templos contienen zonas de exposición fuertemente protegidas donde se exhiben las fastuosas joyas que se entregan como ofrenda a la diosa. También contienen armerías, bibliotecas arcanas, áreas de entrenamiento y laboratorios arcanos.

Los visitantes de los templos de Freya reciben salutaciones cordiales de miembros entusiastas de la comunidad o del clero, pero la calurosa bienvenida se disipa rápidamente si no hay una ofrenda de joyería o una expresión sincera de la pasión apreciada por su deidad. Las

ofrendas de conocimiento mágico, objetos mágicos o canciones se aceptan de una manera tan cálida como si fueran joyas.

FREYA

Guerrera 20/Hechicera 20
Ajena Mediana (elfa)
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d+160 (ajeno) más 20d10+160 (Gue) más 20d4+160 (Hcr) (920 pg).
Iniciativa: +16 (+12 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60', volar 200' (perfecta).
CA: 82 (+12 Des, +28 natural, +15 divino, +17 desvío).
Ataques: *espada larga +5 danzante almacenaconjuros* +69/+64/+59/+54 cuerpo a cuerpo; o conjuro +63 toque cuerpo a cuerpo o +67 toque a distancia.
Daño: *espada larga +5 danzante almacenaconjuros* 1d8+19/17-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: rasgos élficos, inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (halcones), RC 47, aura divina (1.500', CD 42).
Salvaciones: Fort +55, Ref +59, Vol +55.
Características: Fue 27, Des 34, Con 26, Int 27, Sab 27, Car 44.
Habilidades*: Alquimia +50, Arte (albañilería) +55, Arte (metalurgia) +55, Averiguar intenciones +45, Avistar +49, Buscar +47, Concentración +50, Conocimiento de conjuros +51, Diplomacia +58, Engañar +39, Esconderse +30, Escuchar +27, Escudriñar +46, Germanía +47, Intimidar +54, Montar (caballo) +56, Nadar +50, Reunir información +54, Saber (arcano) +50, Saber (los Planos) +45, Saber (naturaleza) +45, Saber (religión) +45, Saltar +50, Tasación +45, Trato con animales +59, Trepar +50. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Aguante, Alerta, Ampliar conjuro, Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Competencia con arma marcial (arco corto compuesto), Competencia con arma marcial (arco largo), Competencia con arma marcial (arco largo compuesto), Competencia con arma marcial (espada larga), Competencia con arma marcial (estoque), Conjurar en combate, Crítico mejorado (espada larga), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Especialización con un arma (espada larga), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Maximizar conjuro, Movilidad, Ojos en la espalda, Pericia, Pisotear, Poder de crítico (espada larga), Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Soltura con un arma (espada larga).

Rasgos élficos: bonificador racial +2 a salvaciones de Vol contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la penumbra; derecho a una prueba de Buscar al pasar a 5' o menos de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando activamente.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Cambiar de forma, Celeridad divina, Contraconjuro instantáneo, Controlar a criaturas (cualquier criatura que pueda lanzar un conjuro o usar una aptitud sortílega), Dominio adicional (Encanto), Escudo divino, Escudo divino de área, Esquiva divina, Explosión divina, Explosión divina masiva, Inspiración divina (amor y deseo), Lanzamiento de conjuros divino, Metamagia automática (Apresurar conjuros de hechicero), Movimiento instantáneo, Ver la magia.

Poderes de dominio: 20/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; 15/día incrementar Carisma en +4 durante 1 minuto; lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; utilizar objetos desencadenantes de conjuros y objetos de finalización de conjuros como Hechicera de 30.°.

Aptitudes sortílegas: Freya utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 42 + nivel de conjuro. *Arrebato emocional, aura indetectable de Nystul, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, calmar emociones, caminar por el aire, campo antimagia, círculo mágico contra el mal, controlar el clima, controlar los vientos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *disyunción de Mordenkainen, dominar monstruo, enjambre elemental* (solamente como conjuro de aire), *exigencia, forma gaseosa, geas/empeño, hechizar monstruo, hechizar persona, identificar, imbuir aptitud para los conjuros, locura, muro de viento, niebla de oscurecimiento, palabra sagrada, protección contra conjuros, protección contra el mal, relámpago zigzagueante, resistencia a conjuros, retorno de conjuros, sugestión, torbellino.*

Conjuros de hechicero conocidos (Niveles 0-17; 6/11/10/10/10/10/9/9/9/9/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 29 + nivel de conjuro): 0 - *abrir/cerrar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, mano del mago, marca arcana, perturbar muertos vivientes, prestidigitación*; 1.°— *armadura de mago, hechizar persona, protección contra el caos, retirada expeditiva, salto*; 2.°—*ceguera/sordera, cerradura arcana, contorno borroso, fuerza de toro, gracia felina*; 3.°— *bola de fuego, disipar magia, forma gaseosa, volar*; 4.°— *confusión, hechizar monstruo, lanzar maldición, miedo*; 5.°— *contactar con otro plano, dominar persona, mensaje onírico, muro de hierro*; 6.°— *controlar el clima, de la carne a la piedra, relámpago zigzagueante*; 7.° — *espada de Mordenkainen, excursión etérea, invertir gravedad*; 8.°— *clonar, eteredad, exigencia*; 9.°— *círculo de teletransporte, deseo, dominar monstruo.*

Pertenencias: La *capa de plumas* de Freya le permite volar (como el conjuro de *volar*) a voluntad con maniobrabilidad perfecta. También permite a la diosa transformarse en un halcón a voluntad (utilizar las estadísticas del águila celestial).

Nivel de lanzador: 20.°; *peso*: 1 lb.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Freya recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Freya puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la penumbra), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Freya percibe cualquier cosa que implique romance o pasión romántica, y cuando cualquiera crea un objeto de más de 10.000 po en el momento en que suceda y 15 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Freya puede utilizar Conocimiento de conjuros, Saber (arcano) o Tasación como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Freya puede crear cualquier arma o armadura mágica u objeto maravilloso que puedan utilizar guerreros, hechiceros o magos, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

FRIGGA

Diosa de la atmósfera, Reina de los dioses
Deidad mayor
Símbolo: un gran gato.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: neutral.
Ámbitos de poder: nacimiento, fertilidad, amor.
Adoradores: druidas, amantes, adivinadores, maridos y esposas, medianos.
Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NB, NM.
Dominios: Aire, Animal, Comunidad, Saber.
Arma preferida: las armas naturales del animal cuya forma asuma.



Ilustración de D. Cramer

Frigga, (FRI-ga) (*Gran dama*), una de las diversas esposas de Odín (*NdT: la esposa principal según los mitos, la última que tomó Odín una vez terminada la disputa con los vanires*) se encarga principalmente del hogar y del amor en el matrimonio. Diosa de la fertilidad, tiene una gran capacidad de metamorfosis. Es una mujer majestuosa, amable y bondadosa a la que a menudo se invoca durante el parto o a la que recurren quienes quieren concebir. Pese a poseer grandes dotes de adivinación, su discreción hace que calle la mayoría de veces. Su intento de proteger a Bálder fue una de las pocas veces en que intervino para intentar cambiar el futuro. Tiene tres damas de compañía llamadas Snotra (*Sabiduría*), Syn (*Negativa*) y Vor (tan sabia que nada le pasa desapercibido).



Ilustración de S. Wood

Dogma

El culto de Frigga se centra en el nacimiento y la renovación. Sus seguidores incluyen hacendados, ganaderos, y parejas casadas que estén criando o vayan a concebir niños y se sienten igualmente cómodos tanto en las casas familiares como en los campos. El culto enseña a sus seguidores a prestar atención a los presagios y señales a su alrededor a fin de prepararse para el futuro. Aceptar el destino no significa que los seguidores aguarden de forma pasiva a que les alcance.

Clero y templos

Los clérigos de Frigga son gente sencilla con los pies en el suelo y centrados en la realidad de la vida diaria. Entienden las presiones de tener que alimentar a una familia y las preocupaciones relacionadas con el parto. Trabajan para ayudar y apoyar a los fieles, y para proporcionarles las comodidades que necesitan. A menudo el clero también trabaja adicionalmente como parteros o comadronas tanto para el ganado como para las personas. Si los animales salvajes enferman o resultan heridos, el clero de Frigga se adentra en las tierras salvajes buscando encontrar y solucionar la causa.

Los templos de Frigga son también tan fuertes y defendibles como los de los demás dioses asgardianos, pero acostumbran a ser más sencillos y pequeños. Contienen colecciones de objetos de escudriñamiento, habitaciones privadas donde el clero y los fieles pueden conversar, y pequeños almacenes de material curativo. Los que se encuentran en zonas rurales tienen también hospitales veterinarios para animales salvajes. Las comunidades de medianos sedentarios pueden tener su propio templo, o compartir uno con las comunidades cercanas.

Los visitantes de los templos de Frigga encontrarán el confort de un lugar seco y caliente donde descansar. Aquellos que estén realmente necesitados descubrirán que la cortesía y generosidad de los clérigos tiene solamente como límite el deseo de ver que el necesitado sea autosuficiente.

FRIGGA

Clériga 20/Maga 20
Ajena Mediana
Rango divino: 17
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d8+160 (Clr) más 20d4+160 (Mag) (880 pg).
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60', volar 200' (perfecta).
CA: 75 (+9 Des, +30 natural, +17 divino, +9 desvío).
Ataques*: arma natural (según forma animal) +65/+60+/55/+50 cuerpo a cuerpo; o conjuro +65 toque cuerpo a cuerpo o +66 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tira el dado para golpe crítico.
Daño*: arma natural (según forma animal) +8; o por conjuro. *Siempre inflige máximo daño.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 16/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 52/+4, resistencia al fuego 37, resistencia al sonido 37, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 17 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (gatos), RC 49, aura divina (17 millas, CD 36).
Salvaciones*: Fort +57, Ref +58, Vol +66. Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 27, Des 28, Con 27, Int 32, Sab 44, Car 29.
Habilidades*: Alquimia +57, Arte (albañilería) +66, Arte (metalurgia) +62, Averiguar intenciones +58, Avistar +60, Buscar +52, Concentración +59, Conocimiento de conjuros +62, Control de forma +66, Diplomacia +65, Empatía animal +44, Engañar +50, Escuchar +60, Escudriñar +62, Germanía +43, Intimidar +52, Montar (caballo) +54, Reunir información +50, Saber (arcano) +62, Saber (historia) +57, Saber (los Planos) +57, Saber (naturaleza) +57, Saber (nobleza y realeza) +57, Saber (religión) +62, Sanar +63, Supervivencia +50, Trato con animales +58. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abstención de materiales, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataques múltiples, Alerta, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Conjuros persistentes, Esquiva, Expulsión incrementada, Hendedura, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Lucha a ciegas, Maestría en conjuros, Movilidad, Pericia, Poder divino, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Sustitución de energía (sónica), Venganza divina.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, parálisis, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Aumentar criatura (animales), Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadera, Conjuros espontáneos de mago, Dominio adicional (Comunidad), Don de la vida, Hablar con las criaturas (animales), Herir al enemigo, Llamar a criaturas (animales), Maestría arcana, Maestría divina del aire, Mejora adicional de percepción (olfato), Mente de la bestia, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Poder de la naturaleza, Resistencia incrementada a la energía (sónica), Vida y muerte, Vida y muerte masiva, Visión pura.

Poderes de dominio: 17/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; 17/día utilizar *amistad con los animales*; 17/día utilizar *calmar emociones*; lanza conjuros de adivinación con +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Frigga utiliza estas aptitudes con un nivel 27.° de lanzador, excepto para los conjuros de adivinación, en los cuales utiliza un nivel 28.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 36 + nivel de conjuro. *Adivinación, auxilio divino, bendecir, calmar animales, cambiar de forma, caparazón antivida, clariaudiencia/clarividencia, comunión con la naturaleza, conocimiento de leyendas, controlar el clima, controlar los vientos, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, dominar animal, encontrar la senda, enjambre elemental* (solamente

como conjuro de aire), *escudar a otro, festín de los héroes, forma gaseosa, formas de animal, inmovilizar animal, manabunta, milagro, muro de viento, niebla de obscurecimiento, plegaria, presciencia, refugio, relámpago zigzagueante, repeler sabandijas, sanar a las masas, situación, torbellino, vínculo telepático de Rary, visión verdadera.*

Conjuros de clériga/día: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + nivel de conjuro.

Conjuros de maga /día: 4/7/7/7/7/6/6/6/6/5/5; CD base = 21 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Frigga recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Frigga puede ver, oír, y tocar hasta a una distancia de 17 millas, y oler hasta a una distancia de 34 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 17 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 17 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Frigga percibe cualquier cosa que afecte al bienestar de los animales en el instante en que suceda y 17 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Frigga puede utilizar Conocimiento de conjuros, Empatía animal, Escudriñar, Saber (arcano), Saber (naturaleza), Saber (religión) Sanar, Supervivencia o Trato con animales como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Frigga puede crear cualquier armadura ligera o intermedia mágica, cualquier arma sencilla o cualquier arco mágico, y cualquier objeto mágico relacionado con el cuidado de animales.

HEIMDALL

El Dios brillante, el Guardián del Bifrost, el Vigía de Asgard, Dientes dorados, el Carnero

Deidad intermedia

Símbolo: el cuerno de heraldo *Gjallahorn*.

Plano hogar: Asgard.

Alineamiento: legal bueno.

Ámbitos de poder: vigilancia, vista, oído, lealtad.

Adoradores: guerreros, paladines, centinelas, guardias, enanos.

Alineamiento de los clérigos: LB, LN, NB.

Dominios: Bien, Ley, Guerra.

Arma preferida: espada larga.



Heimdall (JEIM-dall) (*El que lanza claros rayos*) tiene un origen enigmático, ya que si bien algunos mitos dicen que es hijo de gigantes, otros proclaman que es al mismo tiempo hijo de todas las Damas de las olas, las nueve hijas de Aegir y Ran. Su cabello y sus dientes son de oro y se dice que está siempre alerta, no necesitando más sueño que un pájaro; ve muy lejos, hasta el otro extremo del Bifrost, y es capaz de escuchar crecer la hierba en los prados y la lana en el lomo de los corderos. Él y Loki son enemigos irreconciliables, ya que éste se burla constantemente de sus funciones de guardián y vigía de los dioses.

Se le considera el Padre de los hombres, por su relación con ellos. Una vez, Heimdall visitó Midgard en forma humana y durmió en tres tipos de casa, pasando una noche en cada una de ellas. En cada casa se le trató de una forma diferente, y engendrando hijos en ellas, bendijo o maldijo a su descendencia según el trato recibido, creándose como resultado las tres clases sociales del mundo asgardiano: los thralls o esclavos, los campesinos libres y la nobleza. El deber principal de Heimdall es vigilar el Bifrost, único acceso a Asgard, y hacer sonar su cuerno mágico, *Gjallahorn*, para alertar a los dioses de la llegada del Ragnarok.

Las profecías dicen que en la última batalla su enemigo acérrimo, Loki, le robará su espada *Hofud* (*Cabeza de hombre*) y aunque el destino de Heimdall es matar al fin a Loki, está condenado a morir poco después de las heridas recibidas en la batalla.

Dogma

El culto de Heimdall apela a todos aquellos que se sienten impacientes en su comunidad, deseos de enfrentarse a los retos del exterior y buscando desafíos.

Esto atrae a guerreros de todas clases, así como nobles y oficiales que creen necesaria una defensa fuerte. El clero enseña autodisciplina, responsabilidad y obediencia a la autoridad.

Clero y templos

Gran parte del clero de Heimdall son guerreros o exploradores además de clérigos. Aunque no muy abundantes en las culturas asgardianas, los paladines y monjes pueden consagrarse a su servicio.

Habitualmente los templos de Heimdall son parte de las defensas de una comunidad e incluyen al menos una torre de guardia. Hay aspilleras en las ventanas y sus puertas pueden ser atrancadas con facilidad. Los habituales de sus templos disfrutan de los banquetes, de la bebida y de la jarana tanto como cualquier asgardiano, pero acostumbran a limitarse ellos mismos a hacerlo solamente en algunos momentos del día o de la noche, y sin demasiados excesos a fin de ser capaces de cumplir con sus deberes. La mayoría de comunidades acogen sus templos como una forma de fortalecer sus defensas y de mejorar la protección de la población.

Los visitantes de los templos de Heimdall serán examinados cuidadosamente por el clero, intentando simular los poderes de percepción del dios. Aquellos que traigan información relacionada con la defensa de la comunidad se verán conducidos para hablar a una "sala de guerra", llena de mapas y planes defensivos.

HEIMDALL

Explorador 20/Clérigo 20

Ajeno Mediano

Rango divino: 15

Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Exp) más 20d8+180 (Clr) (1.060 pg).

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).

Velocidad: 60'.

CA: 69 (+8 Des, +15 divino, +28 natural, +8 desvío).

Ataques: *espada larga +5 legal afilada azote de ajenos malignos** +76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo; o conjuro +66 toque cuerpo a cuerpo o +63 toque a distancia. *+78/+73/+68/+73 contra ajenos malignos.

Daño: *espada larga +5 legal afilada azote de ajenos malignos** 1d8+36/15-20; o por conjuro. *2d6 más 1d8+36/15-20 contra ajenos malignos.

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'

Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 15/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 65/+5, resistencia al fuego 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, enemigos predilectos (gigantes +5, trasgoides +4, dragones +3, aberraciones +2, muertos vivientes +1), RC 67, aura divina (1.500', CD 33).

Salvaciones: Fort +56, Ref +55, Vol +64.

Características: Fue 32, Des 27, Con 28, Int 27, Sab 44, Car 27.

Habilidades*: Arte (albañilería) +53, Arte (metalurgia) +53, Averiguar intenciones +52, Avistar +59, Buscar +48, Concentración +54, Conoc. de conjuros +48, Diplomacia +52, Empatía animal +44, Engañar +43, Esconderse +48, Escuchar +59, Escudriñar +39, Germanía +38, Intimidar +45, Intuir la dirección +57, Montar (caballo) +50, Moverse sigilosamente +48, Nadar +51, Reunir información +34, Saber (arcano) +48, Saber (los planos) +35, Saber (naturaleza) +44, Saber (religión) +48, Saltar +51, Sanar +62, Supervivencia +53, Trato con animales +48, Trepar +51. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Crítico mejorado (espada larga), Derribo mejorado, Desenvainado rápido, Esquiva, Expulsión incrementada, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Poder de crítico (espada larga), rastrear, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (espada larga).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegra-

Ilustración de D. Cramer

ción, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Especialización divina con un arma (espada larga), Golpes irresistibles, Herir al enemigo, Impacto aniquilador, Impacto de perdición (gigantes), Inspiración divina (coraje), Mejora adicional de percepción (oído), Mejora adicional de percepción (vista), Reducción incrementada del daño, Resistencia incrementada a conjuros, Romper y despedazar armas, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada larga), Tormenta divina, Visión pura.

Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con +1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Heimdall utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 33 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma mágica, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, calmar emociones, círculo mágico contra el caos, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro de la ley o bueno), *descarga flamígera, disipar el caos, disipar el mal, escudo de la ley, ira del orden, inmovilizar monstruo, máxima, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra sagrada, poder divino, protección contra el caos, protección contra el mal, vestidura mágica.*

Conjuros de clérigo/día: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + nivel de conjuro.

Conjuros de explorador/día: 8/7/7/7; CD base = 27 + nivel de conjuro.

Pertenencias: cuando Heimdall toca su cuerno *Gjallahorn*, toda criatura viviente puede escucharlo (Escuchar CD 5 en Asgard, 10 en Midgard y 15 en Niflheim). Todos los aesires y vanires lo escuchan automáticamente. Cualquier otro que intente soplar el cuerno debe realizar una prueba de Interpretar (CD 40) y una prueba de Usar objeto mágico (CD 40). Incluso si la persona tiene éxito, todos los aesir y vanir tienen una posibilidad de notar algo extraño en el sonido (Escuchar CD 5). Los mortales que se encuentren a una milla de distancia de *Gjallahorn* cuando suene deben realizar una salvación de Fortaleza (CD 39) o quedarán aturdidos durante 1d10 minutos. Los mortales que fallen sus salvaciones por 5 o más quedarán sordos de forma permanente.

Nivel de lanzador: 25.°; *peso:* 10 lb.



Gangus

Ilustraciones de G. Angus y D. Cramer

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Heimdall recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Heimdall puede tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas, y puede ver y oír a una distancia de 30 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Heimdall percibe cualquier intento de alcanzar Asgard en el instante en que ocurra y 15 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Heimdall puede utilizar Avistar, Buscar o Escuchar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Heimdall puede crear armas y armaduras mágicas, y objetos mágicos que mejoren la percepción dando bonificadores a las pruebas de Avistar, Buscar o Escuchar, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

HELA



La Diosa de la muerte y el inframundo
Deidad intermedia
Símbolo: su propio rostro.
Plano hogar: Niflheim.
Alineamiento: neutral maligna.
Ámbitos de poder: muerte, inframundo.
Adoradores: cualquiera que tema a la muerte.
Alineamiento de los clérigos: CM, LM, NM.
Dominios: Muerte, Destrucción, Mal.
Arma preferida: espada larga.

Hela (JE-la) (*Disimuladora*), la hija de Loki y la giganta Angboda, fue confinada en Niflheim por los dioses. Parece una mujer escuálida cuyo cuerpo es hermoso y adorable por un lado, pero muerto y podrido por el otro. A pesar de su apariencia horrenda, es la menos monstruosa de los tres hijos que Loki tuvo de esa unión (los otros dos son Fenris, el gran lobo, que permanece encadenado hasta el Ragnarok, y Jormungandr, la serpiente del mundo que habita en el océano de Midgard). Siniestra, fría e impasible, tiene control absoluto sobre los muertos que están en su reino, como se demuestra en el mito de la muerte de Bálder.

Dogma

Hela no enseña ningún dogma concreto a los vivos, centrándose en sus súbditos muertos. Sin embargo, tiene un culto dedicado a ella. Sus miembros creen que la sociedad los ha encarcelado, exiliado o ignorado de forma injusta y a menudo buscan venganza por afrentas reales o imaginarias.

Clero y templos

Hela no tiene un culto organizado. Sus escasos adoradores vivos lo mantienen en secreto, maquinando contra casi todo aquél que creen que les ha ofendido.

HELA

Clériga 20/Maga 20
Ajena Mediana
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Clr) más 20d4+180 (Mag) (940 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).



Ilustración de W. Reynolds

Velocidad: 60'.

CA: 69 (+8 Des, +15 divino, +28 natural, +8 desvío).

Ataques: *espada larga +5 hiriente sacrílega séptica* +69/+64/+59/+54 cuerpo a cuerpo; o conjuro +63 toque cuerpo a cuerpo o +63 toque a distancia.

Daño: *espada larga +5 hiriente sacrílega séptica** 1d8+17/17-20 *[más enfermedad (como el conjuro *contagio*)]; o por conjuro.

Frente/Alcance: 5' × 5'/5'

Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, reprender muertos vivientes 19/día, presencia pavorosa.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, curación rápida 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (ratas), RC 47, aura divina (1.500', CD 33).

Salvaciones: Fort +58, Ref +55, Vol +60.

Características: Fue 27, Des 27, Con 29, Int 44, Sab 32, Car 27.

Habilidades*: Alquimia +82, Arte (albañilería) +92, Arte (metalurgia) +92, Averiguar intenciones +56, Avistar +58, Buscar +62, Concentración +84, Conocimiento de conjuros +92, Descifrar escritura +52, Diplomacia +81, Disfrazarse +53, Engañar +53, Esconderse +53, Escuchar +68, Escudriñar +92, Germanía +70, Intimidar +67, Intuir la dirección +56, Montar (caballo) +47, Moverse sigilosamente +53, Reunir información +63, Saber (arcano) +92, Saber (los Planos) +82, Saber (religión) +92, Saltar +, Trato con animales +63. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Abstención de materiales, Alerta, Ampliar conjuro, Ataque poderoso, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuros persistentes, Conjuros repetidos, Crítico mejorado (espada larga), Esquiva, Expulsión incrementada, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Maestría en conjuros, Maximizar conjuro, Pericia, Poder divino, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con una escuela de magia (Nigromancia), Soltura mayor con una escuela de magia (Nigromancia), Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Conjuros de mago espontáneos, Consunción de vida, Cualidades de muerto viviente, Curación rápida divina, Impacto aniquilador, Impacto de perdición (ajenos buenos), Inmunidad adicional a la energía (fuego), Inspiración divina (terror), Llamar a criaturas (muertos vivientes), Maestría arcana, Maestría sobre los muertos vivientes, Mano de la muerte, Metamagia automática (Apresurar conjuros de mago), Presencia pavorosa (tiene efecto cuando revela el lado podrido de su rostro), Recomposición, Soltura divina con una escuela de magia (Nigromancia), Vida y muerte.

Poderes de dominio: 15/día *toque mortal* (tirar 20d6; si el receptor tocado no tiene al menos tantos puntos de golpe, muere); 15/día castigar (bonificador +4 al ataque y +20 al daño en un ataque con arma); lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Hela utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 33 + nivel de conjuro. *Aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, campanas fúnebres, causar miedo, círculo de fatalidad, círculo mágico contra el bien, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, custodia contra la muerte, dañar, destrucción, desintegrar, disipar el bien, estallar, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, lamento de la banshee, profanar, protección contra el bien, reanimar a los muertos, rematar a los vivos, terremoto.*

Conjuros de clériga/día: 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6; CD base = 21 + nivel de conjuro, 36+ nivel de conjuro para Nigromancia.

Conjuros de maga/día: 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7; CD base = 27 + nivel de conjuro, 42+ nivel de conjuro para Nigromancia.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Hela recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hela puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hela percibe de forma automática las muertes por enfermedad, accidente o veneno que impliquen a una o más personas así como los sucesos en cementerios en el instante en que sucedan y 15 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Hela puede utilizar Alquimia, Averiguar intenciones o Intimidar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hela puede crear objetos mágicos que causen daño, tengan alineamiento maligno, o impongan un penalizador a uno o más objetivos, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

HERMOD

El Mensajero de los dioses, el Ágil
Semidiós
Símbolo: un rollo de pergamino alado.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: caótico neutral.
Ámbitos de poder: suerte, comunicación, libertad.
Adoradores: bardos, mensajeros, heraldos, viajeros, elfos, medianos, semielfos.
Alineamiento de los clérigos: CM, CB, CN.
Dominios: Caos, Suerte, Viaje.
Arma preferida: estoque.

Hermod (JER-mod), además de ser el mensajero de los dioses, escolta las almas de los muertos hasta el inframundo. Cuando los dioses necesitaron a alguien para que llevara sus súplicas a Hela por el espíritu de Bálder, Hermod se ofreció voluntario y Odín le prestó a Sleipnir para el arriesgado viaje, que le llevó hasta la misma estancia de Hela.

Dogma

El culto de Hermod se centra en la resistencia y la buena forma física. Enseña a sus miembros puntería, esgrima, carreras de obstáculos a caballo, carreras a pie de todas clases y nadar, pensando que son las habilidades necesarias para alguien que debe entregar mensajes.

Clero y templos

Los clérigos de Hermod rara vez permanecen en un pueblo durante más de un mes. A menudo se les encuentra viajando a otro templo, llevando ropas resistentes y disfrutando de su viaje. Los miembros menores del clero llevan mensajes de noble a noble, de pueblo a pueblo, o de templo a templo y son diligentes en prestar ayuda al viajero en apuros.

Por lo general, los templos de Hermod son un grupo de pequeños edificios. Además de la estancia principal, la mayoría tienen una sala de entrenamiento y un establo. Muchos están junto a lagos o ríos donde los fieles pueden practicar sus habilidades natatorias.

Los visitantes de los templos de Hermod reciben una calurosa bienvenida y un amable, pero minucioso, interrogatorio acerca de las condiciones para viajar, rumores e información sobre los lugares donde hayan estado los visitantes. Si son honestos y comparten sin esfuerzos lo que saben, el templo les proporcionará comida y bebida por el tiempo que los visitantes tarden en compartir su información.

HERMOD

Bárbaro 20/Bardo 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 3
Dados de Golpe: 20d8+320 (ajeno) más 20d12+320 (Bbr) más 20d6+320 (Brd) (1.480 pg).
Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 70'.
CA: 46 (+10 Des, +3 divino, +16 natural, +7 desvío).
Ataques: *estoque +5 veloz* +59/+59/+54/+49/+44 cuerpo a cuerpo y *daga +5 afilada caótica* +55/+50 cuerpo a cuerpo; o conjuro +50 toque cuerpo a cuerpo o +53 toque a distancia.
Daño: *estoque +5 veloz* 1d6+12/15-20 y *daga +5 afilada caótica* 1d4+12/17-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 38/+4 (4/-), resistencia al fuego 23, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 3 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, conocimiento de bardo +27, música de bardo 20/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza, *sugestión*), esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 35, aura divina (30', CD 20), furia mayor 6/día.
Salvaciones: Fort +51, Ref +45, Vol +43.
Características: Fue 25, Des 30, Con 42, Int 25, Sab 26, Car 25.
Habilidades: Arte (albañilería) +25, Arte (metalurgia) +25, Averiguar intenciones +35, Avistar +41, Concentración +45, Diplomacia +40, Disfrazarse +34, Engañar +35, Escapismo +37, Escuchar +41, Germanía +35, Interpretar +34, Intimidar +40, Intuir la dirección +39, Montar (caballo) +39, Moverse sigilosamente +21, Nadar +38, Reunir información +35, Saber (arcano) +34, Saber (geografía) +34, Saber (historia) +34, Saber (los Planos) +34, Saber (nobleza y realeza) +34, Saber (religión) +34, Saltar +38, Supervivencia 33, Trato con animales +34, Trepar +38.
Dotes: Alerta, Ambidextrismo, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Correr, Crítico mejorado (estoque), Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pies ligeros, Reflejos de combate, Soltura con un arma (estoque), Sutileza con un arma (estoque).
Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, parálisis, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Celeridad divina, Esquiva divina, Poder de la suerte, Zancada.
Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con +1 al nivel de lanzador; 3/día repetir una tirada una vez al acabarla de realizar; 3 asaltos/día libertad de movimientos.



Ilustraciones de D. Cramer y M. Mitchell

Aptitudes sortílegas: utiliza estas aptitudes con un nivel 13.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos, en los cuales utiliza un nivel 14.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 20 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, animar los objetos, capa del caos, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *disipar la ley, doble engañoso, encontrar la senda, escudo de entropía, estallar, martillo del caos, libertad de movimientos, localizar objeto, milagro, palabra del caos, protección contra la ley, protección contra los elementos, puerta dimensional, puerta en fase, proyección astral, retirada expeditiva, retorno de conjuros, romper encantamiento, teleportar sin error, volar.*

Furia mayor: los siguientes cambios tienen efecto mientras Hermod está furioso: CA 44; pg 1.660; Atq +62/+62/+57/+52/+47 cuerpo a cuerpo (1d6+15/15-20, *estoque +5 veloz*) y +58/+53 (1d4+15/17-20, *daga +5 afilada caótica*); TS Fort +54, Vol +46; Fue 31, Con 48; Concentración +46, Nadar +41, Saltar +41, Trepar +41. Su furia dura 22 asaltos, y él no está cansado tras ello.

Conjuros de bardo conocidos (4/66/6/5/5/5; CD base = 17 + nivel de conjuro): 0— *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, sonido fantasma*; 1.°— *arma mágica, armadura de mago, identificar, protección contra la ley, retirada expeditiva*; 2.°— *contorno borroso, desorientar, fuerza de toro, gracia felina, inmovilizar persona*; 3.° — *afiladura, arma mágica mayor, disipar magia, escudriñar, intermitencia*; 4.°— *alarido, conocimiento de leyendas, detectar escudriñamiento, modificar recuerdo, pauta iridiscente*; 5.° — *bruma mental, contactar con otro plano, doble engañoso, imagen persistente, mensaje onírico*; 6.0— *acelerar a las masas, controlar el clima, desplazamiento de plano, escudriñamiento mayor.*

Otros poderes divinos

Como semidiós, Hermod trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Hermod puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de tres millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a tres millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a dos localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 3 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Hermod puede percibir cualquier suceso relacionado con transportar o transmitir bienes o información que implique a un millar o más de personas en el instante en que suceda.

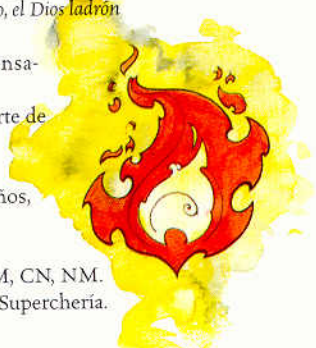
Acciones automáticas: Hermod puede utilizar Averiguar intenciones, Diplomacia, Escapismo, Escuchar, Germanía, Montar (caballo) o Reunir información como una acción gratuita si la CD de la tarea es 15 o menos. Puede realizar hasta dos de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Hermod puede crear objetos mágicos relacionados con las comunicaciones, el movimiento, viajar o superar obstáculos, tales como un *anillo de nadar*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 4.500 po.

LOKI

El Dios de la discordia, las travesuras y el fuego, el Astuto, el Dios de la mentira, El que cambia de forma, el Viajero del cielo, el Dios ladrón

Deidad mayor
Símbolo: una llama ardiendo intensamente.
Plano hogar: Asgard antes de la muerte de Bálder, luego Midgard.
Alineamiento: caótico maligno.
Ámbitos de poder: ladrones, engaños, homicidio.
Adoradores: pícaros, asesinos.
Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM.
Dominios: Caos, Destrucción, Mal, Superchería.
Arma preferida: daga.



Loki (LO-ki) es una figura ambigua en los mitos asgardianos. Un hombre joven, astuto y apuesto, a menudo acompaña a los dioses en sus viajes. Muchos de los relatos de Thor lo mencionan como su acompañante, algunas veces ayudándole a solventar problemas, otras (las más) provocándolos y necesitando el auxilio del dios del trueno. Es el habitante más joven de Asgard de entre los dioses originales y, aunque algunos mitos dicen que es hijo de los gigantes Farbauti y Laufey, otros lo sitúan junto a Odín durante la creación. Loki siempre destaca por ir contra lo establecido, las leyes y el orden, y siendo capaz de encontrar soluciones y respuestas que los demás dioses jamás se habrían parado a pensar. Incansable y capaz de aburrirse fácilmente, a menudo se divierte gastando bromas pesadas y timando a los demás dioses. Puede asumir muchas formas diferentes y a menudo se convierte en mujer para sus travesuras o estafas. Tiene mal carácter, es de conducta voluble y un ladrón y mentiroso redomado. Entre sus hurtos más famosos están las manzanas de la juventud de Idunna, el collar de Freya, los cabellos de Sif y los guantes mágicos de Thor, aunque siempre termina por devolver lo robado o solventar el entuerto cuando se le atrapa. También es el responsable de la obtención de la mayoría de los tesoros más grandes de los dioses, al desafiar a los enanos a superar el regalo del cabello mágico de Sif para apaciguar la supuesta cólera de los demás dioses.

Loki no se convierte en totalmente maligno hasta la cercanía del Ragnarok, cuando se vuelve un ser perverso y malvado, que siembra el desorden y la discordia e impide que todo el mundo sea feliz, dando nefastos consejos. Por el papel desempeñado en la muerte de Bálder, Odín convertirá a uno de los hijos de Loki, Vali, en lobo y hará que despedace al otro hijo, Narfi, cuyas entrañas usarán los dioses para atar a Loki en una caverna. Una vez Loki esté atado, las ligaduras se volverán de hierro, y Skadi colocará una serpiente venenosa para que derrame su veneno sobre las heridas del prisionero. La esposa de Loki, Sigyn, permanece a su lado, recogiendo la ponzoña en una copa, pero cuando ésta se llena y sale para vaciarla, el veneno cae sobre las heridas de Loki y sus espasmos de dolor son el origen de los terremotos. Loki está destinado a liberarse cuando llegue el Ragnarok y a capitanear a los espíritus de los malvados que haya en Hela que se unirán a los gigantes que asalten Asgard, para terminar muriendo a manos de su enemigo declarado, Heimdall.

Dogma

Por lo general, el culto a Loki está escondido. A pesar de tener un papel edificante en la sociedad, el culto le tiene poco respeto y los miembros conocidos del culto pueden encontrarse discriminados. Los cultistas creen que ayudan a la gente mediante sus timos, sus bromas pesadas y su peculiar sentido del humor, y aunque los ajenos al culto pueden considerar que se trata de bromas crueles, lo cierto es que rara vez son dañinas. En lugar de eso, quieren estimular a sus víctimas para que vean la vida desde otro punto de vista y que ganen en comprensión por ello.

Las formas más sombrías del culto adiestran a sus fieles en el asesinato, el homicidio, el desorden y todas las formas mundanas del caos. Estas versiones siniestras del culto son más comunes tras la muerte de Bálder, al cambiar Loki de bando y unirse al de los gigantes contra los asgardianos.

Clero y templos

Al igual que los miembros del culto, los clérigos de Loki mantienen su afiliación en silencio, sin hacerse notar. Habitualmente tienen otras profesiones además de sus funciones de clérigo, y muchos son también pícaros o hechiceros.

Los templos de Loki están a menudo bajo tierra en lugares sin ventanas, iluminados con antorchas y otros fuegos. Desde el exterior parecen negocios normales o la entrada a pequeñas cavernas. Los templos contienen armas, venenos, y demás herramientas para crear el caos total, además de documentación y recursos para cometer timos.

Los visitantes a los templos de Loki son poco frecuentes. Habitualmente, aquellos que los encuentran lo hacen a propósito, bien porque buscan iniciarse o ya son miembros del culto. La gente que los encuentra casualmente se verá tratada con suspicacia y curiosidad en el mejor de los casos, y será recibida en el acto de forma violenta en el peor de ellos. Por otro lado, los gigantes recibirán una calurosa bienvenida y obtendrán el apoyo de los miembros y el clero.

LOKI

Pícaro 20/Hechicero 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 16
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d6+160 (Pcr) más 20d4+160 (Hcr) (840 pg).

Ilustración de D. Cramer

Iniciativa: +15, siempre primero (+11 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 60'.
CA: 83 (+11 Des, +16 divino, +29 natural, +17 desvío).
Ataques*: *daga +5 caótica sacrílega de ponzoña* +73/+68/+63/+58 cuerpo a cuerpo; o conjuro +64 toque cuerpo a cuerpo o +67 toque a distancia. *Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tira el dado para golpe crítico.
Daño*: *daga +5 caótica sacrílega de ponzoña* 1d4+13/17-20 más veneno (hoja mortal, CD 20, 1d6 Con/2d6 Con); o por conjuro. *Siempre inflige máximo daño (daga 17 puntos).
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, ataque furtivo +13d6, lisiar con un impacto, oportunismo.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 51/+4, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (lobos), evasión, rodar a la defensiva, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 48, aura divina (16 millas, CD 43).
Salvaciones*: Fort +56, Ref +59, Vol +56. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 27, Des 32, Con 27, Int 29, Sab 27, Car 44.
Habilidades*: Abrir cerraduras +55, Alquimia +51, Arte (albañilería) +57, Arte (metalurgia) +57, Averiguar intenciones +52, Avistar +54, Buscar +53, Concentración +50, Conocimiento de conjuros +51, Diplomacia +69, Disfrazarse +61, Engañar +61, Escapismo +55, Esconderse +55, Escuchar +54, Escudriñar +43, Germanía +32, Hurtar +57, Intimidar +65, Inutilizar mecanismo +53, Leer los labios +49, Moverse sigilosamente +55, Nadar +49, Piruetas +56, Reunir información +61, Saber (arcano) +51, Saltar +56, Tasación +53, Trepar +52. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Alerta, Ampliar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (daga), Desenvainado rápido, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Soltura con un arma (daga), Sutileza con un arma (daga).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Ataque furtivo divino, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Celeridad divina, Contraconjuro instantáneo, Dominio adicional (Destrucción), Esquiva divina, Herir al enemigo, Iniciativa suprema, Inmunidad adicional a la energía (fuego), Labia divina, Mano de la muerte, Metamagia automática (Apresurar conjuros de hechicero), Onda de caos, Pícaro divino, Sentido de batalla, Vida y muerte, Vida y muerte masiva.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 16/día castigar (+4 al ataque y +16 al daño en un ataque con arma); lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: Loki utiliza estas aptitudes con un nivel 26.º de lanzador, excepto para los conjuros de caos y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 27.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 43 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, aura sacrílega, azote sacrílego, blasfemia, cambio de aspecto, capa del caos, círculo de fatalidad, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, confusión, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o maligno), *crear muertos vivientes, dañar, desintegrar, detener el tiempo, disipar el bien, disipar la ley, doble engañoso, estallar, implosión, indetectabilidad, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, invisibilidad, martillo del caos, ofuscar videncia, palabra del caos, pantalla, polimorfar cualquier objeto, profanar, protección contra el bien, protección contra la ley, terremoto.*

Conjuros de hechicero conocidos (6/11/10/10/10/10/9/9/9/9; CD base = 27 + nivel de conjuro): 0 - *abrir/cerrar, atontar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, prestidigitación;* 1.º— *borrar, causar miedo, comprensión idiomática, hechizar persona, hipnotismo;* 2.º— *desorientar, obscurecer objeto, terribles carcajadas de Tasha, truco de la cuerda, ver lo invisible;* 3.º— *encoger objeto, página secreta, sugestión, toque vampírico;* 4.º— *confusión, hechizar monstruo, lanzar maldición, ojo arcano;* 5.º— *contactar con otro plano, mensaje onírico, pesadilla, reanimar a los muertos;* 6.º— *círculo de muerte, de la carne a la piedra, geas/empeño;* 7.º— *caminar por la sombra, hacer desaparecer, simulacro;* 8.º— *atrapar el alma, baile irresistible de Otto, hechizar a las masas;* 9.º— *deseo, estasis temporal, umbral.*



Illus. by R. Sardinha & D. Cramer

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Loki recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Loki puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 16 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 16 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 16 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Loki percibe todos los crímenes, estafas, timos, y engaños en el momento en que suceden, y 16 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Loki puede utilizar cualquier habilidad clásea de Pícaro como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Loki puede crear cualquier objeto mágico relacionado con pícaros o asesinos.

NJORD

El Dios del mar y los vientos
Deidad intermedia
Símbolo: una moneda de oro.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: comercio, mar, viento.
Adoradores: marineros, pescadores, aquellos que dependen del mar para vivir.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Aire, Bien, Agua.
Arma preferida: lanza larga.

Njord (en-JORD) es una deidad vanir, y con Nat, la diosa de la noche, tuvo a Frey y Freya. Vive en Noatum (*Cercado de las naves*) y tiene poder sobre los vientos y calma la mar embravecida y es muy rico. Por ello, aquellos que busquen enriquecerse o abundancia en la pesca deben venerar a Njord. Más tarde se casó con la gigantesa Skadi cuando ésta acudió a los dioses exigiendo reparación por la muerte de su padre, aunque más tarde se divorciaron, al no ponerse de acuerdo sobre dónde vivir. Njord no podía soportar las montañas y la nieve y ella, como deidad de las montañas, se sentía incómoda a orillas del mar, no pudiendo dormir debido al ruido de las olas y los gritos de las gaviotas. Acordaron vivir alternativamente en los dominios del otro, pero esto no pudo impedir que terminaran por separarse. Según el mito, sus constantes cambios de residencia dieron lugar a las estaciones del año.

Dogma

Allí donde el culto de Aegir amenaza y mira airadamente, el culto de Njord sonríe, tal es la diferencia entre ambos dioses y sus cultos. Éste apoya a aquellos que se ganan la vida gracias a la generosidad del mar, ya sea mediante el comercio, la pesca, la construcción de barcos, o suministrando todo lo que estos tres tipos de negocios necesitan. El culto de Njord cuenta con muchos hombres de negocios importantes entre sus miembros. Cuando los cultistas de Aegir se burlan de las, relativamente sobrias, mesas de sus banquetes y sobre su preferencia a navegar siguiendo la línea de la costa, los adoradores de Njord sonríen plácidamente pensando en lo mucho que crece su tesorería.

Clero y templos

Lo más habitual es encontrar al clero de Njord cerca del mar, pero también se les puede ver a lo largo de los ríos navegables y en los lagos con conexión al mar. Muchos muestran sus pieles curtidas y las cicatrices ganadas a través del tiempo que han pasado en o cerca del agua, y son muy populares entre pescadores y mercaderes.

Los templos de Njord son estructuras sólidas hechas para resistir los embates del clima costero. Por lo general están junto al agua y poseen sus propios muelles. La mayoría de templos tiene almacenes llenos de lona para velas, cuerdas, brea, pintura y demás suministros navales. Los que se encuentran en grandes zonas urbanas tienen a menudo cámaras fuertes secretas que contienen la riqueza obtenida del mar y las tasas cobradas por mediar en las transacciones mercantiles.

Los visitantes de los templos de Njord encontrarán que su comida es sencilla pero nutritiva y capaz de llenar cualquier estómago por grande que sea. El clero y los fieles entablarán conversación con los dueños de barcos de navegación de altura, y el resto será ampliamente ignorado salvo que traigan información acerca de los bajíos, las corrientes, el clima o cualquier otro peligro para la navegación.

NJORD

Explorador 20/**Pícaro** 20
Ajeno Mediano (elfo)
Rango divino: 11
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d10+200 (Exp) más 20d6+200 (Pcr) (1.080 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60', nadar 100'.
CA: 61 (+8 Des, +11 divino, +24 natural, +8 desvío).
Ataques: *lanza larga +5 explosiva gélida azote de gigantes** +72/+67/+62/+57 cuerpo a cuerpo; o conjuro +66 toque cuerpo a cuerpo o +59 toque a distancia. *+74/+69/+64/+59 contra gigantes.
Daño: *lanza larga +5 explosiva gélida azote de gigantes** 1d8+27/19-20/×3; o por conjuro. *2d6 más 1d8+27/19-20/×3 contra gigantes.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, ataque furtivo +10d6, lisiar con un impacto, oportunismo.
Cualidades especiales: rasgos élficos, inmunidades divinas, RD 46/+4, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 11 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, enemigos predilectos (gigantes +5, trasgoides +4, dragones +3, aberraciones +2, muertos vivientes +1), evasión, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), rodar a la defensiva, evasión mejorada, RC 43, aura divina (1.100', CD 29).
Salvaciones: Fort +53, Ref +51, Vol +54.
Características: Fue 41, Des 26, Con 31, Int 26, Sab 28, Car 26.
Habilidades*: Arte (albañilería) +42, Arte (construcción naval) +54, Arte (metalurgia) +42, Averiguar intenciones +43, Avistar +59, Buscar +56, Concentración +50, Conocimiento de conjuros +34, Diplomacia +54, Engañar +48, Esconderse +54, Escuchar +59, Escudriñar +30, Germanía +53, Intimidar +52, Intuir la dirección +55, Montar (caballo) +23, Moverse sigilosamente +54, Nadar +38, Oficio (marinero) +57, Reunir información +48, Saber (arcano) +44, Saber (los Planos) +36, Saber (naturaleza) +50, Saber (religión) +36, Supervivencia +45, Tasación +50, Trato con animales +48, Usar objeto mágico +42, Uso de cuerdas +54. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (arco corto compuesto), Competencia con arma marcial (arco largo), Competencia con arma marcial (arco largo compuesto), Competencia con arma marcial (espada larga), Competencia con arma marcial (estoque), Crítico mejorado (lanza larga), Desarme mejorado, Embestida mejorada, Esquiva, Iniciativa mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Poder de crítico



Ilustración de L. Grant-West

(lanza larga), rastrear, Reflejos de combate, Romper arma, Soltura con un arma (lanza larga), Voluntad de hierro.

Rasgos élficos: bonificador racial +2 a salvaciones de Voluntad contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la penumbra; derecho a una prueba de Buscar al pasar a 5' o menos de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando activamente.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Don de la vida, Impacto de perdición (gigantes), Inmunidad adicional a la energía (fuego), Hablar con las criaturas (animales marinos), Llamar a criaturas (animales marinos), Maestría divina del agua, Mente de la bestia, Poder de la naturaleza, Tormenta de energía (energía positiva), Tormenta divina, Vida y muerte.

Poderes de dominio: 11/día expulsar o destruir criaturas de tierra, o reprender o comandar criaturas de aire; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; 11/día expulsar o destruir criaturas de fuego, o reprender o comandar criaturas de agua.

Aptitudes sortílegas: Njord utiliza estas aptitudes con un nivel 21.° de lanzador, excepto para los conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 22.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 29 + nivel de conjuro. *Aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bruma ácida, caminar por el aire, círculo mágico contra el mal, cono de frío, controlar el clima, controlar las aguas, controlar los vientos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *disipar el mal, enjambre elemental* (solamente como conjuro de aire o de agua), *forma gaseosa, horrible marchitamiento, muro de viento, niebla de obscurecimiento, nube brumosa, palabra sagrada, protección contra el mal, relámpago zigzagueante, respiración acuática, torbellino, tormenta de hielo.*

Conjuros de explorador/día: 6/5/5/5; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Njord recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Njord puede ver (utilizando su visión normal o su visión en la penumbra), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 11 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 11 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 11 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Njord percibe de forma automática cuando zarpa cualquier barco mercante o barco pesquero de bajura, sin importar cuanta gente implique, y esta percepción se extiende hasta 11 semanas en el pasado. De igual modo percibe cualquier asunto de negocios que implique a tales barcos.

Acciones automáticas: Njord puede utilizar Diplomacia, Oficio (marinero), Supervivencia, Tasación, o Uso de cuerdas como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Njord puede crear cualquier objeto mágico relacionado con la construcción, con buques de pesca o pescar, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

ODUR

El Dios del sol
Semidiós
Símbolo: el disco solar.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: caótico bueno.
Ámbitos de poder: luz, sol, viajar.
Adoradores: bárbaros, druidas, exploradores, herreros, y aquellos que viajan por tierra.



Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.
Dominios: Caos, Fuego, Sol.
Arma preferida: espada bastarda.

Odur (o-DUR) (*Eufórico*) (NdT: no confundir con Hodur, el hermano gemelo de Bálder) es un dios misterioso que podría ser un aspecto de Odín, al igual que las figuras de Frigga y Freya se confunden en algunos mitos. Casado con Freya, es el responsable de guiar la marcha del carro del día a través del cielo, lo que hace que esté gran parte del tiempo ausente de Asgard, y que su esposa llore por ello lágrimas de oro. Sus caballos, dos magníficos corceles blancos, se llaman Arvakr (*Madrugador*) y Alsvidr (*Muy rápido*) y para refrescarlos en su ardiente carrera, los dioses instalaron dos fuelles en el carro solar.

Dogma

El culto de Odur enseña que la felicidad pasa por aceptar la responsabilidad y el deber con alegría. Los adoradores creen que Odur sale cada día para conducir el carro del sol con anticipación, descubriendo algo nuevo cada día, e intentan imitar su sabia gratitud hacia el mundo que les rodea.

Clero y templos

El clero de Odur realiza peregrinaciones anuales a lugares dedicados al sol para ver alzarse al carro del día tras la noche más larga del año. Por otra parte, se les encuentra siempre sonrientes mientras trabajan para mantener su templo y cuidar de sus fieles.

Los templos de Odur parecen discordantes si se comparan con el resto de templos asgardianos ya que acostumbran a ser estructuras abiertas para recibir la luz del sol. Los visitantes observadores notarán las recias contraventanas almacenadas cerca del edificio, listas para hacerlo más defendible. La mayoría de templos tienen fuegos sagrados que son atendidos día y noche, sin que se apaguen jamás. Algunos contienen herrerías.

Los visitantes de los templos de Odur se verán puestos a trabajar casi de inmediato. Aquellos que realicen sus tareas voluntariamente y sin quejas serán bienvenidos para comer y beber con el clero, mientras que los que se quejen o se hagan el remolón en el trabajo se verán expulsados del templo.

ODUR

Guerrero 20/Hechicero 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 4
Dados de Golpe: 20d8+320 (ajeno) más 20d10+320 (Gue) más 20d4+320 (Hcr) (1.400 pg)
Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 55 (+9 Des, +4 divino, +17 natural, +7 armadura [*escudo grande de acero +5 desviaflechas reflectante*], +8 desvío).
Ataques: *espada bastarda +5 radiante* +58/+53/+48/+43 cuerpo a cuerpo; o conjuro +52 toque cuerpo a cuerpo o +53 toque a distancia.
Daño: *espada bastarda +5 radiante* 1d10+15/17-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 39/+4, resistencia al frío 24, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 4 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, familiar (halcones), RC 36, aura divina (40', CD 22).
Salvaciones: Fort +52, Ref +47, Vol +45.
Características: Fue 27, Des 29, Con 42, Int 25, Sab 25, Car 26.
Habilidades: Arte (metalurgia) +55, Avistar +45, Concentración +58, Conocimiento de conjuros +49, Escuchar +45, Escudriñar +43, Intimidar +26, Intuir la dirección +43, Montar (caballo) +53, Oficio (metalúrgico) +49, Saber (arcano) +49, Saber (los Planos) +43, Saber (naturaleza) +43, Saltar +42, Trato con animales +50, Trepar +42.
Dotes: Abstención de materiales, Aguante, Alerta, Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Conjurar en combate, Crítico mejorado (espada bas-

Ilustración de D. Cramer



Pertenencias: Odur lleva un *escudo grande de acero +5 desviaflechas reflectante.*

Ilustraciones de W. Reynolds y D. Cramer

tarda), Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (espada bastarda), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pisotear, Poder de crítico (espada bastarda), Prolongar conjuro, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (espada bastarda), Sustitución de energía (fuego), Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Brillo divino, Metamagia automática (Apresurar conjuros de hechicero), Onda de caos.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 11/día expulsar o destruir criaturas de agua, o reprender o comandar criaturas de fuego, 4/día expulsión mayor.

Aptitudes sortílegas: utiliza estas aptitudes con un nivel 14.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos, en los cuales utiliza un nivel 15.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 22 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, calentar metal, capa del caos, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *descarga flamígera, disipar la ley, enjambre elemental* (solamente como conjuro de fuego), *escudo de fuego, esfera prismática, estallar, explosión solar, flamear, luz abrasadora, manos ardientes, martillo del caos, muro de fuego, nube incendiaria, palabra del caos, protección contra la ley, rayo solar, resistencia a los elementos* (solamente como conjuro de frío o fuego), *semillas de fuego, soportar los elementos* (solamente como conjuro de frío o fuego), *tormenta de fuego.*

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/8/7/7/7/7/6; CD base = 18 + nivel de conjuro): 0 - *atontar, detectar magia, llamarada, luces danzantes, luz, perturbar muertos vivientes;* 1.° — *agrandar, manos ardientes, retirada expeditiva, rociada de color, soportar los elementos;* 2.°— *esfera flamígera, llama continua, luz del día, pirotecnia, ver lo invisible;* 3.°— *bola de fuego, detener muertos vivientes, disipar magia, flecha flamígera;* 4.°— *escudo de fuego, escudriñamiento, muro de fuego, trampa de fuego;* 5.°— *convocar monstruo V, muro de fuerza, ojos fisgones, pasamiento;* 6.°— *conocimiento de leyendas, controlar el clima, visión verdadera;* 7.°— *bola de fuego de explosión retardada, rociada prismática, visión;* 8.°— *explosión solar, nube incendiaria, palabra de poder cegador;* 9.°— *némesis inexorable, presciencia, tromba de meteoritos.*

Otros poderes divinos

Como semidiós, Odur trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Odur puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de cuatro millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a cuatro millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a dos localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante cuatro horas.

Percepciones de ámbito de poder: Odur percibe el inicio de cualquier viaje por tierra que dure más de 30 millas y que implique a un millar o más personas, o el inicio de cualquier viaje por tierra que dure más de 1.000 millas sin importar la cantidad de gente implicada. También percibe el forjado de cualquier objeto metálico cuyo valor en el mercado sea mayor de 1.000 po.

Acciones automáticas: Odur puede utilizar Arte (metalurgia), Intuir la dirección o Trato con animales como una acción gratuita si la CD de la tarea es 15 o menos. Puede realizar hasta dos de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Odur puede crear cualquier objeto mágico relacionado con determinar la dirección o controlar animales y tiros de animales, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 4.500 po.

SIF

Diosa de la primacía y habilidad en batalla, La de los bucles de oro



Deidad menor
Símbolo: una espada enhiesta.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: caótica buena.
Ámbitos de poder: guerra, duelos.
Adoradores: bárbaros, guerreros, paladines, exploradores, instructores de combate.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.
Dominios: Caos, Bien, Guerra.
Arma preferida: espada larga.

Sif (SIF) es una deidad que aparece principalmente en mitos relacionados con otros dioses. Es la esposa de Thor y madre de Uller. La historia más famosa relacionada con ella es la de la pérdida de su larga cabellera dorada, que le llegaba hasta los pies y de la que estaba muy orgullosa, después de que Loki, en una de sus terribles bromas pesadas, la rapara mientras dormía. Enfurecido Thor al descubrir el aspecto y la desolación de su esposa, no cejó hasta dar con el culpable y habría roto todos los huesos a Loki si éste no hubiera jurado, antes de que el dios del trueno le golpeara, que haría fabricar una cabellera de oro a los enanos que creciera como si fueran cabellos auténticos. Una vez Thor le dejó ir, Loki fue en busca de los enanos, a los que encargó la fabricación de una cabellera mágica de oro que fuera capaz de enraizar y crecer como cabello normal, así como ciertos regalos adicionales para aplacar la ira de los demás dioses. La cabellera mágica cumplió su cometido con creces, y tras entregársela a Sif y que empezara a crecer tal como se había prometido, todos los dioses acordaron que los nuevos bucles la hacían aún más bella que antes.



Ilustración de G. Angus

Dogma

Por lo general, los cultistas de Sif son excelentes guerreros de todo tipo, y muchos son maestros de armas. Aquellos que busquen instruirse en las artes guerreras harán bien dirigiéndose a uno de sus cultos o templos. Al igual que su esposo, Sif se preocupa por los individuos envueltos en combates, aunque si bien Thor pone el énfasis en las proezas físicas, Sif destaca la habilidad, y los desafíos afables entre los dos cultos son habituales.

Clero y templos

El clero de Sif está compuesto principalmente, aunque no totalmente, por mujeres. Son fuertes y capaces, de ingenio vivo y con habilidades guerreras. Una gran parte se tiñe un mechón o una trenza de pelo de color rubio, o trenzan su cabello con cintas amarillas para imitar a su deidad tutelar.

Los templos de Sif son edificios recios y fácilmente defendibles que contienen salas de entrenamiento para las diferentes habilidades de combate individuales. También incluyen armerías bien surtidas, además de dormitorios para mujeres que huyan de relaciones ultrajantes o que hayan sido heridas o lisiadas en combate.

Los visitantes de los templos de Sif serán ignorados salvo que luzcan sus armas abiertamente. Los que lo hagan pueden esperar recibir desafíos a combate singular del clero o de miembros del culto. Tales retos suelen combatirse a primera sangre o a primer derribo, y su intención no es otra sino saber si el visitante sabe utilizar las armas que lleva. Aquellos que no puedan, no sepan, o no quieran combatir serán tratados con desdén, mientras que los que acepten serán bienvenidos.

SIF

Bárbara 20/Guerrera 20
Ajena Mediana
Rango divino: 10
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d12+160 (Bbr) más 20d10+160 (Gue) (1.080 pg).
Iniciativa: +20, siempre primera (+16 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 70'.
CA: 84 (+16 Des [Maestría divina con armadura], +10 divino, +23 natural, +9 armadura [*camisote de mallas de mithril +5 ilusorio fortificante intenso*], +7 armadura [*escudo grande de mithril +5 desviaflechas reflectante*], +9 desvío).
Ataques: *espada larga +5 afilada veloz* +76/+76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo.
Daño: *espada larga +5 afilada veloz* 1d8+29/15-20.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 45/+4 (4/–), resistencia al fuego 30, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 10 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueada, +4 contra trampas), RC 42, aura divina (1.000', CD 29).
Salvaciones: Fort +50, Ref +60, Vol +52.
Características: Fue 31, Des 43, Con 26, Int 26, Sab 26, Car 28.
Habilidades: Averiguar intenciones +45, Avistar +47, Buscar +45, Diplomacia +27, Disfrazarse +, Engañar +46, Equilibrio +57, Esconderse +53, Escuchar +53, Intimidar +56, Intuir la dirección +51, Montar (caballo) +68, Moverse sigilosamente +53, Piruetas +57, Reunir información +46, Saber (arcano) +45, Saber (los Planos) +45, Saber (religión) +45, Saltar +62, Supervivencia +51, Trato con animales +57, Trepar +58.
Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Alerta, Correr, Crítico mejorado (espada larga), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (espada larga), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Ojos en la espalda, Pericia, Pericia superior, Pies ligeros, Poder de crítico (espada larga), Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espada larga), Sutileza con un arma (espada larga), Vista ciega 5' de radio, Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Celeridad divina, Destreza con la espada larga (*), Especialización divina con un arma (espada larga), Esquiva divina, Furia divina, Impacto de perdición (ajenos malignos), Iniciativa suprema, Inspiración divina (coraje), Maestría divina con armadura, Maestría divina en batalla, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada larga). (*) Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador.

Aptitudes sortílegas: utiliza estas aptitudes con un nivel 20.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 21.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 29 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, capa del caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o bueno), *descarga flamígera, disipar el mal, disipar la ley, estallar, martillo del caos, palabra de poder*

aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, palabra sagrada, poder divino, protección contra el mal, protección contra la ley, vestidura mágica.

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras Sif está furiosa; CA 79; pg 1.380; ataques +81/+81/+76/+71/+66 cuerpo a cuerpo (1d8+30/15-20, *espada larga +5 afilada veloz*); CE resistencia al fuego 40, RC 52; TS Fort +55, Vol +57; Fue 41, Con 36; Saltar +67, Trepar +63. Puede utilizar su furia 10 veces al día, dura 1 hora cada vez (o hasta que le ponga fin), y después no está cansada.

Destreza con la espada larga (aptitud divina sobresaliente única): Sif puede aplicar su bonificador de Destreza a los ataques que realice con cualquier espada larga que esgrima en una mano.

Pertenencias: Además de su espada mágica, Sif lleva un *camisote de mallas de mithril +5 ilusorio fortificante intenso* y un *escudo grande de mithril +5 desviaflechas reflectante.*

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Sif puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Sif puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 10 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 10 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 10 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Sif percibe de forma automática cualquier batalla en la que estén implicadas 500 o más personas, o cualquier batalla en la que una mujer dirija uno de los bandos, sin importar la cantidad de gente implicada.

Acciones automáticas: Sif puede utilizar Engañar, Intimidar, Montar (caballo), Piruetas o Trato con animales como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Sif puede crear cualquier arma o armadura mágica, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

SKADI

La Diosa de las montañas, La Diosa de las raquetas de nieve, La Diosa de los esquís

Deidad menor

Símbolo: el pico de una montaña.

Plano hogar: Asgard.

Alineamiento: neutral.

Ámbitos de poder: tierra, montañas.

Adoradores: bárbaros, druidas, exploradores, enanos, medianos.

Alineamiento de los clérigos: CN, LN, N, NM, NB.

Dominios: Destrucción, Tierra, Fuerza.

Arma preferida: gran hacha.



Skadi (es-KA-di), diosa epónima de Escandinavia, es una giganta que es hija, según unos, de Blast, el gigante que se ofreció a reconstruir las murallas de Asgard a cambio de la mano de Freya, el sol y la luna (consultar el párrafo de Sleipnir en las estadísticas de Odín), y según otros, de Thjazi, un gigante que, tras que Loki intentara golpearle estando en forma de águila y quedara capturado, a cambio de perdonarle la vida hizo que el Dios ladrón engañara a Idunna, la que cuida las manzanas de la juventud que comen los dioses, saliera de Asgard para poder raptarla, y al igual que pasó con Blast, al ser descubierto, los dioses acabaron con él. Sea como fuere, lo cierto es que Skadi acudió a Asgard buscando vengarse de los dioses por la muerte de su padre. Al llegar hasta Asgard, fuertemente armada y decidida a combatir con todos ellos, impresionó tanto a los dioses que le ofrecieron que escogiera a uno de ellos en matrimonio como reparación, evitando de esta manera combatir. La única condición fue que debería escoger a su futuro marido viendo solamente los pies de los candidatos, tapados por una cortina. Skadi, que prefería en secreto a Bálder, creyó que los pies más hermosos, más blancos y limpios serían los suyos, pero tras escoger descubrió que eran los del maduro dios vanir Njord, cuyos pies estaban tan limpios debido a que pasaba largo tiempo cada día en el mar. Ya que no se ponían de acuerdo sobre dónde vivir, Njord y Skadi se trasladaban una y otra vez de Jotunheim a Asgard y viceversa, lo que originó en Midgard las estaciones del año. Pese a todo, la pareja terminó por divorciarse y luego Skadi se casó con Uller.

De espíritu invernal, frío e independiente, disfruta deslizándose por las laderas heladas y, como deidad de cazadores y demás gente que vive de la montaña, protege y guía los trineos de quienes la veneran.

Dogma

El culto de Skadi es habitual en las regiones montañosas. Sus adoradores incluyen a aquellos que se ganan la vida cazando, criando ganado, o trabajando en las minas en las montañas. Skadi ama el frío del invierno y el viento que sopla en las cumbres, e instruye a los cultistas para que respeten la tierra y las montañas. También enseña a estar dispuesto para el combate, creyendo que la mejor defensa es un ataque espectacular.

Clero y templos

Los clérigos de Skadi acostumbran a ser gente de estampa imponente, que parece dura y lista para luchar en cualquier momento, pero aunque la mayoría son guerreros altamente adiestrados, rara vez entran en combate si no es necesario.

Si un templo dedicado a Skadi no está en las montañas, estará situado de manera que las montañas sean visibles desde las ventanas del salón principal. Sus templos se construyen con materiales de la zona, y de forma que se integren en el entorno. Al contrario que muchos templos, los suyos son a menudo fríos y sin el calor de las chimeneas. Algunos templos ganan dinero vendiendo equipo de escalada y de montaña.

Los visitantes de los templos de Skadi reciben una grata bienvenida si acaban de bajar de las montañas, o si se dirigen a ellas de forma clara. El clero compartirá abiertamente su información acerca de los caminos y los peligros que los viajeros puedan encontrar.

SKADI

Druida 20/Exploradora 20

Ajena Grande (frío)

Rango divino: 6

Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d8+200 (Drd) más 20d10+200 (Exp) (1.120 pg).

Iniciativa: +8

Velocidad: 80', excavar 80'.

CA: 50 (-1 tamaño, +8 Des, +6 divino, +19 natural, +8 desvío).

Ataques: *gran hacha enorme +5 explosiva gélida azote de enemigos predilectos** +68/+63/+58/+53 cuerpo a cuerpo; o conjuro +62 toque cuerpo a cuerpo o +54 toque a distancia. *+70/+65/+60/+55 contra enemigos predilectos.

Daño: *gran hacha enorme +5 explosiva gélida azote de enemigos predilectos** 2d8+29/19-20/x3; o por conjuro. *2d6 más 2d8+29/19-20/x3 contra enemigos predilectos.

Frente/Alcance: 5' × 5'/ 10'

Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 41/+4, resistencia al fuego 26, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 6 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, subtipo de Frío, sentido de la vibración, sentido de la naturaleza, compañero animal (oso terrible *despertado*), zancada forestal, pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza, *forma salvaje* (animal Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme, o terrible 6/día, elemental 3/día), las mil caras, inmunidad al veneno, cuerpo eterno, enemigos predilectos (dragones +5, muertos vivientes +4, bestias mágicas +3, aberraciones +2, sabandijas +1), RC 38, aura divina (600', CD 24).

Subtipo de Frío (Ex): inmunidad al frío; doble daño infligido por fuego salvo que se permita salvación para mitad de daño, en cuyo caso recibe mitad de daño si tiene éxito o el doble si falla (pero todavía se aplica la resistencia al fuego).

Salvaciones: Fort +48, Ref +48, Vol +46.

Ilustración de D. Cramer



Ilustraciones de S. Wood y D. Cramer

Caracte-rísticas: Fue 42, Des 27, Con 30, Int 25, Sab 26, Car 26.

Habilidades: Arte (albañilería) +34, Averiguar intenciones +35, Avistar +42, Concentración +46, Conocimiento de conjuros +38, Diplomacia +42, Empatía animal +44, Engañar +36, Esconderse +27, Escuchar +42, Intimidar +38, Intuir la dirección +44, Montar (caballo) +37, Moverse sigilosamente +40, Nadar +52, Oficio (albañil) +34, Saber (arcano) +30, Saber (los Planos) +33, Saber (naturaleza) +65, Saber (religión) +33, Saltar +48, Sanar +44, Supervivencia +66, Trato con animales +44, Trepar +43.

Dotes: Aguante, Alerta, Ampliar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjuro sagrado, Crítico mejorado (gran hacha), Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Poder de crítico (gran hacha), Potenciar conjuro, Rastrear, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (gran hacha).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Druida divino, Explorador divino, Maestría divina de la tierra, Metamagia automática (Apresurar conjuros de druida), Mudar de forma, Sentido de batalla.

Poderes de dominio: 6/día castigar (+4 al ataque y +6 al daño en un ataque con arma); 11/día expulsar o destruir criaturas de aire, o reprender o comandar criaturas de tierra; 6/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +6 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Skadi utiliza estas aptitudes con un nivel 16.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 24 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra y piedra, círculo de fatalidad, contagio, cuerpo férreo, dañar, desintegrar, enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra), *estallar, fuerza de toro, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmunidad a conjuros, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, muro de piedra, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, poder de la justicia, puño cerrado de Bigby, soportar los elementos, terremoto, transformar piedra, vestidura mágica.*

Conjuros de druida/día: 6/7/7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Conjuros de exploradora/día: 5/5/5/5; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Skadi puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Skadi puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de seis millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a seis millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 6 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Skadi percibe al instante cualquier suceso natural que implique al corazón de las montañas, como avalanchas de nieve o barro, o terremotos, que impliquen a quinientas personas o más.

Acciones automáticas: Skadi puede utilizar Empatía animal, Intuir la dirección, Saltar, Supervivencia o Trepar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Skadi puede crear cualquier objeto relacionado con viajar por tierras salvajes, supervivencia o escalar montañas, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

Oso terrible despertado, compañero animal de Skadi: VD 9; bestia mágica Grande; DG 14d8+56; PG 119; Inic +1; Vel 40'; CA 17 (toque 10, desprevenido 16); Atq +19 cuerpo a cuerpo (1d6+10, 2 zarpas), +14 cuerpo a cuerpo (1d8+5, mordisco); frente/alcance 10' × 20'/10'; AE Agarrón mejorado; CE Visión en la penumbra, olfato; AL N; TS For+13, Ref+10, Vol +5; Fue 31, Des 13, Con 19, Int 11, Sab 12, Car 12

Habilidades y dotes: ocultarse –3, escuchar +7, avistar +7, nadar +13.

SURTUR

Señor de los gigantes de fuego

Deidad intermedia

Símbolo: una espada flamígera.

Plano hogar: Midgard (Muspelheim).

Alineamiento: legal maligno.

Ámbitos de poder: fuego, guerra.

Adoradores: gigantes de fuego, gigantes.

Alineamiento de los clérigos: LM; LN, NM.

Dominios: Mal, Fuego, Ley, Fuerza, Guerra.

Arma preferida: espada larga.



Surtur (sur-TUR) (*el Negro*), es el guardián de Muspelheim y permanece siempre alerta, blandiendo su gran espada que brilla más que el sol. En el Ragnarok él será el responsable de incen-

diar el mundo, reduciéndolo a cenizas para hacer sitio al nuevo mundo. Las profecías dicen que incluso destruirá el Bifrost bajo su peso y el de sus vasallos, y que él y Frey se matarán el uno al otro.

Dogma

Algunos cultos de Surtur medran en Manaheim, a menudo colaborando con el culto de Loki. Este culto enseña el respeto al fuego, su uso como herramienta y su peligro cuando está incontrolado. Dice que el fuego es un agente purificador, señalando como prueba los nuevos brotes que aparecen tras un incendio en un bosque. Los miembros del culto de Surtur buscan cualquier oportunidad para menoscabar el culto de Thor, y para ello reciben gran cantidad de ayuda y consejo experto por parte del culto de Loki. Si bien Thrym tiene un culto parecido, fuego y hielo jamás se mezclan.

Clero y templos

Rara vez Surtur concede poder divino a cualquiera que no sea un gigante. Sin embargo, algunos individuos de Manaheim fuera de lo común se han ganado su aprobación, aunque deben esconder su devoción al gigante destinado a incendiar el mundo.

Los templos de Surtur en Manaheim son un tema secreto, al igual que los de Loki. En Muspelheim son enormes fortalezas en las que resuena el martilleo de las forjas día y noche, ya que son centros de preparación para el Ragnarok. Los templos que hay en Manaheim almacenan armas en secreto, preparándose para que el culto luche al lado de los gigantes cuando llegue la batalla final.

Los visitantes de los templos de Surtur tienen escasos segundos para demostrar su fidelidad al Señor de los gigantes de fuego antes de que los miembros del culto les ataquen. El clero y los miembros del culto en Manaheim no dejan ningún testigo con vida capaz de dar cuenta de sus actividades.



SURTUR

Explorador 20/Guerrero 20
Ajeno Gargantuesco (legal, maligno, fuego)
Rango divino: 14
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d10+200 (Exp) más 20d10+200 (Gue) (1.160 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 120'.
CA: 63 (-4 tamaño, +8 Des, +14 divino, +27 natural, +8 desvío).
Ataques: *espada larga gargantuesca +5 explosiva ígnea flamígera* +77/+72/+67/+62 cuerpo a cuerpo; o conjuro +71 toque cuerpo a cuerpo o +62 toque a distancia.
Daño: *espada larga gargantuesca +5 explosiva ígnea flamígera* 4d6+34/17-20; o por conjuro.
Frente/Alcance: 20' × 20'/ 20'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 49/+4, curación rápida 34, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 14 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, subtipo Fuego, enemigos predilectos (deidades asgardianas +5, fatas +4, humanos +3, bestias +2, animales +1), RC 46, aura divina (1.400', CD 32).
Subtipo Fuego (Ex): inmunidad al fuego.
Salvaciones: Fort +56, Ref +56, Vol +57.
Características: Fue 44, Des 27, Con 31, Int 27, Sab 28, Car 27.
Habilidades*: Arte (metalurgia) +60, Averiguar intenciones +50, Avistar +52, Buscar +49, Conocimiento de conjuros +49, Diplomacia +59, Disfrazarse +49, Engañar +49, Esconderse +37, Escuchar +59, Intimidar +59, Montar (caballo) +64, Piruetas +, Oficio (metalúrgico) +50, Saber (historia) +49, Saber (los Planos) +49, Saber (religión) +49, Saltar +69, Supervivencia +53, Trato con animales +60, Trepar +69.
* Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Crítico mejorado (espada larga), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (espada larga), Esquiva, Gran Hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Ojos en la espalda, Pericia, Poder de crítico (espada larga), Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Rastrear, Reflejos de Combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espada larga), Vista ciega 5' de radio, Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Curación rápida divina, Dominio adicional (Guerra), Dominio adicional (Fuerza), Explosión de energía (fuego), Fuerza indoma-

Ilustración de G. Angus

ble, Golpes irresistibles, Impacto de perdición (ajenos buenos), Inmunidad adicional a la energía (frío), Llamar a criaturas (elementales de fuego), Maestría divina del fuego, Maestría divina en batalla, Romper y despedazar armas, Tormenta de energía (fuego), Tormenta divina.

Poderes de dominio: lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 14/día expulsar o destruir criaturas de agua, o reprender o comandar criaturas de fuego; lanza conjuros de la ley con + 1 al nivel de lanzador; 14/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +14 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Surtur utiliza estas aptitudes con un nivel 24.° de lanzador, excepto para los conjuros de la ley y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 25.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 32 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma mágica, aura sacrílega, azote sacrílego, barrera de cuchillas, blasfemia, calmar emociones, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra el caos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno o de la ley), *crear muertos vivientes, descarga flamígera, disipar el bien, disipar el caos, enjambre elemental* (solamente como conjuro de fuego), *escudo de fuego, escudo de la ley, flamear, fuerza de toro, inmovilizar monstruo, ira del orden, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, manos ardientes, máxima, muro de fuego, nube incendiaria, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, piel pétrea, poder de la justicia, poder divino, profanar, protección contra el bien, protección contra el caos, puño cerrado de Bigby, resistir los elementos* (solamente como conjuro de frío o de fuego), *semillas de fuego, soportar los elementos, tormenta de fuego, vestidura mágica.*

Conjuros de explorador/día: 6/5/5/5; CD base = + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Surtur recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Surtur puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 14 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 14 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 14 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Surtur percibe de forma automática cualquier suceso relacionado con gigantes o con fuegos mayores de 10' de ancho sin importar la cantidad de gente implicada, tanto en el presente como hasta 14 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Surtur puede utilizar Arte (metalurgia), Disfrazarse, u Oficio (metalúrgico) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Surtur puede crear cualquier arma o armadura mágica, cualquier objeto maravilloso relacionado con la metalurgia, o cualquier objeto que produzca o utilice fuego, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

THOR

El Dios del trueno, el Guardián de Asgard, el Viajero, el Auriga

Deidad mayor
Símbolo: un martillo.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: caótico bueno.
Ámbitos de poder: tormentas, trueno, guerra.
Adoradores: bárbaros, guerreros, paladines, exploradores, granjeros y demás plebeyos, enanos, semiorcos.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.
Dominios: Caos, Bien, Protección, Fuerza, Guerra, Clima.
Arma preferida: martillo de guerra.



Descrito habitualmente como un hombre musculoso de constitución poderosa que luce una gran barba pelirroja y cuyos ojos lanzan relámpagos, Thor (ZOR) (*Trueno*) es el dios más fuerte de Asgard. Hijo de Odín y de la giganta Jord (*la Tierra*) es el campeón de los aesires y enemigo implacable de los gigantes malignos. Aunque de carácter afable, su cólera es terrible, y allí donde Odín es complejo y solapado, Thor es sincero, directo y opta por utilizar el músculo más que el cerebro, lo que le hace popular entre el pueblo llano. Una de las diversiones de Thor, además de viajar o buscar aventuras, es enfrentarse a los gigantes en competiciones de fuerza o proezas físicas. Su enemiga mortal es Jormungandr, la serpiente del Mundo, a la que intentó pescar una vez utilizando un buey como cebo, pero la profecía dice que no acabará con ella hasta el Ragnarok, día en el que él también sucumbirá debido a las heridas y al terrible veneno de la serpiente. Aunque casado con Sif, Thor tuvo dos hijos anteriormente con una giganta llamada Jarnsaxa (*Piedra de hierro*), llamados Modi (*Valor*) y Magni (*Fuerza*), los cuales se ha profetizado que sobrevivirán al Ragnarok.

Dogma

El culto de Thor cree que la medida de una persona está en cómo dicha persona se enfrenta y supera los desafíos. El culto se centra en la confianza en uno mismo y su individualidad a menudo hace que sean los últimos en ofrecer su apoyo a una empresa, pero también son los primeros en felicitar al que tiene éxito, ya sea miembro del culto o no, y aquellos que triunfan sin la ayuda del culto ven a menudo como se alaban sus gestas más todavía por ello. El culto también enseña que las tormentas violentas son necesarias, ya que eliminan las estructuras débiles y limpian los desperdicios. La destrucción provocada por una gran tormenta puede revelar nuevos recursos. Para ellos, en batalla, lo principal son las proezas físicas y a menudo el culto desafía al culto de Sif a entablar batallas fingidas de entrenamiento, y otras competiciones con la discusión constante de qué es más importante, si la fuerza o la habilidad.

Según el culto, nada prueba mejor a la gente que el combate, y por ello, fomenta la preparación militar y estimula a sus miembros a seguir todo tipo de entrenamiento bélico. El culto de Thor es muy popular entre los soldados, y las comunidades acogen bien al culto por su importante papel en la defensa local (*NdT: el martillo de Thor, o su símbolo, estaban considerados como tan sagrados que los escandinavos solían hacer la señal del martillo al igual que los cristianos hacen la señal de la cruz, para ahuyentar el mal y asegurarse bendiciones, al igual que para dar un nombre al recién nacido. El martillo sagrado se usaba para clavar las estacas que delimitaban las propiedades, siendo sacrilegio arrancarlas, y también se utilizaba para santificar el umbral de una nueva casa, sellar un matrimonio y para bendecir la pira funeraria donde se quemaban los cuerpos de los héroes*).

Clero y templos

Lo más habitual es ver al clero de Thor vistiendo armadura y blandiendo martillos de guerra. A menudo patrullan por sus comunidades, alerta ante cualquier posible amenaza. Su naturaleza mundana y talante directo y campechano los hace populares entre el pueblo llano, y con frecuencia los semiorcos se ven aceptados en las comunidades humanas si son clérigos de Thor.

Al igual que los templos de Odín, el interior de los templos de Thor es un lugar bronco donde la cerveza, el hidromiel, y la cerveza amarga fluyen libremente, la comida caliente es abundante y los desafíos físicos son una diversión constante, aunque como los de Odín, los templos de Thor se convierten de forma rápida en recias fortalezas. Por lo general incluyen una armería, un campanario para dar la alarma a la comunidad, y cuando no contiene una herrería, es que hay una muy cerca, y hay habitaciones aparte donde realizar ofrendas tranquilamente para aplacar y venerar a Thor a fin de que modere la fuerza de sus tormentas. Los templos de Thor son habituales en las zonas montañosas, siendo compartidos por las comunidades de humanos y enanos.

Los feligreses dan la bienvenida a los visitantes de los templos de Thor desafiándoles a una competición de bebida, una carrera a pie o una pelea de lucha libre, rememorando el mito del viaje de Thor y Loki a Jotunheim y los desafíos a los que se enfrentaron en el castillo del gigante Utgardloki. Allí Loki intentó superar al cocinero del castillo, Logi, a comer; Thor probó a vaciar de un solo trago el mayor recipiente de cerveza disponible y, en una prueba de fuerza, a levantar el gato del gigante; Thjalfi, criado y compañero de Thor, famoso por su velocidad, aceptó el reto de un jovenzuelo llamado Hugi; pero todos, uno tras otro, fracasaron cada vez. Un último intento de Thor para dejar en buen lugar el nombre de los asgardianos acabó igual o peor, pues se vio incapaz de vencer en un combate a manos desnudas a la anciana nodriza del gigante, Elli. Sin embargo, fueron agasa-

Ilustración de D. Cramer

jados por el divertido gigante y sus criados, y sólo a la mañana siguiente, cuando se iban, Utgardloki les reveló la verdad, tras comunicarles educadamente que esperaba no volver a verlos jamás, pues había tenido que usar toda su magia para vencerlos: el oponente de Loki había sido Logi (el fuego salvaje) que ardía en el hogar del salón; Thjalfi se había enfrentado a Hugi (el pensamiento) y no había nada más veloz que éste; el cuerno que había intentado vaciar Thor estaba conectado al océano, y sus grandes tragos habían producido un perceptible reflujo, el gato no era sino Jormungandr, la gran serpiente, a la que casi había arrastrado fuera del agua, y Elli, la nodriza, no era sino la vejez, a la que nadie puede vencer. Y antes de que Thor, enfurecido por el engaño, descargara su martillo, el gigante desapareció, envolviendo al castillo en una niebla tan espesa que les fue imposible volverlo a encontrar.

Las salutaciones al llegar a un templo de Thor siempre son bulliciosas, y muchos visitantes pueden encontrar el ruido y la confusión que allí reina consternadores. Tanto el clero como los fieles están listos para responder ante cualquier noticia sobre amenazas a la comunidad que traiga el visitante.



Gangus

THOR

Bárbaro 20/Explorador 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 18
Dados de Golpe: 20d8+220 (ajeno) más 20d12+220 (Bbr) más 20d10+220 (Exp) (1.260 pg).
Iniciativa: +13, siempre primero (+9 Des, +4 Iniciativa mejorada, Iniciativa suprema).
Velocidad: 70'.
CA: 77 (+9 Des, +18 divino, +31 natural, +9 desvío).
Ataques*: *Mjolnir, martillo de guerra +5 caótico distante fantasmal hendiente retornante tronante sagrado* +109/+104/+99/+94 cuerpo a cuerpo o +104 a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *Mjolnir, martillo de guerra +5 caótico distante fantasmal hendiente retornante tronante sagrado* 4d8+84/19-20/×3 cuerpo a cuerpo, 4d8+33/19-20/×3 a distancia. * Siempre inflige máximo daño (116 puntos cuerpo a cuerpo, 98 puntos a distancia).
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, furia divina 18/día.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 71/+5 (4/-), resistencia al fuego 38, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, enemigos predilectos (gigantes +5, dragones +4, trasgoides +3, aberraciones +2, muertos vivientes +1), esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 50, aura divina (18 millas, CD 37).
Salvaciones*: Fort +61, Ref +61, Vol +59. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 92, Des 29, Con 32, Int 25, Sab 28, Car 28.
Habilidades*: Arte (albañilería) +55, Arte (metalurgia) +55, Averiguar intenciones +48, Avistar +54, Buscar +51, Concentración +54, Conocimiento de conjuros +29, Diplomacia +51, Empatía animal +49, Engañar +48, Esconderse +52, Escuchar +59, Escudriñar +, Intimidar +55, Intuir la dirección +57, Montar (caballo) +61, Moverse sigilosamente +53, Nadar +89, Saber (los Planos) +45, Saber (naturaleza) +50, Saber (religión) +45, Saltar +89, Sanar +52, Supervivencia +57, Trato con animales +57, Trepar +89, Uso de cuerdas +52. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abatir, Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (martillo de guerra), Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Poder de crítico (martillo de guerra), Rastrear, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (martillo de guerra).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, parálización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Celeridad divina, Dominio adicional (Fuerza), Dominio adicional (Guerra), Dominio adicional (Protección), Especialización con un arma (martillo de guerra), Fuerza indomable, Furia divina, Golpes irresistibles, Herir al enemigo, Impacto aniquilador, Impacto de perdición (gigantes), Iniciativa suprema, Mano de la muerte, Poder de la naturaleza, Reducción incrementada del daño, Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (martillo de guerra), Tormenta de energía (electricidad), Tormenta divina.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; 18/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +18 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 18/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +18 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Thor utiliza estas aptitudes con un nivel 28.º de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 29.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, campo antimagia, capa del caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, controlar el clima, controlar los vientos, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o bueno), *descarga flamígera, disipar el mal, disipar la ley, escudar a otro, esfera prismática, estallar, fuerza de toro, llamar al relámpago, inmunidad a conjuros, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, martillo del caos, mente en blanco, nube brumosa, nube de obscurecimiento, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, palabra sagrada, piel pétrea, poder de la justicia, poder divino, protección contra el mal, protección contra la ley, protección contra los elementos, puño cerrado de Bigby, rechazo, resistencia a conjuros, santuario, soportar los elementos, torbellino, tormenta de aguanieve, tormenta de hielo, tormenta de venganza, vestidura mágica.*

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras Thor está furioso; CA 72; pg 1.560; ataques +114/+109/+104/+99 cuerpo a cuerpo (4d8+89/19-20/x3, *Mjolnir*); CE resistencia al fuego 60, RC 48; TS Fort +66, Vol +64; Fue 102, Con 42; Concentración +59, Nadar +94, Saltar +94, Trepar +94. Puede utilizar su furia 18 veces al día, dura 1 hora cada vez (o hasta que le ponga fin), y después no está cansado.

Ilustración de G. Angus

Conjuros de explorador/día: 6/5/5/5; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Pertenencias: Thor posee diversos artefactos mágicos poderosos, incluyendo un cinturón mágico, *Megingjord* (*Cinturón de fuerza*), que duplica su fuerza cuando lo lleva (ya está contado en sus puntuaciones de característica, anteriormente). También tiene un carro mágico que puede plegar y guardar en su bolsillo que es tirado por sus dos machos cabríos Tanngrisnir y Tanngjost, de los que hablamos a continuación.

Pero su posesión más famosa es su martillo de guerra, *Mjolnir* (*el Aplastador*), un *martillo de guerra +5 caótico distante fantasmal hendiente retornante tronante sagrado* con las siguientes propiedades adicionales: *Mjolnir* pesa aproximadamente 2 toneladas, y se requiere la fuerza doblada de Thor para manejarlo (lo que él consigue gracias a su cinturón mágico). El martillo inflige un daño base de 4d8 puntos de daño y las víctimas de un impacto crítico deben realizar una salvación contra Fortaleza (CD 55) o quedarán permanentemente sordas. De forma adicional, *Mjolnir* inflige 4d8 puntos temporales de Constitución cada asalto que se tiene cogido, salvo que el portador lleve los guanteletes especiales de Thor, *Jarngreiper* (*Guantes de hierro*), que también permiten al portador agarrar a *Mjolnir* firmemente, ya que *Mjolnir* tiene el mango ligeramente corto, debido a que Loki, en forma de tábano, estuvo molestando y distrayendo al enano que lo forjaba. Finalmente, Thor puede lanzar *Mjolnir* contra cualquier objetivo que vea sin que importe la distancia, debido no sólo a la fuerza y habilidad de Thor, sino también a los encantamientos que mejoran el alcance del martillo mágico.

Nivel de lanzador: 20.°; *peso:* 2 toneladas.

Tanngrisnir y Tanngjost, los machos cabríos legendarios que tiran del carro de Thor: Tanngrisnir (*Dientes brillantes*) y Tanngjost (*Rechinadientes*) son los machos cabríos que tiran del carro del Dios del trueno, ya que de entre los dioses Thor es el único que casi nunca va a caballo sino que, o bien camina, o bien conduce su carro. Se dice que el retumbar y el estruendo del trueno se debe al paso de su carro de bronce tirado por estos dos animales mágicos, de cuyos dientes y cascos saltan constantemente chispas. VD 6; animal Grande; DG 8d8+24 (88 pg); Inic +0; Vel 80', volar 100' (buena); CA 11 (toque 9, sorprendido 11); Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+5, topetazo); CE Reformar; AL N; TS Fort +9, Ref +6, Vol +; Fue 21, Des 11, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Escuchar +8.

Reformar: Thor puede matar y comerse a estos machos cabríos al atardecer y, por la mañana, bendecir el hato de las pieles de cada uno con sus huesos, y hacer que se levanten de nuevo completamente sanos y enteros. Las pieles y huesos de los machos cabríos deben estar presentes y al completo, o uno o más de los animales se levantará herido en forma apropiada.



Ilustraciones de M. Cavotta y D. Cramer

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Thor recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Thor puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 18 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 18 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 18 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Thor percibe todas las tormentas, los combates de cualquier tipo y cualquier grito de auxilio de cualquier aesir que esté combatiendo en el instante en que suceda y 18 semanas en el pasado y en el futuro.

Acciones automáticas: Thor puede utilizar Arte (albañilería), Arte (metalurgia), Avistar, Buscar, Concentración, Empatía animal, Esconderse, Escuchar, Intimidar, Intuir la dirección, Montar (caballo), Moverse sigilosamente, Nadar, Saber (naturaleza), Saltar, Sanar, Supervivencia, Trato con animales, Trepar o Uso de cuerdas como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Thor puede crear cualquier clase de objeto mágico relacionado con el combate o con controlar el clima.

THRYM

Señor de los gigantes de hielo
Deidad intermedia
Símbolo: gran hacha de doble filo blanca.
Plano hogar: Midgard (Jotunheim).
Alineamiento: caótico maligno.
Ámbitos de poder: guerra, frío, gigantes.
Adoradores: gigantes de la escarcha, gigantes.
Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM.
Dominios: Caos, Tierra, Mal, Fuerza, Guerra.
Arma preferida: gran hacha.



Thrym (ZRYM) (*Estruendo*), el Señor de Jotunheim y líder de los gigantes de la escarcha es descendiente directo de Ymir, el primer gigante y la criatura con cuyo cuerpo Odín, Vili y Ve construyeron el mundo. Su muerte es un agravio que los gigantes de la escarcha mantienen contra los aesires, y por ello, para vengarse, un día Thrym consiguió robar su martillo a Thor cuando dormía. El grito de furia del Dios del trueno pronto atrajo a Loki que, convertido en halcón, se puso a buscar al ladrón. Pronto encontró a Thrym y, tras una corta conversación, descubrió que él era el ladrón y que lo tenía oculto en las profundidades de la tierra. A cambio, exigía que enviaran a Freya, vestida de novia, para que se casara con él, con todas sus joyas como dote. Los dioses se indignaron, pero ante las escasas posibilidades de recuperar a *Mjolnir* de otro modo, Thor recomendó consultar a Freya. La diosa de la belleza estalló en tal arrebato de cólera ante la mera idea de casarse con un gigante de Jotunheim que los objetos explotaban a su alrededor, y se negó en redondo diciendo que jamás abandonaría a su esposo, y menos para ir a vivir a Jotunheim, donde todo era terriblemente monótono y donde moriría a buen seguro por la nostalgia de los campos verdes y floridos donde gustaba pasear. Viendo que no se la podría convencer, Thor y Loki dialogaron y pidieron prestadas a Freya algunas de sus ropas y joyas, a fin de que Thor se disfrazara de novia, cubierto bajo un tupido

velo, y Loki de su doncella. Así ataviados, los dos dioses viajaron a Jotunheim en el carro de Thor, y fueron recibidos en el palacio de Thrym, que ya tenía preparado el banquete nupcial. Allí, la "prometida" devoró de una sentada un buey, ocho enormes salmones y todas las tartas y dulces previstas para las mujeres, regando las viandas con el contenido de dos barriles de aguamiel. Thrym observó con asombro las hazañas gastronómicas de la supuesta novia, pero Loki lo tranquilizó diciendo que, debido a la emoción de la boda, Freya no había podido probar bocado en ocho días. Thrym intentó entonces besar a su prometida, pero retrocedió horrorizado ante el fuego de su mirada, que Loki explicó como la mirada ardiente del amor. Embriagado por la pasión y el aguamiel, que también él había bebido en grandes cantidades, el novio ordenó a sus sirvientes que presentaran el martillo sagrado para consagrar el matrimonio cuya ceremonia acababa de iniciarse. Tan pronto como lo trajeron, él mismo lo colocó sobre el pretendido regazo de Freya y al instante, una poderosa mano se cerró sobre el corto mango de *Mjolnir* y pronto Thor empezó a sembrar la muerte entre todos los gigantes presentes, regresando los dioses a Asgard habiendo recuperado el martillo y dejando tras de sí una pila humeante de ruinas.

Dogma

Algunos cultos de Thrym medran en Manaheim, a menudo colaborando con el culto de Loki. Estos cultos enseñan que el mundo terminará con el Fimbulvetr (*el Gran invierno*), un terrible invierno que durará tres años completos, y que el frío triunfará una vez que el fuego de Surtur haya reducido el mundo a cenizas. Los miembros del culto de Thrym buscan cualquier oportunidad para menoscabar el culto de Thor, y para ello reciben gran cantidad de ayuda y consejo experto por parte del culto de Loki. Si bien Surtur tiene un culto parecido, fuego y hielo jamás se mezclan.

Clero y templos

Rara vez Thyrm concede poder divino a cualquiera que no sea un gigante. Sin embargo, algunos individuos de Manaheim fuera de lo común se han ganado su aprobación, pero deben esconder su devoción al gigante destinado a congelar el mundo.

Los templos de Thrym en Manaheim son un tema secreto, al igual que los de Loki. En Jotunheim son enormes fortalezas en las que resuena el martilleo de las forjas día y noche, ya que son centros de preparación para el Ragnarok. Los templos que hay en Manaheim almacenan armas de forma secreta preparándose para que el culto luche al lado de los gigantes cuando llegue la batalla final.

Los visitantes de los templos de Thrym tienen escasos segundos para demostrar su fidelidad al Señor de los gigantes de la escarcha antes de que los miembros del culto les ataquen. El clero y los miembros del culto en Manaheim no dejan ningún testigo con vida capaz de dar cuenta de sus actividades.

THRYM

Bárbaro 20/Guerrero 20
Ajeno Gargantuesco (caótico, maligno, frío)
Rango divino: 14
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d12+200 (Bbr) más 20d10+200 (Gue) (1.200 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad: 130'.
CA: 63 (-4 tamaño, +8 Des, +14 divino, +27 natural, +8 desvío).
Ataques: *gran hacha gargantuesca +5 caótica explosiva gélida hendiente* +77/+72/+67/+62 cuerpo a cuerpo.
Daño: *gran hacha gargantuesca +5 caótica explosiva gélida hendiente* 4d6+34/19-20/×3.
Frente/Alcance: 20' × 20'/ 20'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 49/+4 (4/–), inmunidad al fuego, curación rápida 34, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 14 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, subtipo Frío, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 46, aura divina (1.400', CD 32).
Subtipo de Frío (Ex): inmunidad al frío.
Salvaciones: Fort +56, Ref +56, Vol +57.
Características: Fue 44, Des 27, Con 31, Int 27, Sab 28, Car 27.
Habilidades*: Arte (albañilería) +60, Averiguar intenciones +50, Avistar +52, Buscar +49, Conocimiento de conjuros +49, Diplomacia +57, Disfrazarse +49, Engañar +49, Esconderse +37, Escuchar +48, Intimidar +59 Montar (caballo) +64, Piruetas +, Oficio (albañil) +50, Saber (historia) +49, Saber (los Planos) +49, Saber (religión) +49, Saltar +69, Supervivencia +56, Trato con animales +60, Trepar +69. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Abatir, Aguantar la línea, Aguante, Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Crítico mejorado (gran hacha), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (gran hacha), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Ojos en la espalda, Pericia, Poder de crítico (gran hacha), Puñetazo aturdidor, Presa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (gran hacha), Vista ciega 5' de radio, Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, parálización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Curación rápida divina, Dominio adicional (Fuerza), Dominio adicional (Guerra), Fuerza indomable, Furia divina, Golpes irresistibles, Impacto de perdición (ajenos buenos), Inmunidad adicional a la energía (fuego), Llamar a criaturas (gigantes de la escarcha), Maestría divina en batalla, Romper y despedazar arma, Sentido de batalla, Tormenta de energía (frío), Tormenta divina.

Poderes de dominio: lanza conjuros de caos con + 1 al nivel de lanzador; 14/día expulsar o destruir criaturas de aire, o reprender o comandar criaturas de tierra; lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 14/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +14 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Thrym utiliza estas aptitudes con un nivel 24.° de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 25.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 32 + nivel de conjuro. *Ablandar tierra y piedra, animar los objetos, arma espiritual, arma mágica, aura sacrílega, azote sacrílego, barrera de cuchillas, blasfemia, capa del caos, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo* IX (solamente como conjuro del caos o maligno), *crear muertos vivientes, cuerpo férreo, descarga flamígera, disipar el bien, disipar la ley, enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra), *estallar, fuerza de toro, inmunidad a conjuros, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, martillo del caos, muro de piedra, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, palabra del caos, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, poder de la justicia, poder divino, profanar, protección contra el bien, protección contra la ley, puño cerrado de Bigby, soportar los elementos, terremoto, transformar piedra, vestidura mágica.*

Furia divina: los siguientes cambios tienen efecto mientras Thrym está furioso; CA 58; pg 1.500; ataques +82/+77/+72/+67 cuerpo a cuerpo (4d6+39/19-20/×3, *gran hacha gargantuesca +5 caótica explosiva gélida hendiente*); CE RC 56; TS Fort +61, Vol +62; Fue 54, Con 41; Saltar +74, Trepar +74. Puede utilizar su furia 14 veces al día, dura 1 hora cada vez (o hasta que le ponga fin), y después no está cansado.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Thrym recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Thrym puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 14 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 14 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 14 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Thrym percibe de forma automática cualquier suceso relacionado con gigantes, nieve o tormentas de aguanieve sin importar la cantidad de gente implicada, tanto en el presente como hasta 14 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Thrym puede utilizar Arte (albañilería), Disfrazarse u Oficio (albañil) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Thrym puede crear cualquier arma o armadura mágica, cualquier objeto maravilloso relacionado con trabajar la piedra, o cualquier objeto que produzca o utilice frío o hielo, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

TYR

El Dios del valor y la estrategia, el Manco, el Valiente, el Justo

Deidad intermedia
Símbolo: una espada larga.
Plano hogar: Asgard.
Alineamiento: legal neutral.
Ámbitos de poder: coraje, confianza, estrategia, táctica, escritura.
Adoradores: guerreros, monjes, paladines, exploradores, sabios, enanos.
Alineamiento de los clérigos: LM, LB, LN.
Dominios: Ley, Protección, Guerra.
Arma preferida: espada larga.

Tyr (TIR), también conocido como Ziu o Saxnot (*Compañero de la espada*) en diversas zonas, es hijo de Odín y Frigga, y aparece como un hombre barbado de aspecto poderoso que ha perdido su mano derecha. Se le considera, tras Odín y Thor, como el de más categoría entre los aesires, y es el más valiente de todos los dioses. Representa la guerra justa hecha como ejercicio del derecho y preside el Thing, la asamblea de los hombres libres, donde se deciden los litigios. Es muy poderoso en combate; al igual que su padre, puede dictar el desenlace de una batalla y los guerreros sabios invocan a Tyr antes de entrar en combate.

La vida de Tyr parece ligada a los cánidos monstruosos, tanto por la forma en como perdió su mano como porque en el Ragnarok él y Garm están destinados a morir, matándose el uno al otro. Fenris, el gran lobo hijo de Loki fue mantenido atado durante un tiempo en Asgard, pero era tan fiero que sólo Tyr se atrevía a darle de comer. Un día, viendo que crecía cada vez más, tras romper por dos veces sus cadenas, y de que las Nornas advirtieran lo que iba a pasar al llegar el Ragnarok, los dioses decidieron encerrarlo en un sitio más seguro con una cadena más fuerte. Para ello recurrieron a los enanos, que forjaron *Gleipnir*, una cadena mágica con seis cosas tan sutiles que fueran imposibles de notar, pero también de romper: la pisada de un gato, la barba de una virgen, las raíces de una montaña, los sueños de un oso, el aliento de un pez y el escupitajo de un pájaro. Cuando estuvo terminada, era tan fina y delicada que parecía un hilo de seda, pero Fenris ya no se fiaba de los dioses y, tras dos intentos infructuosos de atarlo, el lobo accedió a dejarse atar para medir en una competición la cadena y su fuerza, siempre que uno de los dioses dejara su mano entre sus fauces. Sólo Tyr consintió en sacrificarse y, cuando los dioses ataron a Fenris a una roca cerca del río Gjoll, en Niflheim, y el lobo vio que no podía romper a *Gleipnir*, seccionó la mano de Tyr que, usando su espada con la zurda, la clavó entre las fauces del lobo, manteniéndolas así abiertas y liberando el resto de su brazo.

Dogma

El culto de Tyr enseña a utilizar el valor tanto en las situaciones de cada día como en las catástrofes o en combate. El suyo es el coraje de aquellos que conocen sus capacidades, no el valor de la temeridad. El culto de Tyr entiende el valor del propio sacrificio, pero diferencia muy bien entre cuándo es necesario y cuándo es simplemente desperdiciar la vida. Enseña el sacrificio por los demás como ideal, mientras que sacrificarse por obtener gloria personal es una abominación. Debido a que el culto se centra en sacrificarse por los demás, es bienvenido en todas partes excepto en las comunidades de alineamiento más caótico.

Clero y templos

El clero de Tyr trabaja para desarrollar sus habilidades de combate con armas en la mano izquierda, si es que no son ya zurdos y cuando realizan sus deberes religiosos llevan una manga de cuero cerrada en su brazo y mano derechos, a fin de imitar a su deidad tutelar. Si bien a menudo son gente afectuosa, comprensiva y alentadora, su paciencia tiene un límite, ya que aquellos que rehusen enfrentarse a la vida con valor tendrán poco tiempo para rectificar antes de que el clero de Tyr les abandone para que sufran el destino que se han buscado.

Los templos de Tyr son fortalezas estrictamente organizadas, con los turnos de guardia y los oficios y ceremonias diarios colgados en tablones para que todos los vean. Contienen armerías y salas de entrenamiento, y muchos poseen campos de ejercicio adyacentes donde adiestran a los combatientes locales a luchar y maniobrar en formación.

Los visitantes de los templos de Tyr descubrirán que la agenda diaria no se cambia para ajustarse a sus necesidades. Aquellos que colaboren de forma activa en el programa diario de actividades y su organización serán bienvenidos, pero el clero no tolera a los perezosos ni a los que demuestren ser desordenados o caóticos en su conducta.



Ilustraciones de G. Angus y D. Cramer

TYR

Clérigo 20/Guerrero 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+180 (ajeno) más 20d8+180 (Clr) más 20d10+180 (1.060 pg).
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'.
CA: 69 (+8 Des, +15 divino, +28 natural, +8 desvío).
Ataques: *espada larga +5 legal afilada azote de ajenos malignos** +76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo; o conjuro +63 toque cuerpo a cuerpo o +66 toque a distancia. *+78/+73/+68/+63 contra ajenos malignos.
Daño: *espada larga +5 legal afilada azote de ajenos malignos** 1d8+35/15-20; o por conjuro. *2d6 más 1d8+35/15-20 contra ajenos malignos.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 19/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/4+, resistencia al fuego 35, resistencia al sonido 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 67, aura divina (1.500 s, CD 32).
Salvaciones: Fort +58, Ref +57, Vol +58.
Características: Fue 32, Des 27, Con 28, Int 43, Sab 28, Car 27.
Habilidades*: Averiguar intenciones +60, Avistar +61, Concentración +68, Conocimiento de conjuros +74, Diplomacia +75, Engañar +62, Equilibrio +62, Escuchar +61, Escudriñar +67, Germanía +62, Intimidar +62, Montar (caballo) +70, Nadar +69, Piruetas +62, Reunir información +58, Saber (arcano) +74, Saber (historia) +67, Saber (los Planos) +66, Saber (nobleza y realeza) +66, Saber (religión) +73, Saltar +73, Sanar +67, Trato con animales +66, Trepar +69. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Aguante, Alerta, Apresurar conjuro, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuro sagrado, Conjuros penetrantes, Crítico mejorado (espada larga), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (espada larga), Esquiva, Expulsión incrementada (x2), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Poder de crítico (espada larga), Potenciar conjuro, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espada larga), Voluntad de hierro.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Cambiar de forma, Crear objeto, Crear objeto mayor, Especialización divina con un arma (espada larga), Impacto aniquilador, Impacto de perdición (ajenos malignos), Impacto de perdición (gigantes), Imponer búsqueda, Inspiración divina (coraje), Maestría divina en batalla, Poder de la verdad, Resistencia incrementada a conjuros, Resistencia incrementada a la energía (sónica), Sentido de batalla, Soltura divina con un arma (espada larga), Tormenta divina.

Poderes de dominio: lanza conjuros de la ley con +1 al nivel de lanzador; 15/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora).

Aptitudes sortílegas: Tyr utiliza estas aptitudes con un nivel 25.º de lanzador, excepto para los conjuros de la ley, en los cuales utiliza un nivel 26.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 33 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma mágica, barrera de cuchillas, calmar emociones, campo antimagia, círculo mágico contra el caos, convocar monstruo* IX (solamente como conjuro de la ley), *descarga flamígera, disipar el caos, escudar a otro, escudo de la ley, esfera prismática, inmovilizar monstruo, inmunidad a conjuros, máxima, mente en blanco, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, poder del orden, poder divino, protección contra el caos, protección contra los elementos, rechazo, resistencia a conjuros, santuario, vestidura mágica.*

Conjuros de clérigo/día: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Tyr recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Tyr puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Tyr percibe de forma automática cualquier suceso relacionado con planes, preparación o entrenamiento para entrar en batalla, cualquier batalla, y cualquier elección o decisión valerosa realizada sin importar cuánta gente esté implicada, tanto en el presente como hasta 15 semanas en el pasado.

Acciones automáticas: Tyr puede utilizar Averiguar intenciones, Diplomacia, Reunir información, Saber (arcano), Saber (historia), Saber (los Planos), Saber (nobleza y realeza), o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Tyr puede crear cualquier objeto mágico que proporcione bonificadores de moral, o cualquier arma o armadura mágica, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

ULLER

El Dios de la caza, la arquería y el invierno, el Dios escudo, el Arquero, el Dios de las raquetas de nieve, el Dios de los esquís

Deidad menor

Símbolo: un arco largo.

Plano hogar: Asgard.

Alineamiento: caótico neutral.

Ámbitos de poder: arqueros, caza, invierno.

Adoradores: bárbaros, druidas, exploradores, arqueros, elfos, medianos, semielfos, semiorcos.

Alineamiento de los clérigos: CM, CB, CN.

Dominios: Caos, Protección, Viaje.

Arma preferida: arco largo.

Bien parecido y guerrero consumado, Uller (ul-LER) a menudo es invocado por aquellos que van a entablar combate singular. Hijo de Thor y Sif, y gran amigo de Bálder, Uller tiene una gran habilidad tanto con el arco como con los esquís y raquetas de nieve, y su astucia hace que su presencia sea muy valiosa en el consejo de los dioses. Famoso por su rapidez de movimientos, disfruta de la caza y persigue a sus presas a través de los bosques invernales, sin importarle el hielo o la nieve. Después de que Skadi se divorciara de Njord, ella se casó con Uller, y sus gustos eran tan compatibles que vivieron en plena armonía.

Debido a que las raquetas que siempre lleva consigo tienen forma de escudo, y a qué el hielo con el que él cubre la tierra en invierno actúa de escudo, se le conoce como el Dios escudo y se dice que escucha a aquellos que le honran y están a punto de verse envueltos en un duelo o una situación desesperada.

Dogma

A los miembros del culto de Uller les encanta combatir tanto como a los demás asgardianos o más, pero no ven la razón de combatir cuerpo a cuerpo cuando pueden hacer un uso mortífero de sus arcos a distancia. Cuando se miden en desafíos personales, prefieren competir con sus arcos que hacerlo con sus espadas, y el culto encamina a aquellos que prefieren luchar cuerpo a cuerpo hacia el culto de la madre de Uller, Sif. Como cazador, Uller enseña a respetar la naturaleza y la vida salvaje, advirtiendo sobre interferir en el equilibrio natural, estimulando a sus seguidores a actuar como hacen los depredadores del reino animal, cazando las presas más débiles y dejando vivir a los ejemplares jóvenes para perpetuar las especies.

Clero y templos

A menudo se encuentra al clero de Uller cazando para alimentar a sus templos y comunidades. También sirven con frecuencia como mensajeros entre comunidades aisladas por la nieve y el hielo, esquiando o conduciendo trineos tirados por perros. Todos llevan arcos largos o cortos.

Los templos de Uller parecen refugios de caza. Además de un gran salón, contienen almacenes y talleres donde fabricar esquís, trineos para perros, arcos y flechas. La

Ilustraciones de D. Cramer y A. Swekel

cocina parece una carnicería, con los sacerdotes menores despellejando y troceando los animales que Uller les concede como alimento.

Los visitantes de los templos de Uller serán bienvenidos, siempre que demuestren respeto por el equilibrio natural y aprecien la comida que se les sirva. Los cazadores de cualquier tipo son especialmente bien acogidos, y el clero y los fieles compartirán técnicas y trucos de caza con los visitantes.

ULLER

Bárbaro 20/Explorador 20
Ajeno Mediano
Rango divino: 6
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d12+160 (Bbr) más 20d10+160 (Exp) (1.080 pg).
Iniciativa: +20 (+16 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 70'.
CA: 59 (+16 Des, +6 divino, +19 natural, +8 desvío).
Ataques: *espadón +5 hierro de escarcha azote de enemigos predilectos** +61/+56/+51/+46 cuerpo a cuerpo, o *arco largo compuesto (reforzado) +5 caótico explosivo gélido azote de enemigos predilectos** (bonificador +10 de Fue) con *flechas* +5 +73/+68/+63/+58 a distancia. *Espadón +63/+58/+53/+48, arco largo +75/+70/+65/+60 contra enemigos predilectos.
Daño: *espadón +5 hierro de escarcha azote de enemigos predilectos** 2d6+20/19-20; *arco largo compuesto (reforzado) +5 caótico explosivo gélido azote de enemigos predilectos** (bonificador +10 de Fue) con *flechas* +5 1d8+20/19-20/×3. *Espadón 4d6+20/19-20; arco largo 2d6 más 1d8+20/19-20/×3 contra enemigos predilectos.
Frente/Alcance: 5' × 5'/5'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 41/+4 (4/-), resistencia al fuego 26, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 6 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, enemigos predilectos (dragones +5, bestias mágicas +4, trasgoides +3, aberraciones +2, muertos vivientes +1), furia mayor 6/día, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 38, aura divina (600', CD 24).
Salvaciones: Fort +46, Ref +54, Vol +46.
Características: Fue 30, Des 42, Con 26, Int 25, Sab 27, Car 26.
Habilidades: Arte (fabricación de arcos) +49, Averiguar intenciones +25, Avistar +48, Buscar +45, Concentración +35, Diplomacia +41, Empatía animal +40, Engañar +37, Equilibrio +30, Esconderse +54, Escuchar +52, Intimidar +46, Intuir la dirección +50, Montar (caballo) +37, Moverse sigilosamente +54, Nadar +41, Piruetas +41, Reunir información +, Saber (naturaleza) +59, Saltar +52, Supervivencia +74, Trato con animales +50, Trepar +47, Uso de cuerdas +54.
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque poderoso, Correr, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo certero, Disparo preciso, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, rastrear, Soltura con un arma (arco largo compuesto).


Einherjar

Ilustración de S. Wood

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Arquería divina, Caminar por el hielo (*), Celeridad divina, Explorador divino, Movimiento instantáneo, Mudar de forma. (*)Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.
Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con +1 al nivel de lanzador; 6/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +6 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 6 asaltos/día libertad de movimiento.
Aptitudes sortílegas: Uller utiliza estas aptitudes con un nivel 16.º de lanzador, excepto para los conjuros de caos en los cuales utiliza un nivel 17.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 24 + nivel de conjuro. *Animar los objetos, campo antimagia, capa del caos, círculo mágico contra la ley, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos), *disipar la ley, encontrar la senda, escudar a otro, esfera prismática, estallar, localizar objeto, inmunidad a conjuros, martillo del caos, mente en blanco, palabra del caos, protección contra la ley, protección contra los elementos, proyección astral, puerta dimensional, puerta en fase, rechazo, resistencia a conjuros, retirada expeditiva, santuario, teleportar, teleportar sin error, volar.*
Furia mayor: los siguientes cambios tienen efecto mientras Uller está furioso: CA 57; pg 1.260; Atq +64/+59/+54/+49 cuerpo a cuerpo (2d6+23/19-20, *espadón +5 hierro de escarcha azote de enemigos predilectos*); TS Fort +49, Vol +49; Fue 36, Con 32; Concentración +38, Nadar +44, Saltar +55, Trepar +50. Su furia dura 14 asaltos, y él no está cansado tras ello.
Conjuros de explorador/día: 5/5/5/5; CD base = 18 + nivel de conjuro.
Caminar por el hielo (aptitud divina sobresaliente única): Uller puede deslizarse a través o sobre hielo o nieve tan fácilmente como un pez nada en el agua. Su movimiento no deja tras de sí pisada, rastro, túnel o agujero, ni crea o deja onda alguna o cualquier otra señal de su paso.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Uller puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.
Percepciones: Uller puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de seis millas. Como acción estándar, puede percibir cualquier cosa a seis millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 6 horas.
Percepciones de ámbito de poder: Uller percibe de forma automática cualquier suceso relacionado con intentar alimentar a 500 o más personas mediante la caza, y las competiciones de arquería que, entre espectadores y participantes impliquen un total de 500 o más personas.
Acciones automáticas: Uller puede utilizar Arte (fabricación de arcos), Empatía animal, Esconderse, Intuir la dirección, Moverse sigilosa-

mente, o Supervivencia como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Uller puede crear cualquier objeto mágico relacionado con la caza o la arquería, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

MONSTRUOS ASGARDIANOS

EINHERJAR

Los einherjar (ein-JER-jar) (*los muertos heroicos*) son los guerreros de Odín, escogidos por las valquirias de entre aquellos caídos en batalla. Sólo los que han muerto en combate o llevan la señal de Odín (haber sido heridos por una lanza) pueden llegar a formar parte de los einherjar. Pasan el tiempo luchando durante el día y festejando en el Valhalla durante la noche, y cuando llegue el Ragnarok, saldrán de él para luchar al lado de los aesires contra los gigantes y demás enemigos.

Las estadísticas del einherjar se aplican igualmente para las mujeres guerreras y los guerreros que Freya reúne en su palacio, Sesrumnir.

Enanos

Rasgos de enano: bonificador +1 en ataques contra orcos y trasgoides; bonificador +2 a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortílegas; bonificador +2 a las salvaciones de Fortaleza contra venenos; bonificador +4 de esquiva contra gigantes; visión en la oscuridad; afinidad con la piedra (bonificador racial +2 para advertir obras poco frecuentes de mampostería; puede realizar una prueba si se acerca a 10' o menos como si estuviera buscando activamente y puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas de piedra como si fuera un pícaro; intuir la profundidad); bonificador racial +2 a las pruebas de Tasación, Arte u Oficio relacionadas con piedra o metal.

Rasgos de cuasi deidad: inmunidad a ácido, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, efectos enajenadores, electricidad, frío y transmutación; resistencia al fuego 20, RD 35/+4, RC 32, inmortal.

Elfos

Rasgos élficos: inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de *dormir*; bonificador racial +2 en las salvaciones de Voluntad contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la penumbra (pueden ver el doble de lejos que un humano en condiciones de penumbra); tiene derecho a una prueba de Buscar si pasa a 5' o menos de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando activamente; competencia en arma marcial (arco orto compuesto, arco largo compuesto, espada corta, espada larga y estoque); bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya incluido en las estadísticas).

Rasgos de cuasi deidad: inmunidad a ácido, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, efectos enajenadores, electricidad, frío y transmutación; resistencia al fuego 20, RD 35/+4, RC 32, inmortal.

Humanos

Rasgos de cuasi deidad: inmunidad a ácido, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, efectos enajenado-

	Einherjar enano **Ajeno Pequeño** **Cuasi deidad** (0) **Guerrero** 20	**Einherjar elfo** **Ajeno Mediano** **Cuasi deidad** (0) **Guerrero** 20	**Einherjar humano** **Ajeno Mediano** **Cuasi deidad** (0) **Bárbaro** 20
Dados de Golpe:	20d10+80 (190)	20d10+20 (130)	20d12+40 (170)
Iniciativa:	+5	+9	+5
Velocidad:	19 (toque 11, sorprendido 18)	20 (toque 15, sorprendido 17)	17 (toque 11, sorprendido 17)
Ataques:	urgrosh enano +19/+14/+9/+4 cuerpo a cuerpo; o urgrosh enano +15 a distancia	espada larga +26/+21/+16/+11 cuerpo a cuerpo; o arco largo compuesto +26/+21/+16/+11 a distancia	gran hacha +25/+20/+15/+10 cuerpo a cuerpo
Daño:	urgrosh enano 1d8+4/19-20/×3; o urgrosh enano 1d6/19-20/×3	espada larga 1d8+3/18-20; o arco largo compuesto 1d8+2/19-20/×3	gran hacha 1d8+4/×3
Cualidades especiales:	rasgos de enano, rasgos de cuasi deidad	rasgos élficos, rasgos de cuasi deidad	rasgos de cuasi deidad, movimiento rápido, furia mayor 6/día, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas)
Salvaciones:	Fort +16, Ref +9, Vol +8	Fort +13, Ref +13, Vol +8	Fort +14, Ref +9, Vol +6
Características:	Fue 15, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 10	Fue 13, Des 20, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 12	Fue 18, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 12
Habilidades:	Arte (albañilería) +14, Arte (metalurgia) +13, Avistar +2, Escuchar +2, Saltar +11, Trepar +11	Avistar +2, Buscar +2, Escuchar +2, Montar (caballo) +12, Nadar +13, Saltar +13, Trato con animales +6, Trepar +14	Avistar +2, Escuchar +14, Intimidar +18, Intuir la dirección +12, Montar (caballo) +15, Nadar +16, Saltar +14, Supervivencia +12, Trato con animales +13, Trepar +14
Dotes:	Aguante, Alerta, Ataque poderoso Competencia con arma exótica (urgrosh enano), Correr, Crítico mejorado (urgrosh enano), Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización con un arma (urgrosh enano), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (urgrosh enano), Voluntad de hierro.	Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado, (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada larga), Especialización con un arma (arco largo compuesto), Especialización con un arma (espada larga), Desenvainado rápido, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada larga), Sutileza con un arma (espada larga), Voluntad de hierro.	Alerta, Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Hendedura, Iniciativa mejorada Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (gran hacha).
Terreno/Clima:	Asgard	Asgard	Asgard
Organización:	Tropel (20-40)	Tropel (20-40)	Tropel (20-40)
Valor de desafío:	20	20	20
Alineamiento:	neutral bueno	caótico bueno	neutral bueno

res, electricidad, frío y transmutación; resistencia al fuego 20, RD 35/+4 (4/–), RC 32, inmortal.

Movimiento rápido: el einherjar tiene una velocidad de 70' cuando no lleva armadura o lleva armadura ligera o intermedia (y no lleva una carga pesada).

Furia mayor: los siguientes cambios tienen efecto mientras el einherjar está furioso: CA 15; pg 230; Atq +28/+23/+18/+13 cuerpo a cuerpo (1d8+7/×3, gran hacha); TS Fort +17, Vol +9; Fue 24, Con 20; Nadar +19, Saltar +17, Trepar +17. Su furia dura 14 asaltos, y él no está cansado tras ello.

GIGANTES

Gigante de la escarcha de Jotunheim, varón o hembra: cuasi deidad (rango divino 0); Bbr 20; Ajeno Gargantuesco (maligno); DG 20d8+123; 213 pg; Inic +3; Vel 130'; CA 18 (toque 5, sorprendido 18); Atq +22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (2d8 +9/19-20/×3, gran hacha enorme de gran calidad); o +11/+6/+1 a distancia (2d6+9, piedra); Frente/ Alcance 20' × 20'/20'; AE Lanzamiento de rocas; CE Subtipo Frío, RD 35/+4 (4/-), visión en la oscuridad 60', movimiento rápido, furia mayor 6/día, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), rasgos de cuasi deidad; AL CE; TS Fort +18, Ref +7, Vol +8; Fue 29, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +18, Esconderse -15, Escuchar +12, Intimidar +11, Intuir la dirección +10, Saltar +19, Supervivencia +10, Trepar +19; Aguante, Alerta, Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (gran hacha), Correr, Crítico mejorado (gran hacha), Desenvainado rápido, Dureza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (gran hacha), Soltura con un arma (roca), Voluntad de hierro.

Subtipo de frío: inmune al frío; recibe doble daño por fuego salvo que se permita una salvación para mitad de daño, en cuyo caso recibe mitad de daño si es exitosa y el doble si falla.

Movimiento rápido: un gigante de la escarcha de Jotunheim tiene una velocidad de 130' si no lleva armadura, o lleva armadura ligera o intermedia.

Furia mayor: los siguientes cambios tienen efecto mientras un gigante de la escarcha de Jotunheim está furioso: CA 16; pg 333; Atq +25/+20/+15 cuerpo a cuerpo (2d8+12/19-20/×3, gran hacha enorme de gran calidad); TS Fort +21, Vol +11; Fue 35, Con 29; Saltar +22, Trepar +22. Su furia dura 12 asaltos, y él no está cansado tras ello.

Rasgos de cuasi deidad: inmunidad a ácido, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, efectos enajenadores, electricidad, frío y transmutación; resistencia al fuego 20, RD 35/+4, RC 32, inmortal.



Ilustración de A. Swekel

Gigante del fuego de Muspelheim, varón o hembra: cuasi deidad (rango divino 0); Gue 20; Ajeno Gargantuesco (legal, maligno, fuego); DG 20d8+123; 213 pg; Inic +3; Vel 120'; CA 18 (toque 5, sorprendido 18); Atq +27/+22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (2d8+11/19-20, espadón enorme de gran calidad); o +16/+11/+6/+1 a distancia (2d6+9 más 2d6 de fuego, piedra); Frente/Alcance 20' × 20'/20'; AE Lanzamiento de rocas; CE RD 35/+4, visión en la oscuridad 60', rasgos de cuasi deidad, Subtipo de Fuego, Atrapar rocas; AL LE; TS Fort +20, Ref +13, Vol +14; Fue 29, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +22, Arte (albañilería) +32, Esconderse -13, Escuchar +22, Intimidar +21, Intuir la dirección +20, Montar (caballo) +1, Saltar +39, Supervivencia +22, Trato con animales +13, Trepar +39; Aguante, Alerta, Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (espadón), Correr, Crítico mejorado (espadón), Crítico mejorado (piedra), Desenvainado rápido, Dureza, Embestida mejorada, Especialización con un arma (espadón), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (espadón), Soltura con un arma (piedra), Soltura con una habilidad [Arte (albañilería)], Soltura con una habilidad (Supervivencia), Soltura con una habilidad (Trato con animales), Voluntad de hierro.

Rasgos de cuasi deidad: inmunidad a ácido, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, efectos enajenadores, electricidad, frío y transmutación; resistencia al fuego 20, RD 35/+4, RC 32, inmortal.

Subtipo de fuego: inmune al fuego; recibe doble daño por frío salvo que se permita una salvación para mitad de daño, en cuyo caso recibe mitad de daño si es exitosa y el doble si falla.

VALQUIRIAS

Las Doncellas de la batalla, Las que escogen a los caídos, Las Doncellas guerreras
Cuasi deidades (rango divino 0)

Dogma

No existe un culto de las valquirias. Aquellas que van a parar tras la muerte al Valhalla o a Sesrumnir pertenecen a los cultos de Odín o Freya, pero más bien las valquirias sirven al panteón asgardiano en general. Todas las valquirias son mujeres.

Valquiria: cuasi deidad de sexo femenino (rango divino 0); Pal 20, Ajena Mediana; DG 20d8+140; 230 pg; Inic +19; Vel 60'; CA 35 (toque 16, sorprendida 29); Atq +30/+25/+20/+15 cuerpo a cuerpo (1d8+9/19-20/×3, lanza pesada o 1d6+9/19-20/×3, media lanza o 1d8+9/18-20, espada larga); AE castigar al mal,

expulsar muertos vivientes 10/día; CE aura de valor, *detectar el mal*, gracia divina, salud divina, vínculo de empatía con su montura, montura especial (pegaso), *imposición de manos*, *quitar enfermedad* 6/semana, compartir conjuros con su montura, rasgos de cuasi deidad; AL LB; TS Fort +19, Ref +29, Vol +19; Fue 28, Des 40, Con 25, Int 24, Sab 24, Car 24.

Habilidades y dotes: Avistar +32, Concentración +50, Diplomacia +50, Escuchar +29, Intimidar +30, Montar (caballo) +62, Nadar +31, Saber (arcano) +27, Saber (historia) +27, Saber (los Planos) +27, Saber (muertos vivientes) +32, Saber (nobleza y realeza) +27, Saber (religión) +33, Saltar +34, Sanar +50, Trato con animales +50, Trepar +34; Alerta, Ataque al galope, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Crítico mejorado (espada larga), Crítico mejorado (lanza pesada), Crítico mejorado (media lanza), Desenvainado rápido, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pisotear, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con un arma (lanza pesada), Soltura con un arma (media lanza).

Castigar al mal (Sb): una vez al día, una valquiria puede intentar castigar al mal con un ataque normal cuerpo a cuerpo. Añade +7 a su tirada de ataque e inflige 20 puntos adicionales de daño. Intentar castigar a una criatura que no es maligna no tiene ningún efecto, pero utiliza la aptitud para ese día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): una valquiria expulsa muertos vivientes como lo haría un clérigo con dos niveles menos.

Aura de valor (Sb): una valquiria es inmune al miedo, mágico o de cualquier otro tipo. Los aliados que estén a 10' de ella obtienen un bonificador +4 de moral en los tiros de salvación contra miedo.

Detectar el mal (St): la valquiria puede *detectar el mal* a voluntad, como con el conjuro.

Gracia divina: la valquiria utiliza su modificador de Carisma a todas sus tiradas de salvación (este modificador ya se ha contado en las estadísticas dadas anteriormente).

Salud divina: una valquiria es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades mágicas como la putridez de momia y la licantropía.

Vínculo de empatía (Sb): la valquiria puede comunicarse de forma telepática con su montura con un alcance máximo de una milla. Tiene la misma relación que su montura con un objeto o un lugar.

Montura especial (pegaso): esta criatura concede a su ama el vínculo de empatía y el compartir conjuros. Ver sus estadísticas a continuación.

Imposición de manos (St): una valquiria puede curar heridas por medio de su toque como una acción estándar. Cada día puede curar 140 puntos de golpe. La valquiria puede curarse a sí misma y puede dividir la curación entre diversos receptores, y no tiene porqué utilizar toda su capacidad de una vez.

Quitar enfermedad (St): una valquiria puede *quitar enfermedad*, como si usara el conjuro, seis veces a la semana.

Compartir conjuros: una valquiria puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma también afecte a su montura si ésta se encuentra a un máximo de 5' cuando lo lanza. También puede lanzar sobre su montura un conjuro cuyo objetivo sea "Tú".

Conjuros de paladina/día: 5/5/5/4; CD base = 17 + nivel de conjuro.

Rasgos de cuasi deidad: inmunidad a ácido, consunción de característica, consunción de energía, daño de característica, efectos enajenadores, electricidad, frío y transmutación; resistencia al fuego 20, RD 35/+4, RC 32, inmortal.



Montura de la valquiria: VD 12; animal Grande; DG 12d8+36; 90 pg; Inic +6; Vel 60', volar 100' (buena); CA 21 (toque 11, sorprendido 19); Atq +17 cuerpo a cuerpo (1d8+2, pezuñas), +12 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); AE aptitudes sortílegas; CE orden imperiosa, evasión mejorada, olfato RC 25; AL NB; TS Fort +11, Ref +10, Vol +11; Fue 22, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +16, Avistar +16*, Buscar +11, Diplomacia +3, Esconderse -3, Escuchar +16*, Intimidar +16, Intuir la dirección +11, Supervivencia +16; Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Viraje brusco, Voluntad de hierro. *Bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Aptitudes sortílegas: detectar el bien y *detectar el mal* a voluntad en un radio de 60 yardas como si fueran conjuros lanzados por un hechicero de 5.º nivel.

Olfato (Ex): la criatura puede detectar individuos que se estén aproximando, descubrir husmeando a enemigos ocultos y rastrear utilizando el sentido del olfato.

CLASE DE PRESTIGIO: BERSERKER

Los berserker son guerreros que se visten con pieles de oso (berserker viene del inglés "bear sark" o "bear shirt", que significa camisa de oso), utilizando como ventaja el miedo que mucha gente tiene a los animales salvajes y al mismo tiempo invitando a la furia salvaje del animal a manifestarse

Ilustración de W. Reynolds

TABLA 6–4: EL BERSERKER

Nivel de clase	Ataque base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+0	+0	Furia de batalla 1/día, +10' al movimiento
2.º	+1	+3	+0	+0	Reducción del daño 1/–
3.º	+2	+3	+1	+1	Forma bestial 1/día
4.º	+3	+4	+1	+1	Furia de batalla 2/día, reducción del daño 2/–
5.º	+3	+4	+1	+1	
6.º	+4	+5	+2	+2	Forma bestial 2/día, reducción del daño 3/–
7.º	+5	+5	+2	+2	
8.º	+6	+6	+2	+2	Furia de batalla 3/día, reducción del daño 4/–
9.º	+6	+6	+3	+3	Forma bestial 3/día
10.º	+7	+7	+3	+3	

en el cuerpo del guerrero. Los berserker se lanzan a sí mismos a un frenesí de batalla, mordiendo sus escudos y aullando como animales, convirtiéndose en enemigos formidables, ya que estos feroces guerreros parecen insensibles al dolor mientras les dura su locura. (*NdT: Snorri Sturluson, escaldo del siglo XIII dice de ellos "Los hombres de Odín iban al combate sin cotas de malla, rabiosos como perros o lobos, mordiendo sus escudos, fuertes como osos o toros. Mataban a la gente, y ni el fuego ni el hierro hacían mella en ellos."*) En su locura se les ha visto atacar a las rocas y árboles, y no es extraño que maten a su propia gente.

Por lo general, los bárbaros miran con desprecio a los berserker, cuya falta de control en combate va incluso más allá de las legendarias furias bárbaras. Los dioses asgardianos son a menudo lanzadores de conjuros arcanos, por lo que incluso los magos y hechiceros pueden verse "bendecidos" con la furia de batalla.

Como personajes no jugadores, los berserker no se pueden diferenciar de los guerreros y demás combatientes hasta que su locura se apodera de ellos. Rara vez viajan juntos, ya que saben de primera mano lo peligroso que puede resultar tener a otro berserker como aliado.

Dado de Golpe: d12.

Requisitos

Para llegar a ser un berserker, un personaje debe cumplir con todo lo siguiente.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +5.

Dotes: Competencia con arma marcial (espada larga, gran hacha, o martillo de guerra), Competencia con armadura intermedia, Competencia con escudo.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del berserker (y la característica clave de cada habilidad) son: Avistar (Sab), Empatía animal (Car), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepar (Fue). Consulta el capítulo 4.º del *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio berserker.

Competencias con armas y armaduras: el berserker obtiene competencia con armadura ligera así como en todas las armas cuerpo a cuerpo marciales y sencillas, si no tenía esas competencias de su clase anterior.

Furia de batalla (Ex): empezando a 1.º nivel, los berserker pueden entrar en furia de batalla como acción estándar. Ganan +6 a Fuerza, +6 a Constitución y un bonificador de moral de +3 a las salvaciones de Voluntad, pero sufren un penalizador –2 a la CA mientras estén en furia de batalla. El incremento de Constitución aumenta los puntos de golpe del berserker en 3 puntos por nivel, pero estos puntos de golpe desaparecerán al finalizar la furia cuando la Constitución baje de nuevo a su valor normal (Estos puntos adicionales no se pierden primero tal y como sucede con los puntos temporales, consultar 'Puntos temporales' en el capítulo 8.º del *Manual del Jugador.*) Mientras está furioso, un berserker no puede utilizar habilidades o aptitudes que requieran paciencia o concentración, tales como moverse sigilosamente o lanzar conjuros (las únicas habilidades de clase que no puede utilizar son Empatía animal y Supervivencia) y tampoco puede utilizar armas a distancia. Puede utilizar cualquier dote que conozca excepto Pericia, dotes de creación de objetos, dotes metamágicas o Soltura con habilidades (si están relacionadas con habilidades que requieran paciencia o concentración). Mientras esté furioso, el berserker atacará a cualquier ser que vea, y cuando empiece a atacar a un enemigo, continuará haciéndolo hasta que el enemigo muera, el berserker muera o resulte incapacitado, o termine su furia.

Para evitar atacar a un amigo o a un espectador inocente, el berserker debe realizar una salvación de Voluntad (CD 15 + el número de asaltos que lleva furioso). Un ataque de furia de batalla dura una cantidad de asaltos igual a 3 + el modificador de Constitución (recién incrementada) del personaje. El berserker no puede poner fin a su furia de batalla antes de tiempo de forma voluntaria. Si ya no tiene ningún ser en línea de visión, el berserker atacará al azar paredes, rocas, árboles, puertas, o cualquier cosa que pueda ver. Cuando termine la furia de batalla, el berserker estará fatigado (-2 a Fuerza, -2 a Destreza, no puede cargar o correr) por el resto del encuentro. El berserker solamente puede volverse furioso una vez por encuentro y únicamente una cantidad determinada de veces al día (según nivel).

Bonificador al movimiento (Ex): a 1.º nivel, el berserker incrementa su velocidad en 10'. Este bonificador se aplica solamente cuando está en su forma humana e híbrida.

Forma bestial (Sb): a 3.º nivel, el berserker escoge un tótem animal de entre los de esta lista: águila, ballena (cachalote), cuervo, jabalí, lobo u oso (pardo). Una cantidad de veces al día según nivel, el berserker puede cambiar de forma volviéndose una criatura híbrida con rasgos combinados de humano y animal, o en el animal mismo. Un híbrido conserva el uso de los brazos, manos e inteligencia del humano, pero pierde la capacidad de hablar y no puede utilizar habilidades o aptitudes que requieran paciencia o concentración, tales como moverse sigilosamente o lanzar conjuros (las únicas habilidades de clase que no puede utilizar son Empatía animal y Supervivencia). Puede utilizar cualquier dote que conozca excepto Pericia, dotes de creación de objetos, dotes metamágicas o Soltura con habilidades (si están relacionadas con habilidades que requieran paciencia o concentración). El híbrido también gana un +2 a Fuerza y +2 a Constitución. El incremento de Constitución aumenta los puntos de golpe del berserker en 1 punto por nivel, pero estos puntos de golpe desaparecerán al finalizar la forma bestial cuando la Constitución baje de nuevo a su valor normal (Estos puntos adicionales no se pierden primero tal y como sucede con los puntos temporales, consultar 'Puntos temporales' en el capítulo 8.º del *Manual del Jugador.*)

Mientras está en forma animal, el berserker gana las aptitudes y velocidad de movimiento del animal y conserva su inteligencia humana. Un berserker no puede utilizar su furia de batalla mientras está en forma híbrida o animal, ni puede utilizar forma bestial mientras está en furia de batalla. Siempre puede cambiar de vuelta a forma humana a voluntad. Ningún equipo o vestidura se transforma con el berserker cuando utiliza forma bestial.

Reducción del daño (Ex): empezando en 2.º nivel, el berserker gana la aptitud de restar alguna cantidad de daño de cada golpe o ataque. Cada vez que sufra daño, resta 1 de la cantidad de puntos de golpe perdidos. A 4.º nivel la reducción aumenta a 2. A 6.º nivel se incrementa a . A 8.º nivel sube hasta 4. Esta aptitud puede reducir el daño sufrido a 0, pero no a una cantidad inferior a 0.

MONSTRUOS ASGARDIANOS

Los monstruos siguientes son particularmente apropiados para una campaña que utilice el panteón asgardiano.

Monstruo	VD	Notas
Duende, nixi	1	A menudo caótico
Elemental de aire	1 a 11	A menudo tiene un ataque de frío
Elemental de fuego	1 a 11	A menudo es más inteligente que el estándar
Elfo, drow	1	A menudo llamado svartalf
Elfo, gris	1/2	
Enano de las profundidades	1/2	Enano nórdico común
Enano, duérgar	1	Enano nórdico maligno común
Esqueleto	1/6 a 9	Cualquier tamaño
Gigante	7 a 13	La mayoría de la escarcha y del fuego
Gnomo, svirfneblin	1	A menudo imposibles de distinguir de los enanos
Gusano de la escarcha	12	
Huargo	2	
Licántropo, hombre-oso	5	A menudo con niveles de bárbaro o guerrero
Lobo invernal	5	
Méfit de fuego	3	
Méfit de hielo	3	
Méfit de magma	3	
Simio terrible	3	Una variante de 'Simio de las nieves' (mismas estadísticas)
Tumulario	3	Sirviente/Criatura de Hela
Zombi	1/6 a 12	Cualquier tamaño

Animales: ballena, orca (VD 5); cuervo (algunas veces celestial); (VD 1/8); lobo (VD 1); oso polar (VD 4); perro (VD 1/3); perro de monta (VD 1); serpiente constrictor gigante (algunas veces infernal con VD +1) (VD 5).

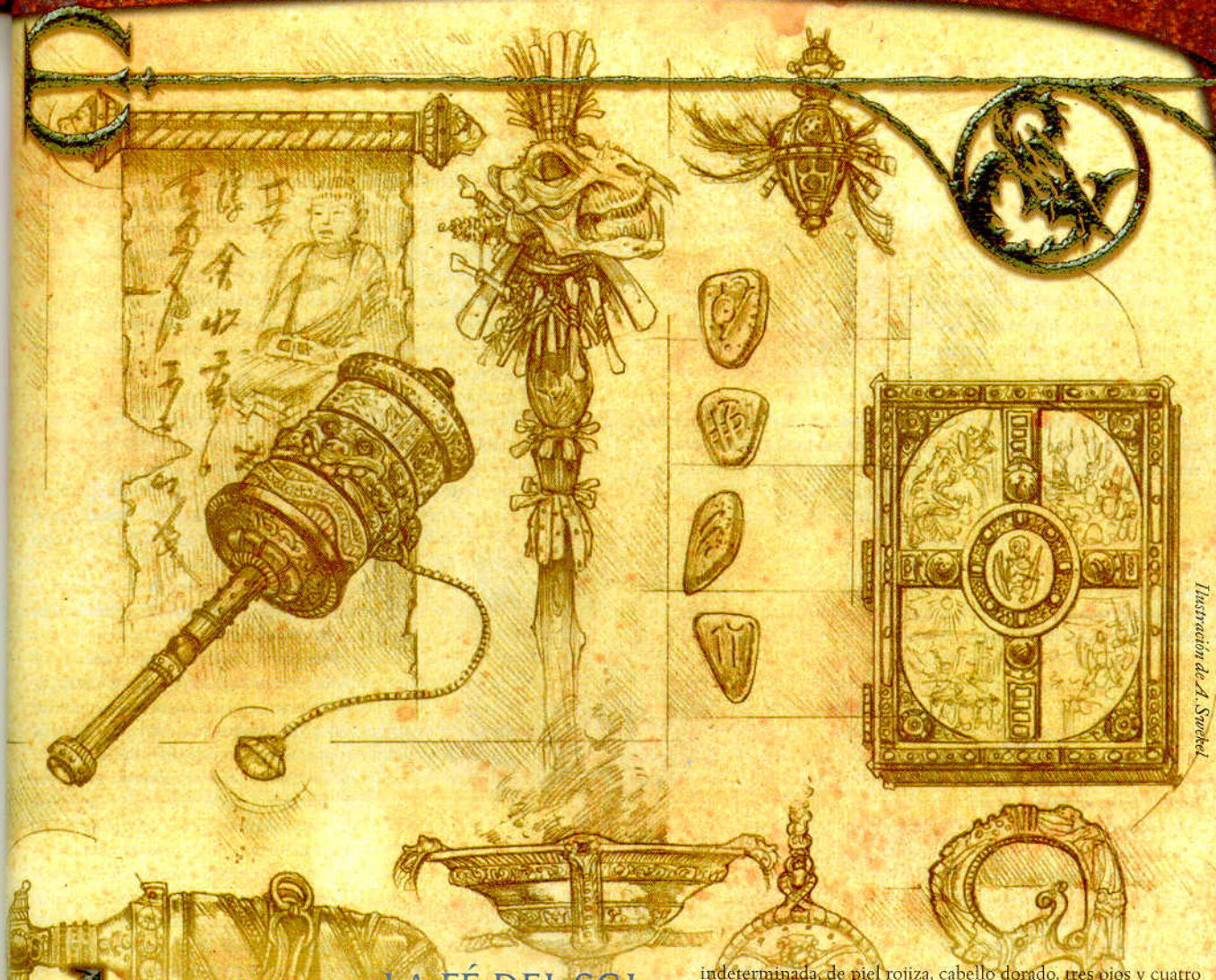


Ilustración de A. Swekel

LA FÉ DEL SOL

La Fe del sol es una religión monoteísta diseñada de acuerdo con las directrices del capítulo 1.°. La deidad de esta religión, Taiia, es una deidad solar con dos aspectos: la Creadora y la Destructora del universo, cada papel manifestado diariamente con su presencia o ausencia en el cielo.

TAIIA

La que todo lo ve, la Creadora, la Devoradora, la Danzarina, la Luz cegadora
Deidad mayor
Símbolo: un disco solar con tres ojos en su interior.
Alineamiento: neutral.
Ámbitos de poder: creación, destrucción, vida mortal, muerte.
Adoradores: todo el mundo.
Alineamiento de los clérigos: (aspecto creador) CB, CN, LB, LN, N, NB; (aspecto destructor) CM, CN, LN, LM, N, NM.
Dominios: (aspecto creador) Aire, Bien, Caos, Curación, Ley, Magia, Protección, Saber, Sol, Suerte, Tierra, Viaje; (aspecto destructor) Agua, Caos, Destrucción, Fuego, Fuerza, Guerra, Ley, Mal, Muerte, Superchería.
Arma preferida: (aspecto creador) tridente, (aspecto destructor) hacha de batalla.

Taiia (TAI-ia) es una deidad solar de la que se dice que es la creadora del universo y de la vida mortal, así como su destructora final. El amanecer de cada mañana recuerda su favor y sus propiedades como alimentadora y dadora de vida. El atardecer y la ausencia de sol durante la noche son una pequeña muestra de su cólera, que alcanzará a todos aquellos que no la sigan. Taiia aparece como una humanoide de raza indeterminada, de piel rojiza, cabello dorado, tres ojos y cuatro brazos, rodeada de un halo de luz brillante capaz de deshacer cualquier oscuridad.

Dogma

Taiia es apasionada y voluble, da y retira sus favores sin ninguna justicia o miramiento y sin considerar alineamiento alguno. Sus adoradores representan a la totalidad de la vida mortal: devotos seguidores que buscan la unión mística con su luz, asesinos fanáticos que creen estar ejecutando sus sentencias de condenación, y humildes campesinos que suplican cosechas abundantes e inviernos benignos. Gente diferente y sectas distintas que destacan uno de sus aspectos sobre el otro. Es difícil encontrar una visión equilibrada de ambos, pero tal vez la mejor forma de expresarlo sea según el punto de vista de un campesino:

"Taiia da y quita. Vivimos y morimos según su voluntad. Las cosechas crecen o se pierden con una helada si pronuncia una palabra. ¿Le importa a ella? No lo sé, pero sí sé que escucha las plegarias que le elevo en el templo, y algunas veces me concede lo que he pedido. Ella es la vida, y al final será también la muerte, y devorará mi alma permitiéndome ser parte de ella si así le place."

El culto de Taiia niega no solamente el poder sino incluso la existencia de otros dioses, y por ello prohíbe el culto de cualquier otra deidad. Los seguidores de Taiia esperan unirse a ella tras la muerte, al consumirse sus almas para alimentar sus llamas eternas. Aquellos a los que, por cualquier motivo, no favorece están condenados a permanecer en la oscuridad, alejados de ella para toda la eternidad.

Clero y templos



El culto de Taiia se compone de varias sectas diferentes, que por lo general se pueden dividir entre las que se centran en su aspecto creador y las que lo hacen en su aspecto destructor. El culto carece de una autoridad central que establezca que unas sectas sean "ortodoxas" y otras "heréticas", así que las sectas se las ingenian para coexistir, algunas veces cooperando y otras guerreando unas con otras.

El clero de cualquier secta puede ser reconocido con facilidad por sus cabezas afeitadas y los símbolos sagrados que lucen de forma destacada. Si bien cada secta tiene su propio símbolo, todos incorporan la imagen del disco solar con los tres ojos. El símbolo de los Mendicantes ciegos muestra el disco con dos de sus ojos cerrados, mientras que el disco de la secta de la Llama purificadora tiene además cuatro brazos que blanden las armas preferidas de la deidad. Los papeles y misión del clero varían según la secta.

Los clérigos de una secta centrada en el aspecto creador tienen acceso a los dominios de Taiia de ese aspecto y deben ser de un alineamiento de los enumerados para él. De igual modo, los clérigos de una secta que se centre en su forma destructora tienen acceso a los dominios de su aspecto destructor y deben tener el alineamiento apropiado.

La Fe del sol incluye varias sectas menores.

Los Mendicantes ciegos: esta secta centrada en el aspecto creador es sumamente mística, poniendo el énfasis en la práctica ascética (lo que incluye llevar una venda sobre los ojos o incluso cegarse uno mismo, voto de pobreza y guardar ayuno) y largas horas de plegaria contemplativa. A través de tales prácticas, los Mendicantes ciegos (tanto clero como seglares) esperan alcanzar un estado de conciencia intensificada de la presencia y el poder de Taiia, experimentando el poder purificador de sus llamas y el éxtasis de su gracia.

La Llama purificadora: "el poder purificador de sus llamas" significa algo bastante diferente para esta secta basada en el lado destructor. Sus miembros comparten un doble enfoque: profetizar y juzgar. Los cultistas de la Llama purificadora desarrollan un don profético, creyendo que Taiia les concede visiones y comprensión de su voluntad y su aprobación. Sin embargo, poner de relieve su lado oscuro implica por lo general juzgar a un mundo que no la sigue adecuadamente. Ellos llevan a cabo sus sentencias entre los mortales, a través de los sistemas judiciales cuando es posible o a través de otros medios cuando no lo es, incluyendo el asesinato y la guerra.

El Camino del sol: esta secta del aspecto creador se caracteriza por la veneración ferviente, desarrollando no la experiencia mística de la presencia de Taiia, sino el amor del creyente a la deidad y la devoción en su fe. No se exigen actos extraordinarios de ascetismo o plegaria, pero los miembros del Camino del sol se reúnen de forma regular para rendir culto mediante cánticos de júbilo y danzas girando en forma de espiral que simbolizan el arco que el sol describe a través del cielo, y de las que proviene el nombre de la secta.

Los Penitentes oscuros: esta secta centrada en el aspecto destructor se parece a la Llama purificadora en que pone el énfasis en el juicio de Taiia a un mundo pecador, aunque más que ejecutar sus castigos en el resto del mundo, los miembros de la secta asumen el peso del pecado en sí mismos. Mediante la aceptación voluntaria del rechazo de Taiia, a menudo encontrándose en habitaciones envueltas en *oscuridad* mágica, los Penitentes oscuros creen que pueden desviar la cólera de Taiia del resto del mundo, mientras encuentran su propia salvación en sus actos desinteresados.

Ilustraciones de D. Cramer y J. Easley

Taiia

Bárbara 20/Clériga 20
Ajena Enorme
Rango divino: 20
Dados de Golpe: 20d8+340 (ajeno) más 20d12+340 (Bbr) más 20d8+340 (Clr) (1.580 pg).
Iniciativa: +9
Velocidad: 110'
CA: 78 (–2 tamaño, +9 Des, +20 divino, +33 natural, +8 desvío).
Ataques*: *espada larga enorme +5 radiante* +76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo, *mangual ligero enorme +5 veloz* +76/+76/71+/66/+61 cuerpo a cuerpo, *tridente +5 sagrado* +76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo, *hacha de batalla +5 sacrílega* +76/+71/+66/+61 cuerpo a cuerpo; o conjuro +72 toque cuerpo a cuerpo o +65 toque a distancia. * Siempre obtiene un 20 en los tiros de ataque; tirar el dado para golpe crítico.
Daño*: *espada larga enorme +5 radiante* 2d8+21/19-20, *mangual ligero enorme +5 veloz* 2d8+13, *tridente +5 sagrado* 2d8+13, *hacha de batalla +5 sacrílega* 2d8+13/×3; o por conjuro. *Siempre inflige máximo daño (espada larga 39 puntos, resto de armas 29 puntos).
Frente/Alcance: 5'×10'/15'
Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas, expulsar o reprender muertos vivientes 11/día.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 55/+4 (4/-), inmunidad al fuego, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 20 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, movimiento rápido, furia mayor 6/día, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueada, +4 contra trampas), RC 52, aura divina (20 millas, CD 37).
Salvaciones*: Fort +69, Ref +61, Vol +60. *Siempre obtiene un 20 en las salvaciones.
Características: Fue 43, Des 28, Con 45, Int 29, Sab 26, Car 27.
Habilidades*: Avistar +70, Concentración +77, Conocimiento de conjuros +69, Diplomacia +68, Esconderse +21, Escuchar +70, Escudriñar +69, Germanía +68, Intimidar +68, Intuir la dirección +68, Montar (caballo) +49, Nadar +76, Saber (arcano) +69, Saber (geografía) +49, Saber (historia) +69, Saber (religión) +79, Saltar +76, Sanar +68, Supervivencia +68, Trepar +76. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Combate con múltiples armas, Combate con múltiples armas mayor, Combate con múltiples armas mejorado, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Movilidad, Multidextrismo, Pericia, Pericia superior, Romper arma, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con un arma (hacha de batalla), Soltura con un arma (mangual ligero), Soltura con un arma (tridente).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Cambiar de forma, Cambiar de forma verdadero, Celeridad divina, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Dominio adicional (Curación), Dominio adicional (Destrucción), Dominio adicional (Fuerza), Dominio adicional (Guerra), Dominio adicional (Viaje), Don de la vida, Furia divina, Impacto aniquilador, Inmunidad adicional a la energía (fuego), Mano de la muerte, Recomposición, Tormenta de energía (cualquier forma de energía), Vida y muerte, Vida y muerte masiva.

Poderes de dominio: 20/día *toque mortal* (si el receptor tocado no tiene al menos 120 pg, muere); 20/día castigar (+4 al ataque y +20 al daño a un ataque con arma); lanza conjuros curación con + 1 al nivel de lanzador; 20/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 20/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +20 a Fue durante 1 asalto); 20/día expulsión mayor; 20/día libertad de movimiento.

Aptitudes sortílegas: aunque Taiia concede acceso a 20 dominios, tiene solamente aptitudes sortílegas relacionadas con ocho: Curación, Destrucción, Fuerza, Guerra, Muerte, Protección, Sol y Viaje. Taiia utiliza estas aptitudes con un nivel 30.º de lanzador, excepto para los conjuros de curación, en los cuales utiliza un nivel 31.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 38 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma, mágica, barrera de cuchillas, calentar metal, campanas fúnebres, campo antimagia, causar miedo, círculo curativo, círculo de fatalidad, contagia, crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, curar heridas críticas, curar heridas leves, curar heridas moderadas, curar heridas serias, custodia contra la muerte, dañar, descarga flamígera, desintegrar, destrucción, encontrar la senda, escudar a otro, escudo de fuego, esfera prismática, estallar, explosión solar, fuerza de toro, implosión, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmunidad a conjuros, lamento de la banshee, localizar objeto, luz abrasadora, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, mente en blanco, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, piel pétrea, poder de la justicia, poder divino, protección contra los elementos, proyección astral, puerta dimensional, puerta en fase, puño cerrado de Bigby, rayo solar, reanimar a los muertos, rechazo, regenerar, rematar a los vivos, resistencia a conjuros, resurrección verdadera, retirada expeditiva, sanar, sanar a las masas, santuario, semillas de fuego, soportar los elementos, teleportar sin error, terremoto, vestidura mágica, volar.*

Furia mayor: los siguientes cambios tienen efecto mientras Taiia está furiosa: CA 76; pg 1.760; Atq +79/+74/+69/+64 cuerpo a cuerpo; bonificador +3 al daño; TS Fort +72, Vol +63; Fue 52, Con 51; Nadar +79, Saltar +79, Trepar +79. Su furia dura 23 asaltos, y no está cansada tras ello.

Conjuros de clériga/Día: 6/8/8/8/7/6/6/6/6; CD base = 18 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad mayor, Taiia recibe de forma automática el mejor resultado posible en cualquier tirada que haga (incluyendo tiros de ataque, daño, pruebas y salvaciones). Es inmortal.

Percepciones: Taiia puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 20 millas. Como una acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 20 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 20 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 20 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Taiia percibe todos los actos de creación, nacimientos y muertes 20 semanas antes de que sucedan, y retiene las sensaciones durante 20 semanas después de que ocurran.

Acciones automáticas: Taiia puede utilizar cualquier habilidad, incluidas aquellas en las que no tiene rangos como una acción gratuita si la CD de la tarea es 30 o menos. Puede realizar hasta 20 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Taiia puede crear cualquier objeto mágico.

CLASE DE PRESTIGIO: JUSTICIERO DE TAIIA

Los justicieros de Taiia son los miembros de la secta de la Llama purificadora cuya aptitud profética está limitada, pero que cumplen el papel de ejecutores de la sentencia de Taiia contra los pecadores. Son devotos del aspecto destructor de Taiia, venerando el poder consumidor de las llamas del sol, e imitando su cólera justiciera.

Los justicieros de Taiia aportan una experiencia variada a su insólita llamada. Algunos son clérigos devotos, mientras otros son pícaros procaces. A menudo los guerreros, los monjes y, de forma especial, los exploradores se sienten atraídos por esta clase, mientras que los paladines y los druidas rara vez lo intentan. Se sabe que también magos y hechiceros han adoptado esta clase, aunque no con mucha frecuencia. Algunos justicieros tienen también niveles en la clase de prestigio de asesino.

Los justicieros de Taiia PNJ son respetados pero también temidos. En las zonas donde su secta es poderosa políticamente, los justicieros disponen de la libertad y los medios para proporcionar un final desagradable a sus enemigos. Incluso allí donde sus poderes sufren trabas y recortes legales, emplean cualquier método a su alcance para hacer llegar a sus enemigos su "justicia".

Dados de Golpe: d6.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un justiciero de Taiia, un personaje debe cumplir con todo lo siguiente.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Deidad tutelar: Taiia.

Ataque base: +4.

Habilidades: 6 rangos en Saber (religión).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del justiciero de Taiia (y la característica clave de cada habilidad) son: Avistar (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des),

Tabla 7–1: El justiciero de Taiia

Nivel de Clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+2	Dote adicional, ataque furtivo +1d6	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Percepción de combate +2	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+3	*Augurio* 1/día	1	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	1	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+4	*Adivinación* 1/día, percepción de combate +4	1	1	0	—
6.º	+4	+2	+5	+5	*Augurio* 2/día	1	1	1	—
7.º	+5	+2	+5	+5	Ataque furtivo +3d6	2	1	1	0
8.º	+6	+2	+6	+6	Percepción de combate +6	2	1	1	1
9.º	+6	+3	+6	+6	*Augurio* 3/día	2	2	1	1
10.º	+7	+3	+7	+7	*Adivinación* 3/día, ataque furtivo +4d6	2	2	2	1

Reunir información (Car), y Saber (religión) (Int). Consulta el capítulo 4.º del *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del justiciero de Taiia.

Competencias con armas y armaduras: a 1.er nivel, el justiciero de Taiia gana una dote de competencia con un arma (Competencia con arma exótica con un arma en concreto, Competencia con arma marcial con un arma en concreto, o Competencia con arma sencilla) como dote adicional. Aparte de eso, los justicieros no obtienen ninguna competencia adicional más con arma o armadura.

Conjuros: empezando a 1.er nivel, un justiciero de Taiia gana la aptitud de lanzar una pequeña cantidad de conjuros divinos. Para lanzar conjuros, el justiciero debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + nivel de conjuro; así pues un justiciero con Sabiduría 10 o menos no puede lanzar esos conjuros. Los conjuros adicionales del justiciero se basan en su Sabiduría y las tiradas de salvación contra esos conjuros tienen una CD de 10 + nivel de conjuro + el modificador de Sabiduría del justiciero (si lo tiene). Cuando el justiciero tiene 0 conjuros en un nivel dado, como 0 conjuros de 1.er nivel a 1.er nivel de justiciero, solamente tiene conjuros adicionales y un justiciero de 1.º que no los tenga para ese nivel no puede lanzar todavía conjuros. La lista de conjuros figura a continuación. Un justiciero prepara y lanza sus conjuros del mismo modo que un clérigo (aunque no puede lanzar de forma espontánea conjuros de *curar* o *infligir*).

Ataque furtivo (Ex): si un justiciero de Taiia puede coger a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse de forma efectiva de su ataque, puede alcanzar un punto vital para infligir mayor daño. El ataque del justiciero infligirá daño adicional siempre que su víctima no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no ese bonificador de Destreza) o pueda ser flanqueda por el personaje. El daño adicional es de +1d6 a 1.er nivel y se incrementa en +1d6 cada tres niveles subsiguientes. Este daño adicional no se multiplica si obtiene un golpe crítico con un ataque furtivo.

Los ataques a distancia solamente cuentan como ataque furtivo si el objetivo se encuentra como máximo a 30' de distancia. Un justiciero de Taiia no puede hacer un ataque furtivo para infligir daño atenuado, y debe ser capaz de ver a su víctima con suficiente claridad como para localizar un punto vital que sea capaz de alcanzar. No puede atacar furtivamente al golpear a una criatura con ocultación ni cuando alcance solamente las extremidades de una cuyos órganos vitales estén fuera de su alcance. Un justiciero de Taiia solamente puede atacar furtivamente a criaturas vivientes cuya anatomía pueda distinguir: los cienos, constructos, las criaturas incorpóreas o vegetales, o los muertos vivientes carecen de puntos vitales a los que atacar. Además, cualquier criatura inmune a los golpes críticos es invulnerable a los ataques furtivos.

Si un justiciero obtiene además bonificadores de ataque furtivo de otra fuente (como por ejemplo niveles de pícaro) los bonificadores al daño se apilan.

Percepción de combate (Ex): un justiciero de cómo mínimo 2.º nivel puede designar a un único oponente en combate y contra él, obtiene un bonificador introspectivo de +2 a la CA y un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas de ataque. A 5.º nivel ese bonificador se incrementa a +4 y en 8.º a +6.



Ilustración de J. Easley y D. Cramer

***Augurio* (St):** a 3.er nivel, un justiciero de Taiia obtiene la aptitud de utilizar *augurio* como una aptitud sortílega una vez al día como un clérigo del nivel del mismo nivel. A 6.º nivel, puede utilizar esta aptitud dos veces al día, y en 9.º nivel puede hacerlo tres veces al día.

***Adivinación* (St):** a 5.º nivel el justiciero puede utilizar *adivinación* como una aptitud sortílega una vez al día como un clérigo del nivel del mismo nivel. A 10.º nivel puede utilizarla dos veces al día.

Ex-justicieros

Un justiciero de Taiia que pierda el favor de la Llama purificadora, al rehusar a ejecutar sus misiones o unirse a otra secta, deja de ganar niveles adicionales como justiciero pero mantiene todas las aptitudes que tenía hasta el momento. Si un justiciero abandona el culto a Taiia, perderá todos sus conjuros y aptitudes sortílegas, pero mantendrá sus otros poderes.

Lista de conjuros del justiciero de Taiia

Los justicieros de Taiia pueden escoger sus conjuros de la siguiente lista.

1.er nivel: *arma mágica, causar miedo, fatalidad, favor divino, orden imperiosa, perdición, reloj de la muerte.*

2.º nivel: *arma espiritual, auxilio divino, cautivar, fuerza de toro, inmovilizar persona, zona de verdad.*

3.er nivel: *ceguera/sordera, contagio, lanzar maldición, luz abrasadora, plegaria, vestidura mágica.*

4.º nivel: *arma mágica mayor, comunión, discernir mentiras, poder divino.*

LOS SEGUIDORES DE LA LUZ

Los seguidores de la Luz es una religión dualista diseñada de acuerdo con las directrices del capítulo 1.º. La oposición central en este sistema dualista es entre la energía positiva, personificada en una deidad llamada Elishar, y la energía negativa, representada por Toldoth. El campo de batalla entre estas fuerzas y deidades es, como resulta natural, el mundo material de los mortales. La mayoría de miembros de esta religión han apostado por Elishar en este conflicto cósmico, y consagran su vida a la obediencia de su poder positivo.



ELISHAR

Deidad intermedia
Símbolo: una estrella de cinco puntas inscrita en el interior de otra estrella de cinco puntas, dentro de un círculo.
Plano hogar: el plano de Energía positiva.
Alineamiento: neutral bueno.
Ámbitos de poder: energía positiva, luz, profecía
Adoradores: mortales buenos y neutrales.
Alineamiento de los clérigos: CB, LB, NB.
Dominios: Bien, Curación, Protección, Saber, Sol, Suerte.
Arma preferida: cimitarra.

Elishar (e-li-XAR) es un ser radiante cargado de energía positiva. Aparece en formas diversas: como un globo de luz palpitante, un humanoide (de cualquier sexo o andrógino) de piel dorada o plateada extremadamente brillante,

o como un râvido. En forma de râvido, Elishar rezuma de forma literal energía positiva, y su mera presencia es devastadora para los muertos vivientes.

Dogma

Los seguidores de Elishar creen que la vida es el poder más grande del universo, la energía que infunde aliento a las criaturas vivientes es un bien en sí misma. Todo mal y todas las cosas que impiden que se experimente la vida al máximo provienen de Toldoth. Elishar es la fuente de la vida y de todas las cosas que ayudan a vivir: todas y cada una de las bendiciones naturales y sobrenaturales de salud, integridad y energía.

Un himno a Elishar proclama con gran deleite:

Fuente y semilla de luz y vida,
meta de toda nuestra existencia:
tú que nos defiendes de la noche,
curando y perdonando.
Así como nuestra vida fluye sólo de ti,
permítenos ser a la vez puros y santos.

Los seguidores de la Luz creen que están llamados a propagar la vida de Elishar por todo el mundo, combatiendo la enfermedad y la muerte allí donde la encuentren, rogando a los miembros de otras religiones (que creen han sido engañados y apartados del camino correcto por Toldoth) para que sirvan a la Luz. Artículo capital de la doctrina de los seguidores de la Luz es que Elishar y Toldoth se encontrarán en una batalla cósmica en un momento de un futuro no muy lejano, y que Elishar saldrá triunfante. Dudar de la victoria de Elishar es una herejía muy grave y los seguidores de Elishar tienen la responsabilidad de luchar las primeras batallas de esa guerra.

Clero y templos

Los clérigos de Elishar llevan vestiduras doradas o plateadas cuando realizan sus quehaceres rituales. A menudo, los clérigos de alto rango lucen coronas o símbolos sagrados realzados mediante conjuros de *luz* que les proporcionan un aura radiante. Los clérigos de Elishar se encargan de fomentar la vida y la luz curando a los enfermos y heridos. También se preocupan de los pobres (ya que la pobreza es vista como obra de Toldoth), y de defender a la gente de los sirvientes de Toldoth, ya sean mortales, inmortales o muertos vivientes. Enseñan que cada acto de bondad y compasión aumenta el poder de Elishar y mengua la fuerza de Toldoth.

Los templos de Elishar se encuentran en zonas civilizadas, desde santuarios al lado de los caminos a grandes catedrales urbanas. La mayoría de templos se construyen como obras de arte, inspiradoras por su belleza y enriquecidas en su aspecto por la utilización cuidadosa de conjuros de *luz*, *luz del día* y *llama continua*. Los seguidores se reúnen en templos al menos una vez por semana, aunque el clero oficia servicios una o más veces al día, generalmente por la mañana.

Elishar

Clérigo 20/Guerrero 15
Ajeno Mediano
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+200 (ajeno) más 20d8+200 (Clr) más 15d10+150 (Gue) (1.020 pg).
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'
CA: 82 (+7 Des, +28 natural, +15 divino, +6 *armadura celestial*, +7 *escudo grande de acero +5 cegador*, +9 desvío).
Ataques: *cimitarra +5 sagrada* +66/+61/+56+/51 cuerpo a cuerpo o *arco largo compuesto (reforzado) sagrado* (bonificador +7 de Fue) con *flechas +5* +70/+65/+60/+55 a distancia; o conjuro +56 toque cuerpo a cuerpo o +56 toque a distancia.
Daño: *cimitarra +5 sagrada* 1d6+14/15-20; *arco largo compuesto (reforzado) sagrado* (bonificador +7 de Fue) con *flechas +5* 1d8+17/×3; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 20/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, curación rápida 35, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 47, aura divina (1.500', CD 34).
Salvaciones: Fort +54, Ref +53, Vol +60.
Características: Fue 25, Des 25, Con 30, Int 33, Sab 43, Car 29.
Habilidades*: Averiguar intenciones +68, Avistar +70, Buscar +63, Concentración +72, Conocimiento de conjuros +66, Diplomacia +75, Equilibrio +51, Escuchar +70, Escudriñar +66, Montar (caballo) +37, Nadar +57, Piruetas +49, Saber (arcano) +66, Saber (historia) +66, Saber (local) +46, Saber (los Planos) +66, Saber (nobleza y realeza) +46, Saber (religión) +66, Saltar +39, Sanar +78, Trepar +55. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.
Dotes: Alerta, Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Crítico mejorado (cimitarra), Derribo mejorado, Embestida mejorada, Especialización con un arma (cimitarra), Esquiva, Expulsión incrementada (x2), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pisotear, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (cimitarra).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.
Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Animar objetos (*), Brillo divino, Creación divina, Crear objeto, Crear objeto mayor, Curación rápida divina, Dominio adicional (Curación), Dominio adicional (Saber), Dominio adicional (Suerte), Don de la vida, Especialización con un arma (cimitarra), Impacto de perdición (muertos vivientes), Recomposición, Soltura divina con un arma (cimitarra), Tormenta de energía (energía positiva), Trallazo de energía positiva (*).(*)Aptitud divina sobresaliente única, descrita más adelante.
Poderes de dominio: lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de curación con + 1 al nivel de lanzador; lanza conjuros de adivinación con + 1 al nivel de lanzador; 15/día repetir una tirada

Ilustración de J. Easley

una vez al acabarla de realizar; 15/día *custodia protectora* (el receptor tocado obtiene un bonificador +20 de resistencia al próximo tiro de salvación, duración máxima 1 hora); 15/día expulsión mayor.

Aptitudes sortílegas: Elishar utiliza estas aptitudes con un nivel 25.º de lanzador, excepto para los conjuros buenos y los conjuros de adivinación y de curación, en los cuales utiliza un nivel 26.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 34 + nivel de conjuro. *Adivinación, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, calentar metal, campo antimagia, clariaudiencia/clarividencia, círculo curativo, círculo mágico contra el mal, conocimiento de leyendas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro bueno), *curar heridas críticas, curar heridas leves, curar heridas moderadas, curar heridas serias, descarga flamígera, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, discernir ubicación, disipar el mal, doble engañoso, encontrar la senda, escudar a otro, escudo de entropía, escudo de fuego, esfera prismática, explosión solar, inmunidad a conjuros, libertad de movimiento, luz abrasadora, mente en blanco, milagro, palabra sagrada, presciencia, protección contra el mal, protección contra los elementos, rayo solar, rechazo, regenerar, resistencia a conjuros, resurrección verdadera, retorno de conjuros, romper encantamiento, sanar, sanar a las masas, santuario, semillas de fuego, soportar los elementos, visión verdadera.*

Conjuros de clérigo/Día: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/8/7; CD base = 26 + nivel de conjuro.

Animar objetos (aptitud divina sobresaliente única): como acción gratuita, hasta una vez por asalto, Elishar puede animar un único objeto que esté a 20' de la deidad o en el centro de su percepción remota, como si estuviera utilizando el conjuro *animar los objetos* lanzado por un clérigo de 20.º nivel. Elishar puede comandar a esos objetos como una acción gratuita.

Trallazo de energía positiva (aptitud divina sobresaliente única): Elishar puede realizar un ataque de toque o imbuir a un ataque de arma con energía positiva. La energía produce un hormigueo desagradable en las criaturas vivas, y contra enemigos muertos vivientes inflige 2d10+15 puntos de daño (incluso contra los incorpóreos).

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Elishar recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Elishar puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como una acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Elishar puede percibir cualquier acto de curación o compasión en el instante en que suceda y retener la sensación durante 15 semanas después de que ocurra.

Acciones automáticas: Elishar puede utilizar Averiguar intenciones, Diplomacia, Sanar o Saber (religión) como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Elishar puede crear armas sagradas y puede convertir cualquier arma de gran calidad o mágica (excepto un arma con la aptitud especial de sacrílega) en un arma sagrada. Puede crear cualquier objeto mágico que no sea un artefacto que cure o que utilice energía positiva, tales como un *bastón de curación*, un *bastón de vida*; un *amuleto de expulsión de muertos vivientes*, una *varita de curar heridas serias*, una *varita de curar heridas críticas* o una varita de *azote divino*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

CLASE DE PRESTIGIO: SOLDADO DE LA LUZ

Los soldados de la Luz es una orden militar del culto de Elishar, dedicada a mantener una guerra abierta contra los esbirros de Toldoth anticipando el conflicto final entre las fuerzas de Toldoth y las huestes de Elishar. El sueño de cada soldado es luchar al lado de Elishar en la gran batalla y ayudar a conseguir la victoria final de la Luz. Para conseguirlo, los soldados de la Luz practican una disciplina rigurosa de entrenamiento militar, plegaria y ascetismo para asegurarse de estar preparados para la batalla final, cuando quiera que ocurra.

La clase de prestigio de soldado de la Luz tiene un cierto parecido con el paladín y el guardia negro, campeones militares consagrados a un alineamiento concreto, y atrae seguidores de Elishar procedentes de diversas clases de personaje. Los más habituales son los clérigos, guerreros y exploradores, pero pícaros y bardos de ideas militaristas, e incluso algunos magos y hechiceros entran en la orden y adoptan la clase de prestigio. Los bárbaros y monjes tienen el acceso prohibido por razón de su alineamiento, pero se sabe de antiguos miembros de ambas clases que se han unido a la orden tras abandonar sus clases anteriores.

Los soldados de la Luz PNJ se encuentran dondequiera que haya mal a combatir. A menudo cooperan con paladines y demás aliados de alineamiento bueno. La orden en sí misma tiene una estructura bastante relajada, con algunas células cerradas y una cantidad de "miembros libres" que viajan extensamente corriendo aventuras por todas partes.

Dados de Golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un soldado de la Luz, un personaje debe cumplir con todo lo siguiente.

Alineamiento: neutral bueno.
Deidad tutelar: Elishar.
Ataque base: +5.
Habilidades: 4 rangos en Saber (religión).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del soldado de la Luz (y la característica clave de cada habilidad) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab). Consulta el capítulo 4.º del *Manual del Jugador* para sus descripciones.

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

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio del soldado de la Luz.

TABLA 7–2: EL SOLDADO DE LA LUZ

Nivel de Clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros por día 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	*Detectar muertos vivientes*, expulsar muertos vivientes	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Gracia divina, castigar a muertos vivientes	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Fortaleza positiva	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Compañero energón	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Venganza divina	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2		1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Curación rápida 1	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2	Explosión de energía positiva, compañero energón	2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	Curación rápida 2	2	2	2	1

Competencias con armas y armaduras: los soldados de la Luz son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con todo tipo de armaduras y escudos.

Conjuros: empezando a 1.er nivel, un soldado de la Luz gana la aptitud de lanzar una pequeña cantidad de conjuros divinos. Para lanzar conjuros, el soldado debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + nivel de conjuro, así pues con Sabiduría 10 o menos no puede lanzar esos conjuros. Los conjuros adicionales del soldado se basan en su Sabiduría y las tiradas de salvación contra esos conjuros tienen una CD de 10 + nivel de conjuro + el modificador de Sabiduría del soldado (si lo tiene). Cuando el soldado tiene 0 conjuros en un nivel dado, como 0 conjuros de 1.er nivel a 1.º nivel de soldado, solamente tiene conjuros adicionales y un soldado de 1.º que no los tenga para ese nivel no puede lanzar todavía conjuros. La lista de conjuros figura a continuación. Un soldado de la Luz prepara y lanza sus conjuros del mismo modo que lo hace un clérigo.

Lanzamiento espontáneo: debido a que los soldados de la Luz están en gran armonía con la energía positiva, pueden lanzar de forma espontánea conjuros de curar del mismo modo que lo puede hacer un clérigo bueno. Puede convertir cualquier conjuro divino preparado (incluyendo conjuros de soldado de la Luz, de clérigo, de explorador e incluso de druida) en un conjuro de curar del mismo nivel.

Detectar muertos vivientes (St): un soldado de la luz puede detectar muertos vivientes a voluntad como aptitud sortílega. Esta aptitud duplica los efectos del conjuro detectar muertos vivientes.

Expulsar muertos vivientes (Sb): el soldado de la Luz puede expulsar muertos vivientes, pudiendo utilizar esta aptitud una cantidad de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma, y lo hace como lo haría un clérigo de su mismo nivel.

Si el soldado de la Luz ya podía expulsar muertos vivientes, su nivel efectivo de expulsión será la suma de su nivel de expulsión anterior más el que obtiene como soldado. Sin embargo, no gana ningún intento adicional al día.

Expulsión incrementada: un soldado de la Luz puede adquirir Expulsión incrementada como una dote, que le permite expulsar muertos vivientes cuatro veces más al día de lo normal. Puede adquirir esta dote varias veces con lo que obtiene cuatro intentos más al día cada vez.

Gracia divina (Sb): un soldado de la Luz de 2.º nivel o superior aplica su modificador de Carisma (en caso de ser positivo)como bonificador en todas sus tiradas de salvación.

Castigar a muertos vivientes (Sb): un soldado de la Luz de 2.ºnivel o superior puede intentar, una vez al día, castigar a muertos vivientes con un ataque normal cuerpo a cuerpo. El personaje añade su modificador de Sabiduría (en caso de ser positivo) a su tirada de ataque, e infligirá 1 punto de daño adicional por nivel de clase que posea. Si el soldado de la luz castiga de forma involuntaria a una criatura que no es un muerto viviente, la aptitud no surte efecto alguno, aunque contará como intento gastado para ese día.

Fortaleza positiva (Sb): un soldado de la Luz de 3.er nivel o superior obtiene un bonificador sagrado +2 a todas las tiradas de salvación contra conjuros o efectos de nigromancia, así como contra ataques de consunción de energía.

Compañero energón: a 4.º nivel, un soldado de la luz puede llamar a un xag-ya, un ajeno formado de energía positiva, que le servirá como compañero y que puede comunicarse de forma telepática con él si está dentro de alcance y de línea visual (aunque algunas veces sus pensamientos puedan resultar extraños y crípticos). Cuando el soldado de la Luz alcanza 8.º nivel, puede llamar a un energón adicional y añadir +2 DG (con todos los beneficios añadidos, incluyendo incrementos adicionales en el ataque base y las tiradas de salvación) de ambos compañeros xag-ya.

Las estadísticas del xag-ya se incluyen a continuación de forma resumida, ya que se describe completamente a la criatura en el *Manual de los Planos* (NdT: página 171). A ellos y a los xeg-yi de energía negativa se les llama energones, de forma colectiva.

Si un compañero energón muere, o el soldado de la Luz escoge despedirlo, el soldado debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 15) y, si falla, pierde 200 puntos de experiencia por nivel de soldado que tenga. Si la salvación tiene éxito se reduce la pérdida a la mitad, a 100 PX por nivel. El nivel del soldado jamás puede bajar de 0 como resultado de la muerte o despido de un compañero energón. Para reemplazar a un compañero energón muerto o despedido hay que esperar durante un año y un día para hacerlo.

Venganza divina (Sb): a 5.º nivel, un soldado de la Luz obtiene la aptitud para canalizar energía positiva en un ataque cuerpo a cuerpo que inflija daño adicional contra muertos vivientes. Para ello gasta uno de sus intentos de expulsión en añadir 2d6 puntos de daño sagrado a todos sus ataques con éxito contra muertos vivientes hasta el final de su próxima acción (Nota: esta aptitud es idéntica a la dote de Venganza divina descrita en Defensores de la Fe. Si estás utilizando ese libro, el soldado de la Luz gana esta aptitud como aptitud adicional a 5.º nivel, incluso si no tiene el prerrequisito de la dote Expulsión incrementada.)

Curación rápida (Sb): a 7.º nivel, la energía positiva infundida en el cuerpo del soldado de la Luz le permite curar sus heridas rápidamente. Al principio de cada uno de sus turnos se cura 1 punto, y si ha sufrido a la vez daño normal y daño atenuado, cura el atenuado primero. La curación rápida no cura los puntos de golpe perdidos debidos al hambre, la sed o la asfixia. A 10.º nivel, el soldado de la Luz se cura 2 puntos por asalto.

Explosión de energía positiva (Sb): un soldado de la Luz de 8.º nivel o superior puede, en vez de dos intentos de expulsión normales, crear una explosión de energía positiva que inflija 1d6 puntos de daño por nivel de clase a todas las criaturas muertas vivientes que estén a un máximo de 100' del personaje. Los muertos vivientes pueden realizar una tirada de salvación de Reflejos (CD 10 + nivel de clase del soldado) para mitad de daño.



Ilustración de J. Easley

Ex-soldados de la Luz

Un soldado de la Luz que deje de ser bueno o que viole la doctrina de su fe pierde todas las aptitudes especiales y conjuros y deja de ganar niveles adicionales como soldado. Recuperará sus aptitudes si expía sus faltas o crímenes (consulta la descripción del conjuro de expiación en el *Manual del Jugador*).

Lista de conjuros del soldado de la Luz

Los soldados de la Luz pueden escoger sus conjuros de la siguiente lista.

1.er **nivel:** *arma mágica, bendecir, bendecir agua, bendecir arma, curar heridas leves, detectar el mal, escudo de la fe, invisibilidad ante los muertos vivientes, protección contra el mal.*

2.º **nivel:** *auxilio divino, consagrar, curar heridas moderadas, escudar a otro, integrar, luz del día, restablecimiento menor.*

3.er **nivel:** *arma mágica mayor, círculo mágico contra el mal, curar heridas serias, luz abrasadora, plegaria, protección contra la energía negativa, quitar enfermedad.*

4.º **nivel:** *aliado menor de los planos, azote divino, curar heridas críticas, custodia contra la muerte, restablecimiento.*

Xag-ya

Un xag-ya, una criatura del plano de Energía positiva, es un globo translúcido de cerca de 2' de diámetro que flota y brilla en el aire, proporcionando un resplandor cálido. Del hemisferio inferior del globo emergen entre seis y doce tentáculos y la únicas otras facciones que posee son dos manchas en su hemisferio superior que parecen ojos.

Como criaturas incorpóreas que son, los xag-ya no hacen caso de obstáculos como puertas, muros o muebles, deslizándose en silencio de un sitio a otro por motivos inescrutables.

Por lo general, los xag-ya no hablan, incluso entre ellos. Sus hábitos alimenticios y reproductivos permanecen desconocidos.

Xag-ya: VD 4; ajeno Mediano ; DG 5d8+5; 27 pg; Inic +3; Vel volar 20' (buena); CA 17 (toque 17, sorprendido 14); Atq +8 toque incorpóreo cuerpo a cuerpo (1d6 más energía positiva, 2 toques) o +8 toque a distancia (1d8, rayo de energía positiva); CE incorporal, azote de energía positiva, expulsar muertos vivientes, explosión; AL N; TS Fort +5, Ref +7, Vol +4; Fue —, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +8, Buscar +5, Esconderse +10; Expulsión incrementada, Reflejos de combate.

Incorporal (Ex): solamente puede ser dañado por otras criaturas incorporales (o incorpóreas), por armas mágicas +1 o mejores, o por magia, con una posibilidad del 50% de ignorar cualquier daño que provenga de una fuente corpórea. Puede atravesar objetos sólidos a voluntad, y sus ataques pasan a través de las armaduras. Siempre se mueve en silencio.

Azote de energía positiva (Sb): su ataque de toque o de rayo infunde energía positiva al objetivo. Los muertos vivientes reciben un daño adicional de 2d8+5 puntos de daño. También puede canalizar su energía positiva en criaturas vivas para curarles hasta 2d8+5 puntos de daño. El xag-ya puede controlar su energía positiva lo suficiente como para evitar curar a los enemigos vivos (infligiendo solamente el daño base). Puede utilizar este poder hasta cinco veces al día.

Expulsar muertes vivientes (Sb): el xag-ya puede hacer retroceder a los muertos vivientes difundiendo energía positiva en una zona de 60' de radio, expulsando a los muertos vivientes como lo haría un clérigo de 5.º nivel. Puede hacerlo cinco veces al día, pero no puede destruir muertos vivientes.

Explosión (Sb): cuando un xag-ya llega a 0 puntos de golpe, su cuerpo se destruye de forma instantánea mediante una explosión de energía positiva que inflige 1d8+9 puntos de daño a todos los que estén dentro de un radio de explosión de 20' de radio (CD de Fort 16 para mitad). Si un xag-ya y un xeg-yi se encuentran, se lanzan uno contra otro tan rápido como puedan y al entrar en contacto, ambas criaturas se destruyen en una explosión que inflige 2d8+18 puntos de daño dentro de un radio de 30' (CD de Fort 16 para mitad).

TOLDOTH



Deidad intermedia
Símbolo: un disco de ónice.
Plano hogar: el plano de Energía negativa.
Alineamiento: neutral maligno.
Ámbitos de poder: energía negativa, oscuridad, destrucción.
Adoradores: muertos vivientes, mortales neutrales y malignos, monstruos.
Alineamiento de los clérigos: CM, LM, NM.
Dominios: Destrucción, Guerra, Fuerza, Mal, Muerte, Supercheria.
Arma preferida: hacha de batalla.

Toldoth (tol-DOZ), el opuesto de Elishar en casi todas las cosas, es una criatura oscura compuesta de energía negativa. Por lo general aparece como una noctumbra (de cualquier variedad) o como un incorpóreo. La mayoría de los seguidores de Toldoth son monstruos, muchos son muertos vivientes y unos pocos son humanoides, aunque existen cultos oscuros de Toldoth en todas las zonas civilizadas.

Dogma

Los servidores de Toldoth veneran las fuerzas de la muerte, la destrucción y la corrupción, todas las cosas que menguan y roban vida y fuerza a los cuerpos y almas mortales. Ansían poder personal, muchos esperan alcanzar la vida eterna a través de la muerte viviente, y ven a Toldoth como fuente capaz de satisfacer todos sus deseos. Toldoth es la causa de toda enfermedad, sufrimiento, debilidad y muerte. La Tenebrología, un obsceno libro de plegarias y de enseñanzas escrito por el liche Dumekkra, incluye las siguientes palabras, que se consideran el mejor resumen de la doctrina de Toldoth:

"Busca la oscuridad y entrégate a ella. Deja que te rodee, te vacíe y te llene con su insubstancialidad. Déjala poseerte, y tendrás su poder a tu alcance. Poseerás la vida que sobrevive a la extinción de la vida, la oscuridad que permanece cuando la luz se apaga, la llama negra que nunca deja de arder. Y cuando te haya consumido, serás uno con ella, compartiendo toda su fuerza".

Los seguidores de Toldoth se deleitan difundiendo enfermedades, dolor y calamidades por todas partes, porque creen que incrementan el poder de Toldoth sobre el mundo y ayudan a asegurar el éxito de Toldoth en el conflicto final contra Elishar. Al igual que sus enemigos del culto de Elishar, los seguidores de Toldoth esperan ansiosos la batalla definitiva entre las dos deidades, esperando ver a su deidad tutelar emerger triunfante, y ser espléndidamente recompensados por participación y su ayuda para obtener tal victoria.

Los seguidores muertos vivientes de Toldoth creen que toda vida se extinguirá tras su victoria definitiva, y que serán los herederos por derecho de la tierra, como si fueran el siguiente escalón de la cadena evolutiva tras la vida mortal.

Clero y templos

El clero de Toldoth viste túnicas negras o violeta oscuro durante sus ceremonias perversas, y si no se trata de muertos vivientes (muchos lo son) llevan máscaras o se transforman mediante ilusiones para parecerlo. Además de sus quehaceres rituales, los clérigos de Toldoth son el cerebro de cultos malignos, orientando a sus esbirros hacia todo tipo de actividades malignas, desde secuestros y sacrificios bien planificados a violencia aleatoria y matanzas sin sentido. A menudo su propósito es hacer el mal por el mal en sí mismo, ya que cada acto maligno que perpetran en el mundo proporciona fuerza a Toldoth y resta poder a Elishar.

En las tierras que se han puesto de parte de Toldoth (por ejemplo, reinos malignos y los dominios de los humanoides salvajes) los templos oscuros de Toldoth se alzan desafiantes sin ninguna necesidad de esconderse, construidos con piedra negra y a menudo en conjuros de sombra y oscuridad. Allí donde el culto de Toldoth está prohibido, sus seguidores se reúnen en secreto, por lo general en sótanos, criptas o mazmorras. Ya sea en un templo o en un santuario secreto, los adoradores de Toldoth se reúnen de noche o en la casi total oscuridad.

Toldoth

Pícaro 20/Guerrero 15
Ajeno Mediano
Rango divino: 15
Dados de Golpe: 20d8+160 (ajeno) más 20d6+160 (Pcr) más 15d10+120 (Gue) (870 pg).
Iniciativa: +21 (+17 Des, +4 Iniciativa mejorada).
Velocidad: 60'
CA: 89 (+17 Des, +28 natural, +15 divino, +7 armadura [*cuero +5 de las sombras resbaladizo silencioso*], +12 desvío).
Ataques: *estoque +5 sacrílego* +74/+69/+64/+59 cuerpo a cuerpo, *daga de ponzoña* +60/+55; o *ballesta ligera +5 sacrílega* con *virotes +5* +80 a distancia; o conjuro +59 toque cuerpo a cuerpo o +68 toque a distancia.

Ilustración de D. Cramer

Daño: *estoque +5 sacrílego* 1d6+13/ 15-20; *daga de ponzoña* 1d4+5/19-20; *ballesta ligera +5 sacrílega* con *virotes* +5 1d8+10/19-20; o por conjuro.

Frente/Alcance: 5'×5'/5'

Ataques especiales: poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, ataque furtivo +10d6, aptitudes sortílegas.

Cualidades especiales: inmunidades divinas, RD 50/+4, resistencia al fuego 35, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 15 millas, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, trampas, evasión, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado, +4 contra trampas), RC 47, aura divina (1.500', CD 37).

Salvaciones: Fort +52, Ref +63, Vol +52.

Características: Fue 26, Des 44, Con 27, Int 26, Sab 27, Car 35.

Habilidades*: Abrir cerraduras +57, Averiguar intenciones +68, Avistar +70, Buscar +48, Diplomacia +59, Disfrazarse +72, Engañar +72, Equilibrio +73, Escapismo +68, Esconderse +88, Escuchar +70, Hurtar +64, Intimidar +78, Inutilizar mecanismo +63, Moverse sigilosamente +88, Saber (los Planos) +43, Saber (religión) +43, Saltar +39, Tasación +63, Trepar +69. *Siempre obtiene un 20 en las pruebas.

Dotes: Aguante, Alerta, Ambidextrismo, Ataque elástico, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Crítico mejorado (estoque), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Disparo a bocajarro, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Pericia superior, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (estoque), Sutileza con un arma (estoque).

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar el tamaño, Alterar la forma, Alterar la realidad, Ataque furtivo divino, Cambiar de forma, Consunción de vida, Controlar a criaturas (muertos vivientes), Cualidades de muerto viviente, Dominio adicional (Fuerza), Dominio adicional (Guerra), Dominio adicional (Superchería), Escudo divino, Explosión divina, Imponer maldición, Inspiración divina (terror), Impacto aniquilador, Maestría divina en batalla, Pícaro divino.

Poderes de dominio: 15/día *toque mortal* (tirar 15d6; si el receptor tocado no tiene al menos tantos puntos de golpe, muere); 15/día castigar (+4 al ataque y +15 al daño a un ataque con arma); lanza conjuros malignos con + 1 al nivel de lanzador; 15/día proeza de fuerza (bonificador de mejora +15 a Fue durante 1 asalto).

Aptitudes sortílegas: Toldoth utiliza estas aptitudes con un nivel 25.° de lanzador, excepto para los conjuros malignos, en los cuales utiliza un nivel 26.° de lanzador. Las CD de las salvaciones son 37 + nivel de conjuro. *Arma espiritual, arma mágica, aura sacrílega, azote sacrílego, barrera de cuchillas, blasfemia, cambio de aspecto, campanas fúnebres, causar miedo, círculo mágico contra el bien, círculo de fatalidad, confusión, contagio, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro maligno), *crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, custodia contra la muerte, dañar, descarga flamígera, desintegrar, destrucción, detener el tiempo, disipar el bien, doble engañoso, estallar, fuerza de toro, implosión, indetectabilidad, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, inmunidad a conjuros, invisibilidad, lamento de la banshee, mano aferrante de Bigby, mano aplastante de Bigby, ofuscar videncia, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, pantalla, poder de la justicia, piel pétrea, poder divino, polimorfar cualquier cosa, profanar, protección contra el bien, puño cerrado de Bigby, reanimar a los muertos, rematar a los vivos, soportar los elementos, terremoto, vestidura mágica.*

Otros poderes divinos

Como deidad intermedia, Toldoth recibe de forma automática un resultado de 20 en cualquier prueba que haga. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Toldoth puede ver, oír, tocar y oler hasta a una distancia de 15 millas. Como una acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 15 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a 10 localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 15 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Toldoth percibe cualquier acto de violencia, odio o consunción de energía en el instante en que suceda y retiene la sensación durante 15 semanas después de que ocurra.

Acciones automáticas: Toldoth puede utilizar Disfrazarse, Engañar o Intimidar como una acción gratuita si la CD de la tarea es 25 o menos. Puede realizar hasta 10 de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Toldoth puede armas mágicas con la aptitud especial de sacrílega y puede convertir cualquier arma de gran calidad o mágica (excepto un arma con la aptitud especial de sagrada) en un arma sacrílega. También puede crear cualquier objeto que utilice energía negativa o produzca efectos de muerte, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 200.000 po.

DENNARI

La fe de Dennari es un culto misterioso diseñado de acuerdo con las directrices del capítulo 1. Al contrario que los otros cultos misteriosos presentados en este libro (ver los puntos dedicados a Deméter, Dionisio y Thot), el culto de Dennari no está relacionado con ningún panteón mayor, y por ello puede ser añadido fácilmente a cualquier campaña existente.



DENNARI

Deidad menor

Símbolo: martillo de guerra con hojas brotando de su empuñadura.

Plano hogar: el plano Material.

Ilustración de J. Easley y D. Cramer

Alineamiento: caótica buena.
Ámbitos de poder: tierra, redención, sufrimiento.
Adoradores: enanos, gente pobre y oprimida, granjeros y campesinos.
Alineamiento de los clérigos: CB, CN, NB.
Dominios: Caos, Tierra, Bien, redención, Vegetal.
Arma preferida: martillo de guerra.

Dennari (den-NA-ri) es una deidad de origen enano, una diosa madre de la tierra, que ha encontrado gran popularidad entre la gente pobre y oprimida de razas diversas. Al igual que otras diosas de la tierra, Dennari representa la agricultura y la fertilidad, pero estos aspectos no son tan importantes como su asociación con la propiedad de la tierra y de sus frutos. Su fe no está conectada con el ciclo agrícola, sino que ha llegado a ser un símbolo de fuerza para los pueblos oprimidos.

Dennari aparece como una enana rolliza, corpulenta y musculosa. A veces los enanos la describen luciendo una luenga barba de la que crecen plantas como si fuera tierra, aunque sus seguidores no enanos la representan por lo general sin barba.



Ilustración de W. Reynolds

Dogma

El mito de Dennari la representa como una madre generosa que sufre eternamente, martirizada a manos de sus muchos hijos pero siempre todopoderosa y saliendo victoriosa al final sobre sus torturadores. Por ello es vista tanto como un sostén para los necesitados y como una poderosa fuerza redentora.

Clero y templos

La fe de Dennari se preocupa en gran medida por el sufrimiento de la gente oprimida. Sus clérigos creen que su fe puede dar sentido a las privaciones de esa gente y de todos aquellos que gimen soportando pesadas cargas.

Por lo general, los gobiernos opresores no ven con buenos ojos el culto de Dennari, y a menudo persiguen a sus clérigos y seguidores seglares, que mantienen reuniones secretas en santuarios escondidos en las cavernas, o en casa particulares.

DENNARI

Clériga 20
Ajena Mediana
Rango divino: 10
Dados de Golpe: 20d8+400 (ajeno) más 20d8+400 (Clr) (1.120 pg).
Iniciativa: +7.
Velocidad: 60', excavar 60'
CA: 56 (+7 Des, +23 natural, +10 divino, +6 desvío).
Ataques: ataque sin armas +51/+46/+41/+36 cuerpo a cuerpo; o conjuro +51 toque cuerpo a cuerpo o +47 toque a distancia.
Daño: ataque sin armas 1d3+11; o por conjuro.
Frente/Alcance: 5'×5'/5'
Ataques especiales: expulsar muertos vivientes 9/día, poderes de dominio, aptitudes divinas sobresalientes, aptitudes sortílegas.
Cualidades especiales: rasgos de enano, inmunidades divinas, RD 45/+4, resistencia al fuego 30, lanzamiento espontáneo de conjuros divinos, entiende, habla y lee todos los idiomas y habla directamente a todos los seres a 1 milla, comunicación a distancia, reino divino, *teleportar sin error* a voluntad, *desplazamiento de plano* a voluntad, RC 42, aura divina (1.000', CD 26).
Salvaciones: Fort +54, Ref +39, Vol +41.
Características: Fue 33, Des 25, Con 50, Int 25, Sab 29, Car 25.
Habilidades: Arte (albañilería) +59, Arte (metalurgia) +59, Averiguar intenciones +49, Avistar +39, Buscar +37, Concentración +70, Conocimiento de conjuros +37, Diplomacia +60, Empatía animal +36, Escuchar +49, Intuir la dirección +39, Reunir información +36, Saber (naturaleza) +37, Saber (religión) +57, Sanar +59, Trepar +41.
Dotes: Aguante, Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Ataque sin armas mejorado, Conjurar sin moverse, Conjuro con alcance, Conjuro sagrado, Gran fortaleza, Hendedura, Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor.

Rasgos de enano: bonificador +1 a los tiros de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador +2 a los tiros de salvación de Vol contra conjuros y aptitudes sortílegas; bonificador +2 a las salvaciones de Fortaleza contra todos los venenos; bonificador +4 de esquiva contra gigantes; visión en la oscuridad; afinidad con la piedra (bonificador racial +2 en las pruebas para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería; puede realizar una prueba para detectar obras poco frecuentes de mampostería como si las estuviera buscando activamente si está a 10' y puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas de piedra como hace un pícaro; intuir la profundidad); bonificador racial +2 a las pruebas de Tasación y pruebas de Arte u Oficio relacionadas con piedra o metal.

Inmunidades divinas: ácido, atontamiento, cautiverio, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, desintegración, destierro, efectos de muerte, efectos enajenadores, electricidad, enfermedad, frío, paralización, sueño, transmutación, veneno.

Aptitudes divinas sobresalientes: Alterar la realidad, Bendición divina (Constitución), Curación rápida divina, Dominio adicional (Caos), Dominio adicional (Redención), Don de la vida, Escudo divino, Escudo divino de área, Inspiración divina (esperanza), Maestría divina de la tierra, Mandar plantas, Visión pura.

Poderes de dominio: lanza conjuros del caos con + 1 al nivel de lanzador; 10/día expulsar o destruir criaturas de aire, o reprender o comandar criaturas de tierra; lanza conjuros buenos con + 1 al nivel de lanzador; bonificador +2 a la moral en las salvaciones contra encantamientos; 10/día reprender o comandar criaturas vegetales.

Aptitudes sortílegas: Dennari utiliza estas aptitudes con un nivel 20.º de lanzador, excepto para los conjuros del caos y conjuros buenos, en los cuales utiliza un nivel 21.º de lanzador. Las CD de las salvaciones son 26 + nivel de conjuro. *Ablandar piedra y tierra, animar los objetos, aura sagrada, auxilio divino, azote divino, barrera de cuchillas, bastón cambiante, capa del caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra la ley, comandar plantas, controlar plantas, convocar monstruo IX* (solamente como conjuro del caos o bueno), *crecimiento vegetal, cuerpo férreo, desatadura, desbrozar, disipación mayor, disipar el mal, disipar la ley, enjambre elemental* (solamente como conjuro de tierra), *enmarañar, libertad de movimiento, martillo del caos, mente en blanco, muro de espinas, muro de piedra, palabra del caos, palabra sagrada, piedra mágica, piedras puntiagudas, piel pétrea, piel robleña, protección contra el mal, protección contra la ley, quitar el miedo, quitar maldición, quitar parálisis, refugio, repeler madera, romper encantamiento, terremoto, transformar piedra.*

Conjuros de clériga/Día: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nivel de conjuro.

Otros poderes divinos

Como deidad menor, Dennari puede elegir 10 en cualquier prueba. Trata un 1 en un tiro de ataque o tiro de salvación de forma normal y no como un fallo automático. Es inmortal.

Percepciones: Dennari puede ver (utilizando su visión normal o visión en la oscuridad), oír, tocar y oler hasta a una distancia de 10 millas. Como una acción estándar, puede percibir cualquier cosa a 10 millas de sus adoradores, objetos o lugares sagrados, o cualquier localización donde se haya pronunciado su nombre o uno de sus títulos en la última hora. Puede extender sus percepciones hasta a cinco localizaciones a la vez. Puede bloquear los poderes de percepción de otras deidades de su rango o menor hasta en dos localizaciones remotas a la vez durante 10 horas.

Percepciones de ámbito de poder: Dennari puede percibir el sufrimiento de cualquier grupo de 500 o más personas.

Acciones automáticas: Dennari puede utilizar Arte (albañilería), Arte (metalurgia), Averiguar intenciones, Diplomacia, Empatía animal, o Reunir información como una acción gratuita si la CD de la tarea es 20 o menos. Puede realizar hasta cinco de tales acciones cada asalto.

Creación de objetos mágicos: Dennari puede crear cualquier objeto mágico que esté relacionado con la tierra, los enanos, la protección o el aguante, tales como unos *brazales de salud*, un *cinturón de los enanos*, unos *brazales de armadura*, armaduras mágicas o un *cetro de detección de metales y minerales*, siempre que el precio del objeto en el mercado no exceda de 30.000 po.

Apéndice 1: dominios y conjuros

Varios de los dominios que se presentan en esta sección (Comunidad, Creación, Gloria y Locura) aparecieron originalmente como "dominios de prestigio" en *Defensores de la Fe* y ahora se presentan aquí como dominios estándar para algunas de las deidades que aparecen en este libro.

Los conjuros marcados con un asterisco se describen en la sección siguiente.

DOMINIO DE AGUA

Deidades: (D&D) Obad-Hai; (olímpicas) Poseidón; (faraónicas) Isis, Sobek; (asgardianas) Aegir, Njord; (otras) Taiia (aspecto destructor).

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE AIRE

Deidades: (D&D) Bahamut, Obad-Hai; (olímpicas) Zeus; (faraónicas) Osiris, Seth; (asgardianas) Odín, Frey, Freya, Frigga, Njord; (otras) Taiia (aspecto creador).

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO ANIMAL

Deidades: (D&D) Ehlonna, Obad-Hai; (olímpicas) Artemisa, Pan; (faraónicas) Sobek; (asgardianas) Frigga.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE ARTÍFICE

Deidades: (olímpicas) Atenea, Hefesto; (faraónicas) Imhotep.

Poder concedido: obtiene un bonificador +4 a las pruebas de Arte. Lanzas conjuros de conjuración (creación) con un +1 al nivel de lanzador (aquellos con acceso tanto al dominio de Artífice como al de Creación lanzan conjuros de conjuración (creación) con un +3 al nivel de lanzador).

Conjuros del dominio de Artífice

1 *Animar una cuerda*
2 *Transformar madera*
3 *Transformar piedra*
4 *Creación menor*
5 *Elaborar*
6 *Creación mayor*
7 *Endurecimiento**
8 *Creación verdadera**
9 *Esfera prismática*

DOMINIO DEL BIEN

Deidades: (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Ehlonna, Garl del Oro luminoso, Heironeus, Kord, Moradin, Pelor, Yondalla; (olímpicas) Zeus, Apolo, Artemisa, Atenea, Hércules, Hermes, Hestia, La Academia; (faraónicas) Ra-horajti, Hathor, Isis, Neftis, Osiris; (asgardianas) Odín, Bálder, Frey, Freya, Heimdall, Njord, Sif, Thor; (otras) Taiia (aspecto creador), Elishar, Dennari.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE CAOS

Deidades: (D&D) Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Kord, Lolth, Olidammara; (olímpicas) Zeus, Afrodita, Ares, Dionisio, Hércules, Hermes, Pan, Poseidón; (faraónicas) Bastet, Neftis, Seth; (asgardianas) Hermod, Loki, Odur, Sif, Thor, Thrym, Uller; (otras) Taiia (ambos aspectos), Dennari.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE CLIMA

Deidades: (olímpicas) Zeus; (asgardianas) Thor.

Poder concedido: Intuir la dirección y Supervivencia son habilidades de clase.

Conjuros del dominio de Clima

1 *Niebla de obscurecimiento*
2 *Nube brumosa*
3 *Llamar al relámpago*
4 *Tormenta de aguanieve*
5 *Tormenta de hielo*
6 *Controlar los vientos*
7 *Controlar el clima*
8 *Torbellino*
9 *Tormenta de venganza*

DOMINIO DE COMUNIDAD

Deidades: (olímpicas) Atenea, Hefesto, Hera, Hestia; (faraónicas) Hathor; (asgardiana) Frigga.

Poder concedido: utilizas *calmar emociones* como aptitud sortílega una vez al día. Obtienes un bonificador de capacidad +2 a las pruebas de Diplomacia.

Conjuros del dominio de Comunidad

1 *Bendecir*
2 *Escudar a otro*
3 *Plegaria*
4 *Situación*
5 *Vínculo telepático de Rary*
6 *Festín de los héroes*
7 *Refugio*
8 *Sanar a las masas*
9 *Milagro*

DOMINIO DE CREACIÓN

Deidades: (olímpicas) Hécate; (faraónicas) Ptah.

Poder concedido: lanzas conjuros de conjuración (creación) con un +2 al nivel de lanzador (aquellos con acceso tanto al dominio de Artífice como al de Creación lanzan conjuros de conjuración (creación) con un +3 al nivel de lanzador).

Conjuros del dominio de Creación

1 *Crear agua*
2 *Imagen menor*
3 *Crear comida y bebida*
4 *Creación menor*
5 *Creación mayor*
6 *Festín de los héroes*
7 *Imagen permanente*
8 *Creación verdadera**
9 *Génesis**

DOMINIO DE CURACIÓN

Deidades: (D&D) Pelor; (olímpicas) Apolo; (faraónicas) Imhotep; (asgardianas) Bálder; (otras) Taiia (aspecto creador), Elishar.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE DESCANSO

El dominio de Descanso es parecido al dominio de Muerte del *Manual del Jugador*, pero es concedido por deidades de alineamiento bueno cuyos clérigos tienen prohibido lanzar conjuros malignos.

Deidades: (faraónicas) Anubis, Neftis, Osiris.

Poder concedido: puede utilizar un *toque mortal* una vez al día. Tu *toque mortal* es una aptitud sortílega que es un efecto de muerte. Debes tener éxito en un ataque de toque contra una criatura viva (utilizando las reglas de conjuros de toque). Cuando la toque, tira 1d6 por cada nivel de clérigo y si el total es igual o mayor que los puntos de golpe actuales de la criatura, muere.

Conjuros del dominio de Descanso

1 *Reloj de la muerte*
2 *Apacible descanso*
3 *Hablar con los muertos*
4 *Custodia contra la muerte*
5 *Rematar a los vivos*
6 *De la muerte viviente a la muerte**
7 *Destrucción*
8 *Vida asegurada**
9 *Lamento de la banshee*

DOMINIO DE DESTRUCCIÓN

Deidades: (D&D) San Cuthbert, Hextor, Lolth, Tiamat; (olímpicas) Ares, Dionisio; (faraónicas) Bastet, Seth; (asgardianas) Aegir, Hela, Loki, Skadi; (otras) Taiia (aspecto destructor), Toldoth.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE ENCANTO

Deidades: (olímpicas) Afrodita; (asgardianas) Freya.

Poder concedido: puedes incrementar tu Carisma en +4 puntos una vez por día. Activar este poder es una acción gratuita. El incremento de Carisma dura 1 minuto.

Conjuros del dominio de Encanto

1 *Hechizar persona*
2 *Calmar emociones*
3 *Sugestión*
4 *Arrebato emocional*
5 *Hechizar monstruo*
6 *Geas/empeño*
7 *Locura*
8 *Exigencia*
9 *Dominar monstruo*

DOMINIO ESCAMOSO

Deidades: (faraónicas) Apofis.

Poder concedido: reprender o comandar animales (solamente criaturas reptilianas y serpientes) tal y como un clérigo maligno reprender o comanda muertos vivientes. Puedes utilizar esta aptitud un total de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma.

Conjuros del dominio Escamoso

1 *Colmillo mágico*
2 *Trance animal* †
3 *Colmillo mágico mayor*
4 *Veneno*
5 *Crecimiento animal* †
6 *Mirada penetrante*
7 *Marabunta* (compuesta de serpientes menudas)
8 *Formas de animal* †
9 *Cambiar de forma*

† Afecta solamente a ofidios o criaturas reptilianas.

DOMINIO DE FUEGO

Deidades: (D&D) Obad-Hai; (olímpicas) Hefesto; (faraónicas) Apofis; (asgardianas) Surtur; (otras) Taiia (aspecto destructor).

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE FUERZA

Deidades: (D&D) Gruumsh, Kord, Pelor, San Cuthbert; (olímpicas) Zeus, Hércules; (faraónicas) Bastet, Seth; (asgardianas) Aegir, Forseti, Skadi, Surtur, Thor, Thrym; (otras) Taiia (aspecto destructor), Toldoth.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE GLORIA

Deidades: (faraónicas) Ra-horajti.

Poder concedido: expulsas muertos vivientes con un bonificador de +2 a la prueba de expulsión y +1d6 a la tirada de daño de expulsión.

Conjuros del dominio de Gloria

1 *Perturbar muertos vivientes*
2 *Bendecir arma*
3 *Luz abrasadora*
4 *Azote divino*
5 *Espada sagrada*
6 *Rayo de gloria**
7 *Rayo solar*
8 *Corona de gloria**
9 *Umbral*

DOMINIO DE GUERRA

Deidades: (D&D) Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Heironeus, Hextor; (olímpicas) Ares, Atenea, Niké; (faraónicas) Ra-horajti, Bastet; (asgardianas) Odín, Heimdall, Sif, Surtur, Thor, Thrym, Tyr; (otras) Taiia (aspecto destructor), Toldoth.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE INSCRIPCIÓN

Deidades: (faraónicas) Thot.

Poder concedido: dote gratuita de Inscribir rollo de pergamino

Conjuros del dominio de Inscripción

1 *Borrar*
2 *Página secreta*
3 *Glifo custodio*
4 *Runas explosivas*
5 *Ligadura menor de los planos*
6 *Glifo custodio mayor*
7 *Convocaciones instantáneas de Drawmij*
8 *Símbolo*
9 *Círculo de teletransporte*

DOMINIO DE LEY

Deidades: (D&D) Heironeus, Hextor, Kurtulmak, Moradin, San Cuthbert, Tiamat, Wee Jas, Yondalla; (olímpicas) Atenea, Niké; (faraónicas) Ra-horajti, Anubis, Osiris, Ptah, Sobek; (asgardianas) Heimdall, Surtur, Tyr; (otras) Taiia (ambos aspectos).

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE LOCURA

Deidades: (olímpicas) Dionisio.

Poder concedido: obtienes una puntuación de Demencia igual a la mitad de tu nivel de clase (para este propósito suma los niveles de clérigo a los de la clase de prestigio). Para lanzar conjuros (determinar conjuros adicionales y CDs) utilizas tu puntuación de Sabiduría más tu puntuación de Demencia en vez de usar sólo la de Sabiduría. Para todos los demás propósitos, tales como habilidades y salvaciones, utiliza Sabiduría menos

Demencia en vez de sólo Sabiduría. Esto significa que tus conjuros son muy difíciles de resistir, pero por lo general eres inconsciente de lo que ocurre a tu alrededor y actúas de forma imprudente, y a veces errática. Una vez al día, puedes ver y actuar con la lucidez de la verdadera locura. Utiliza tu puntuación de Demencia como un modificador positivo en vez de negativo en una única tirada que implique Sabiduría, tales como una prueba de Escuchar o un tiro de salvación de Voluntad. Debes escoger utilizar este poder antes de hacer la tirada.

Conjuros del dominio de Locura

1 *Acción aleatoria*
2 *Toque de locura**
3 *Furia**
4 *Confusión*
5 *Rayo de obnubilación**
6 *Asesino fantasmal*
7 *Locura*
8 *Grito enloquecedor**
9 *Némesis inexorable*

DOMINIO DE MAGIA

Deidades: (D&D) Boccob, Vecna, Wee Jas; (olímpicas) Apolo, Hécate; (faraónicas) Anubis, Isis, Thot; (asgardianas) Odín, Freya; (otras) Taiia (aspecto creador).

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DEL MAL

Deidades: (D&D) Erythnul, Gruumsh, Hextor, Kurtulmak, Lolth, Nerull, Tiamat, Vecna; (olímpicas) Ares, Hécate; (faraónicas) Apofis, Seth, Sobek; (asgardianas) Aegir, Loki, Surtur, Thrym; (otras) Taiia (aspecto destructor), Toldoth.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE MUERTE

Deidades: (D&D) Nerull, Wee Jas; (olímpicas) Hades; (faraónicas) ninguna; (asgardianas) Aegir, Hela; (otras) Taiia (aspecto destructor).

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE NOBLEZA

Deidades: (olímpicas) Zeus, Hera, Niké; (faraónicas) Ra-horajti.

Poder concedido: tienes la aptitud sortílega de inspirar a tus aliados, dándoles un bonificador de moral +2 a las tiradas de salvación, tiradas de ataque, pruebas de aptitudes, pruebas de habilidades y tiradas de daño por arma. Los aliados deben ser capaces de escucharte durante 1 asalto. Utilizar esta aptitud es una acción estándar; dura una cantidad de asaltos igual a tu modificador de Carisma y se puede utilizar una vez por día.

Conjuros del dominio de Nobleza

1 *Favor divino*
2 *Cautivar*
3 *Vestidura mágica*
4 *Discernir mentiras*
5 *Orden imperiosa mayor*
6 *Geas/empeño*
7 *Rechazo*
8 *Exigencia*
9 *Tormenta de venganza*

DOMINIO DE OSCURIDAD

Deidades: (faraónicas) Seth.

Poder concedido: dote gratuita de Lucha a ciegas.

Conjuros del dominio de Oscuridad

1 *Niebla de obscurecimiento*
2 *Ceguera/sordera*
3 *Luz oscura*
4 *Armadura de oscuridad*
5 *Convocar monstruo V* (solamente convoca 1d3 sombras)
6 *Ojos fisgones*
7 *Pesadilla*
8 *Palabra de poder cegador*
9 *palabra de poder mortal*

DOMINIO DE PROTECCIÓN

Deidades: (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Fharlanghn, Garl del Oro luminoso; Moradin, San Cuthbert, Yondalla; (olímpicas) Deméter, Hera, Hestia, Tiqué; (faraónicas) Bastet, Bes, Isis, Neftis; (asgardianas) Forseti, Thor, Tyr, Uller; (otras) Taiia (aspecto creador), Elishar.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE REDENCIÓN

Deidades: (otras) Dennari.

Poder concedido: obtienes un bonificador de moral +2 a todas las tiradas de salvación de conjuros o efectos de encantamiento.

Conjuros del dominio de Redención

1 *Quitar miedo*
2 *Quitar parálisis*
3 *Quitar maldición*
4 *Libertad de movimiento*
5 *Romper encantamiento*
6 *Disipación mayor*
7 *Refugio*
8 *Mente en blanco*
9 *Desatadura*

DOMINIO DE SABER

Deidades: (D&D) Boccob, Vecna; (olímpicas) Apolo, Atenea, Hécate; (faraónicas) Ptah, Thot; (asgardianas) Odín, Forseti; (otras) Taiia (aspecto creador), Elishar.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE SOL

Deidades: (D&D) Ehlonna, Pelor; (olímpicas) Apolo, Artemisa; (faraónicas) Ra-horajti; (asgardianas) Frey, Odur; (otras) Elishar.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE SUERTE

Deidades: (D&D) Bahamut, Fharlanghn, Kord, Kurtulmak, Olidammara; (olímpicas) Hércules, Hermes, Tiqué; (faraónicas) Bes; (asgardianas) Hermod; (otras) Taiia (aspecto creador), Elishar.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE SUPERCHERÍA

Deidades: (D&D) Boccob, Erythnul, Garl del Oro luminoso, Kurtulmak, Lolth, Olidammara, Nerull, Tiamat; (olímpicas) Hera, Hermes; (faraónicas) Bes; (asgardianas) Odín, Loki; (otras) Taiia (aspecto destructor), Toldoth.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE TIERRA

Deidades: (D&D) Moradin, Obad-Hai; (olímpicas) Deméter, Hades, Hefesto, Poseidón; (faraónicas) Osiris; (asgardianas) Skadi, Thrym; (otras) Taiia (aspecto creador), Dennari.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO VEGETAL

Deidades: (D&D) Ehlonna, Obad-Hai; (olímpicas) Artemisa, Deméter, Pan; (faraónicas) Osiris; (asgardianas) Frey; (otras) Dennari.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

DOMINIO DE VIAJE

Deidades: (D&D) Fharlanghn; (olímpicas) Hermes, Tiqué; (faraónicas) Ptah; (asgardianas) Odín, Hermod, Uller; (otras) Taiia (aspecto creador), Elishar.

Este dominio se explica detalladamente en el *Manual del Jugador*.

NUEVOS CONJUROS

ARMADURA DE OSCURIDAD

Abjuración [oscuridad]
Nivel: Oscuridad 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El conjuro envuelve a la criatura protegida en un manto de sombras fluctuantes. El manto puede, si el lanzador así lo desea, esconder las facciones del portador de la armadura. En cualquier caso, concede al objetivo un bonificador de desvío +3 a la CA más un +1 adicional por cada cuatro niveles del lanzador (para un bonificador máximo de +8). El receptor puede ver a través de la armadura como si no existiera y también le permite tener visión en la oscuridad con un alcance de 60'. En último lugar, el receptor obtiene un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra cualquier conjuro o efecto sagrado, bueno o de luz.

Las criaturas muertas vivientes que sean receptoras de *armadura de oscuridad* también ganan resistencia a expulsión +4.

CORONA DE GLORIA

Evocación
Nivel: Gloria 8
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Alcance: personal
Área: una emanación de 120' de radio centrada en ti
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Quedas imbuido de un aura de autoridad celestial, inspirando temor en todas las criaturas inferiores que contemplan tu tremenda perfección y rectitud. Obtienes un bonificador de mejora de +4 a tu puntuación de Carisma mientras dure el conjuro.

Todas las criaturas de menos de 8 DG cesarán cualquier actividad que estén haciendo y se sentirán obligados a prestarte atención. Cualquier de esas criaturas que quiera emprender una acción hostil contra ti deberá tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad para hacerlo. Cualquier criatura que no tenga éxito en su tiro de salvación la primera vez que intente una acción hostil quedará *cautivada* mientras dure el conjuro (como en el conjuro *cautivar*), mientras esté dentro del área del conjuro, ni tampoco intentará abandonar el área por sí misma. Las criaturas de 8 DG o más pueden prestarte atención, pero no se ven afectadas por el conjuro.

Al hablar, todos los que te escuchen te entenderán de forma telepática, incluso si no hablan tu mismo idioma. Mientras dure el conjuro, puedes hacer tres sugestiones a las criaturas de menos de 8 DG que estén a tu alcance, como si utilizaras un conjuro de *sugestionar a las masas* (salvación de Voluntad niega); las criaturas de 8 DG o más no se ven afectadas por este poder. Solamente las criaturas que estén dentro del área en el momento en que se realice la *sugestión* se ven afectadas por ella.

Componentes materiales: un ópalo con un valor mínimo de 200 po.

CREACIÓN VERDADERA

Conjuración (Creación)
Nivel: Creación 8
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 0'
Efecto: objeto desatendido no mágico de materia inerte, hasta 1 pie cúbico/nivel
Duración: instantánea
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Puedes crear un objeto desatendido no mágico de cualquier clase de material. Los objetos creados son permanentes y no pueden ser negados por poderes de disipación o negación. Para todo intento y propósito, se trata de objetos completamente reales. El volumen del objeto creado no puede exceder de 1 pie cúbico por nivel del lanzador. Debes tener éxito en una prueba de la habilidad apropiada para crear un objeto complejo, como una prueba de Arte (fabricación de arcos) para crear astiles rectos de flecha o una prueba de Arte (talla de gemas) para crear una gema cortada y pulida.

Al contrario que los objetos a los que dan existencia los conjuros de niveles inferiores *creación menor* y *creación mayor*, los objetos creados al lanzar *creación verdadera* pueden utilizarse como componentes materiales de conjuros.

Componentes materiales: un trozo pequeño de material del mismo tipo que pretendes crear: una astilla de madera para crear astiles de flecha, un fragmento menudo de la piedra apropiada para crear una gema pulida, y así sucesivamente.

Coste en PX: el valor en po del objeto a crear, o un mínimo de 1 PX, lo que sea mayor (consultar el *Manual del Jugador* para coste de objetos).

DE LA MUERTE VIVIENTE A LA MUERTE

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 6, Clr 6, Descanso 6
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: diversos muertos vivientes dentro de un radio de explosión de 50'
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

De la muerte viviente a la muerte apaga las fuerzas que animan a las criaturas muertas vivientes, matándolas de forma instantánea. El conjuro mata a 1d4 DG de criaturas muertas vivientes por nivel del lanzador (para un máximo de 20d4 DG de criaturas). Las criaturas con menos DG resultarán afectadas primero, y entre criaturas con igual cantidad de DG se verán afectadas primero las más cercanas al origen de la explosión.

Componentes materiales: el polvo de un diamante molido con un valor mínimo de 500 po.

ENDURECIMIENTO

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 6, Artífice 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: un objeto de volumen no superior a 10' cúbicos/nivel (ver texto)
Duración: permanente
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro incrementa la dureza de los materiales (consultar tabla 8-12: dureza y puntos de golpe de materiales en el *Manual del Jugador*). El papel se vuelve más duro de romper, el vidrio más difícil de quebrar, la madera se convierte en más resistente, y así sucesivamente. Por cada dos niveles del lanzador, se incrementa en 1 la dureza del material objetivo del conjuro. Este incremento en la dureza mejora solamente la resistencia del material al daño y nada más. Por ejemplo, una espada larga (contar acero como hierro, dureza base 10) que sea afectada por un conjuro de *endurecimiento* lanzado por un lanzador de 12.º nivel tendría una nueva dureza de 16 para el propósito de ignorar daño causado por alguien utilizando la dote Romper arma. Los puntos de golpe de la espada, modificadores de ataque y daño, y demás características no se ven afectados. El conjuro de *endurecimiento* no produce ningún efecto en la resistencia a cualquier otra forma de transformación. El hielo aún se funde, el papel y la madera todavía se queman, la roca sigue siendo transmutable en barro mediante el conjuro correspondiente, y así sucesivamente.

Este conjuro afecta hasta 10' cúbicos de material por nivel del lanzador, pero si se lanza sobre un metal o mineral, el volumen se reduce a 1 pie cúbico por nivel.

FURIA

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

Puedes hacer que una criatura entre en un frenesí sediento de sangre. En su furia, la criatura gana +4 a Fuerza, +4 a Constitución, y un bonificador de moral +2 a las salvaciones de Voluntad (al contrario que la furia del bárbaro, no se sufre penalización sobre la CA, y no hay período de fatiga cuando el conjuro finaliza).

GÉNESIS

Conjuración [creación]
Nivel: Creación 9
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 semana (8 horas diarias)
Alcance: 180'
Efecto: un semiplano en el plano Etéreo centrado en donde te encuentres
Duración: instantánea
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Creas un semiplano, un plano finito e inmóvil con acceso limitado. Los semiplanos creados mediante este poder son planos menores y muy pequeños. Solamente se puede lanzar este conjuro estando en el plano Etéreo, y cuando lo lanzas, una fluctuación de la densidad local precipita la creación de un semiplano. Al principio, el semiplano crece a la velocidad de 1' de radio por día hasta llegar a un radio máximo inicial de 180' mientras el plano creciente sustrae sustancia de los vapores etéreos, la protomateria y el ectoplasma astral circundantes.

Tú determinas el medio ambiente en el semiplano al principio cuando lanzas *génesis*, reflejándose cualquier deseo que puedas visualizar. Determinas factores tales como la atmósfera, agua, temperatura, y forma general del terreno. Sin embargo, el conjuro no pude crear vida (como vegetación) ni construcciones (como edificios, caminos, pozos, mazmorras, y similares). Si deseas esos beneficios deberás añadirlos de alguna otra forma.

Una vez el semiplano alcanza su tamaño máximo, puedes continuar lanzando este conjuro para aumentar tu semiplano si te encuentras dentro de sus límites. En tal caso, el radio del semiplano se incrementa en 60' por cada vez adicional que lances el conjuro. Si lanzas el conjuro otra vez cuando estés fuera de un semiplano ya existente, crearás una burbuja separada que no tocará ni se superpondrá con cualquier otro semiplano creado previamente.

Coste en PX: 5.000 PX.

(Nota: esta versión del conjuro *génesis* reemplaza a la descripción del mismo conjuro publicada previamente en *Defensores de la Fe*.)

GRITO ENLOQUECEDOR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hcr/Mag 8, Locura 8
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: una acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 1d4+1 asalto
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí

El receptor no puede evitar empezar a gritar, farfullar y brincar arriba y abajo como si estuviera completamente loco. Este conjuro hace imposible para la víctima hacer otra cosa más allá de correr aullando. El efecto empeora la Clase de Armadura de la criatura en 4 convirtiendo las tiradas de salvación de Reflejos en imposible salvo con una tirada de 20, e imposibilitándola de utilizar escudo.

LUZ OSCURA

Evocación [oscuridad]
Nivel: Oscuridad 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: un radio de emanación de 20' centrado en una criatura, objeto o punto en el espacio
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega o no
Resistencia a conjuros: sí o no (objeto)

Creas un área de oscuridad total que es impenetrable tanto a la visión normal como a visión en la oscuridad, pero tú puedes ver normalmente dentro del área de luz oscura. Las criaturas fuera del área del conjuro, tú incluido, no pueden ver a través de ella.

Puedes lanzar el conjuro a un punto en el espacio, pero el efecto será estacionario a menos que lo lances sobre un objeto móvil. Si lo haces sobre una criatura, el efecto que emana de la criatura se moverá con ella. Los objetos desatendidos o los puntos en el espacio no tienen derecho a tiro de salvación o beneficios de resistencia a conjuros.

Luz oscura cancela o disipa cualquier conjuro de luz del mismo nivel o menor, como *luz del día*. El conjuro de clérigo de 3.º nivel *luz del día* cancela o disipa *luz oscura*.

Componentes materiales: un trozo de carbón y el globo ocular seco de cualquier criatura.

RAYO DE GLORIA

Evocación [bueno]
Nivel: Gloria 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/nivel)
Efecto: rayo
Duración: instantánea
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí

Al lanzar este conjuro, proyectas un rayo de energía del plano de Energía positiva contra una criatura. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para alcanzar al objetivo. La criatura alcanzada sufre diferente daño, dependiendo de su naturaleza y plano hogar de existencia:

Origen de la criatura/Naturaleza	Daño máximo	Valor
Plano Material, plano Elemental, ajeno neutral	1d6/2 niveles	7d6
Plano de Energía negativa, ajeno maligno, criatura muerta viviente	1d6/nivel	15d6
Plano de Energía positiva, ajeno bueno	—	—

RAYO DE OBNUBILACIÓN

Encantamiento [enajenador]
Nivel: Locura 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio
Efecto: rayo
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te concede la aptitud de poder hacer un ataque de rayo por asalto. El rayo atonta a una criatura viva, ofuscando su mente de forma que no realiza acciones durante 1d3 asaltos. La criatura no queda aturdida (por lo que los atacantes no obtienen ventajas especiales por ello) pero no puede moverse, lanzar conjuros, utilizar aptitudes mentales y demás.

TOQUE DE LOCURA

Encantamiento [enajenador]
Nivel: Locura 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: una acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Puedes atontar a una criatura viva realizando un ataque de toque con éxito. Si la criatura no tiene éxito en un tiro de salvación de Voluntad, su mente quedará ofuscada de forma que no realiza acciones durante 1 asalto por nivel del lanzador. La criatura no queda aturdida (por lo que los atacantes no obtienen ventajas especiales por ello) pero no puede moverse, lanzar conjuros, utilizar aptitudes mentales y demás.

VIDA ASEGURADA

Abjuración
Nivel: Descanso 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/2 niveles

Este conjuro te permite protegerte contra alguna condición preestablecida, como verte inmerso en aceite hirviendo o ser enterrado por una avalancha, que normalmente podría causarte una muerte cierta. Solamente puedes protegerte a ti mismo contra un suceso o condición natural, no contra un conjuro o la acción de una criatura (como el aliento de un dragón o las espadas de un grupo de bandidos). Debes especificar la condición contra la que querrías protegerte, y el conjuro será efectivo solamente contra esa condición. Si te vieras afectado por esa condición mientras dure el conjuro, no sufrirás molestia alguna y no recibirás daño de esa condición. Sin embargo, el conjuro no protege ninguno de los objetos que lleves contigo y si al finalizar el conjuro aún estás sujeto a la condición esta tendrá su efecto normal completo en ti.

Componentes materiales: ungüento de jarabe de melocotón y cinabrio.

Apéndice 2: Ascensión divina

Tus jugadores son todos de 20.° nivel que poseen artefactos, al igual que los personajes normales llevan objetos de gran calidad. Han derrotado a la tarasca sin que se les alterara el pulso cardíaco, y viajan a través de los planos a voluntad. Los demonios se estremecen en las profundidades del Abismo y los diablos tiemblan en los reinos más profundos de Baator cuando se menciona el nombre de los personajes. Los bardos cantan sus aventuras y todo el mundo ha oído hablar de ellos. Son, a efectos prácticos, dioses.

Así que consideras dejarles unirse a las filas divinas y continuar siendo PJs. Convertirse en una deidad abre nuevas expectativas para aventuras de juego de rol. Si bien como mortales ascendidos al rango divino pueden continuar de algún modo preocupados por el mundo mortal, su prioridad principal deberá cambiar hacia las necesidades y exigencias del panteón. Tus jugadores pueden estar preparados para semejante cambio para cuando sus personajes alcancen el potencial necesario para la divinidad. La cuestión es prepararte tú mismo, concibiendo cómo los personajes se convertirán en dioses y qué tipo de aventuras planearás para ello.

En el capítulo 1.° has tomado un a serie de decisiones sobre la fuente del poder divino. Algunas de aquellas opciones permiten a los PJs ascender a la divinidad, y otras no. Si has decidido que los PJs pueden convertirse en deidades, sigue leyendo.

ANTES DE LA ASCENSIÓN

Al asumir que la ascensión divina es posible y que los personajes son candidatos para el proceso, eso significa que los dioses los vigilan y, desafortunadamente para los personajes, también lo hacen los enemigos de los dioses.

En un sistema politeísta como el que se presenta en los libros de reglas del D&D, los enemigos pueden ser otros dioses. Puedes estar seguro que Hextor vigilará a los mismos mortales que Heironeus observe, y viceversa. El panteón puede tener además otros enemigos, al igual que los dioses nórdicos se enfrentan a los gigantes. En una religión monoteísta, las criaturas infernales también prestarán gran interés a los campeones mortales, mientras que las religiones dualistas tienen a su oposición ya creada.

Estos adversarios pueden buscar atraer a los campeones hacia su bando o, si esto falla, evitar que los campeones mortales alcancen la ascensión. Los PJs pueden notar que los agentes de la oposición aparecen con mayor frecuencia al irse acercando a la ascensión, y tales agentes deberían ser a la vez más activos. Ten esto en mente cuando diseñes tus aventuras.

CÓMO PLANEAR EL ASCENSO

Los métodos de ascensión divina requieren una cuidadosa planificación. En todos los casos, debería estar bien dirigida. Los jugadores deberían comprender de manera normal que sus personajes tienen acceso a la ascensión y deberían poder decir algo al respecto (ver a continuación 'Cómo ascender a personajes demasiado poderosos' como una excepción a ello). No sorprendas a los jugadores convirtiendo a sus personajes en deidades; tus jugadores podrían tener otros planes. Aunque podría parecer una buena idea compensar a un jugador convirtiendo a un personaje en dios si murió a causa de una serie de tiradas desafortunadas, hacerlo sentaría un precedente inaceptable. Incluso si el personaje murió al servicio de su deidad tutelar, la ascensión divina no debería ser una compensación para la mala suerte.

Pese a que sería posible ir de aventuras en grupos compuestos tanto por mortales como por dioses, en la práctica es difícil. Hay muy poco que los personajes mortales pueden hacer que los personajes divinos no puedan realizar más fácilmente y con menos riesgo. Coordinar una campaña en la que cada personaje ascienda al mismo tiempo puede ser complicado, pero esa sería la situación ideal. Aborda el tema de la ascensión con tus jugadores con tiempo por delante. Si solamente un jugador aspira a tener un personaje ascendido, es mejor que ese personaje se retire del juego tras su ascensión. Asegúrate de que ese jugador comprende las consecuencias de esa retirada desde el principio.

Los PJs de nivel inferior a 15° rara vez consiguen ascender. Sencillamente no han hecho lo bastante todavía como para atraer la atención de los dioses. Cualquier personaje de 20° nivel o superior puede ser candidato a la ascensión si tu cosmología lo permite.

Cómo ascender a personajes demasiado poderosos

Algunas veces un personaje puede llegar a ser demasiado poderoso o un jugador abusar demasiado del sistema de reglas. Si te quedas sin opciones para controlar ya sea al personaje o al jugador, podrías querer apartar al personaje del juego de forma que el jugador empiece de nuevo. Explícale al jugador que crees que su personaje es demasiado poderoso y ofrécele la oportunidad de convertir al personaje en una cuasi deidad (rango divino 0).

Esto retiraría a un personaje problemático del reino mortal, permitiendo al jugador empezar de nuevo con algo más manejable o encontrar otra partida. A menudo las cuasi deidades juegan poco o ningún papel en las campañas religiosas, existiendo principalmente para dar color y realizando funciones como servidor o acompañante de dioses más poderosos, así que el impacto en el conjunto de tu estructura religiosa sería mínimo.

DIVINIDAD LIMITADA E ILIMITADA

Si hay una cantidad finita de divinidad en tu campaña (solamente hay unas cuantas "esencias divinas" disponibles) entonces los mortales únicamente podrán llegar a ser cuasi deidades (rango divino 0). El capítulo 2 explica qué poderes y aptitudes están disponibles para tales dioses. Claramente más débiles que la mayoría de los dioses, las cuasi deidades solamente pueden tener ciertos tipos de aventuras (ver 'Aventuras después de la ascensión' más adelante). Tú y tus jugadores deberíais tener claro la clase de aventuras que tendréis antes de que los personajes pongan todo su empeño en convertirse en dioses.

Necesitarás decidir si los dioses pueden morir o no, y si esto ocurre qué pasa con sus poderes. Si el único camino para elevarse al rango divino es matando a otras deidades, puedes estar seguro que los PJs lo intentarán. Por supuesto, las deidades a las que intentarán matar son seres que ya han matado a otros dioses, así que saben lo que les puede ocurrir y pueden tener algunos trucos preparados de antemano.

Si no quieres dirigir una campaña centrada en matar deidades, considera cuidadosamente que sucede con los ámbitos de poder de las deidades muertas. Mientras que algunos personajes pueden intentar destruir a sus deidades tutelares para asumir el papel de esos dioses, muchos saldrán a "salvar el mundo" matando a dioses de alineamientos opuestos, lo que en el juego del DUNGEONS & DRAGONS quiere decir por lo general deidades malignas. Si el asesino asume de forma automática los ámbitos de poder del dios muerto, esto puede desanimar y disuadir a los PJs de que maten deidades malignas. Si eres un paladín que asciende al rango de cuasi deidad, no querrás los ámbitos de poder de, por ejemplo, Erythnul o Nerull. El inconveniente de esta decisión es que empuja a los personajes buenos a desear las posiciones y ámbitos de poder de sus deidades tutelares.

Si las deidades son verdaderamente inmortales, entonces no se las puede matar, y una campaña divina toma un rumbo diferente. Si no hay límite al total universal de poder divino, entonces los PJs pueden alcanzar rango divino.

Idea para una campaña: después de que los PJs asciendan al rango divino, descubren que los dioses se sienten seguros en su posición y presumen de ello. Desde el principio de los tiempos, todos los mortales que han ascendido son meras cuasi deidades (rango divino 0). Mientras van teniendo sus aventuras divinas, diversas cuasi deidades se acercan a los PJs ofreciéndose a ayudarles y enseñarles en todo lo referente a sus nuevos poderes, e intentando trabar amistad.

Con el tiempo esas serviciales cuasi deidades dejarán traslucir que son parte de una conspiración para "liberar" poder divino. Una facción dentro de la conspiración todavía intenta convencer a las deidades antiguas para que cedan algo de su poder a sucesores cualificados, mientras otra busca liberar ese poder matando a los dioses antiguos, y una tercera busca la "verdadera" fuente de todo poder divino con la esperanza de incrementar el volumen disponible.

MÉTODOS DE ASCENSIÓN

Si decides introducir el tema de la ascensión en tu campaña, debes determinar qué tan ampliamente se conocen esos métodos. A continuación describimos algunos enfoques diferentes, con indicaciones acerca de la naturaleza de tus deidades y del grado de misterio que las rodea.

PODER DIVINO INNATO

Si decides que sencillamente las deidades nacen con sus poderes divinos, la decisión más habitual sería que la ascensión es imposible. Ningún mortal puede convertirse en dios, aunque los mortales pueden convertirse en servidores divinos. Incluso si ese fuera el caso, puedes permitir que los personajes mueran de forma espectacular, con muertes heroicas al servicio de su deidad tutelar para ascender al rango de cuasi deidades (rango divino 0) o incluso de semidioses (rango divino 1). Si la ascensión divina solamente es posible tras la muerte, considera hacer que un PNJ consiga la divinidad de forma inmediatamente anterior al principio de la campaña, a fin de que los personajes puedan oír historias sobre ello a lo largo de sus aventuras. Tales historias podrían ser populares hasta que dejen de ser una novedad. En un mundo semejante, no hay un misterio o secreto real acerca de la ascensión.

Idea para una aventura: los PJs tienen sus aventuras en una campaña que utiliza un panteón típico, pero hacen poco más que rendir homenaje verbal a sus deidades tutelares, ya que por lo que saben, o naces dios, o naces mortal. Después de conseguir niveles altos, mueren en una aventura. Cuando sus ojos se vuelven a abrir, se despiertan en una gran sala. Filas de asientos llegan hasta las paredes, ocupadas por los espíritus de grandes héroes y campeones de todo tipo. Las deidades se sientan en tronos, mirando encolerizadas a los personajes recientemente fallecidos.

Un sirviente de la deidad suprema del panteón (o un clérigo de la deidad de los personajes, si se trata de un panteón abierto) les explica que si bien los personajes son grandes héroes, su fe es débil y superficial, por lo que su posición de rango divino 0 es provisional y de prueba mientras emprenden una búsqueda impuesta por las deidades. Si tienen éxito, su rango divino será permanente, pero si fallan, sus almas correrán el destino de los descreídos.

PODER DIVINO GANADO

Si decides que las deidades ganan su estado divino, entonces cualquier mortal cualificado puede ascender a su posición, y puede ocurrirle a diversos PNJs durante tu campaña. A menudo los PJs de tales campañas saben eso, que a veces los mortales se convierten en dioses, y los personajes pueden albergar aspiraciones divinas desde buen principio.

Cuando tomes esta decisión, fija los requisitos para ganarse la divinidad, aunque los personajes deban averiguarlo tras largos esfuerzos y búsquedas. Escoge acciones que demuestren la fe y la valía, y asegúrate de que tales logros pueden ser repetidos por otros personajes. Por ejemplo, la gran sierpe Nemytidion solamente puede morir una vez, pero cualquiera puede intentar levantar una mítica roca de obsidiana que Kord colocó en el centro de la capital.

Este acercamiento a la ascensión divina tiene la mayor variación en lo referente al grado de secreto y misterio. Tus dioses pueden controlar cuidadosamente la información sobre la ascensión, los sumos sacerdotes pueden conocerla y compartirla con los iniciados de círculos o cultos específicos dentro de su religión. De forma alternativa, los sumos sacerdotes pueden buscar candidatos dignos y compartir su información con aquellos deseosos de llegar a ser deidades. Las religiones de tu campaña podrían considerar la ascensión como una recompensa mayor para todo fiel, y todo el mundo podría saber no solamente que la ascensión puede ocurrir, sino cómo conseguirla.

Idea para una campaña: después de conseguir niveles altos, los PJs que hayan demostrado sus creencias y devoción a sus deidades reciben la llamada del sumo sacerdote de un culto apropiado. El sacerdote les revela la existencia de un culto misterioso entre los creyentes y pide a los personajes que viajen a un valle apartado en una cordillera cercana.

Cuando los personajes llegan, encuentran sacerdotes cuidando un pequeño templo con sus propios cultivos y ganado. En una pared del valle hay un acantilado escarpado con inscripciones en un idioma antiguo. Los sacerdotes del valle les explican que todos los fieles que alcanzan un alto rango reciben la misma llamada que tuvieron los personajes, y se les envía al valle. Las inscripciones son una lista de tareas, una por cada deidad del panteón y, cuando completen la tarea final, los candidatos deben volver al valle, donde los dioses juzgarán el resultado. Cualquiera que complete con éxito cada una de las tareas ascenderá al rango de los dioses.

PODER DIVINO ROBADO

Si se puede robar la divinidad misma, las deidades harán todo lo que esté en su poder para mantener ese hecho en secreto. Debes decidir qué ocurre al ámbito de poder de una deidad cuando alguien le roba la fuente de su divinidad. La solución más obvia es que los elementos de ámbito de poder y fuentes de divinidad están relacionados, de forma que quien posee una fuente divina tiene un elemento de ámbito de poder relacionado.

Si escoges que éste es el caso, entonces te enfrentas con el mismo reto que existía en las campañas con tan solo una cantidad limitada de poder divino: los personajes pueden desear la divinidad de sus deidades tutelares, intentando robar la esencia divina de los seres a los que adoran.

En un panteón cerrado, el ámbito de poder de la deidad víctima podría revertir al líder del panteón, que repartiría tales nuevas responsabilidades entre el resto del panteón. En un panteón abierto, las deidades podrían competir para demostrar cuál es más digna de ese ámbito.

Idea para una aventura: los PJs crecieron con las leyendas de una querida deidad embaucadora que robaba la esencia divina de las deidades que se volvían demasiado arrogantes o se despreocupaban de sus cargas mortales. A menudo tales robos tenían consecuencias desafortunadas de forma que el ladrón ganaba y perdía elementos de ámbito de poder de los cuales nada sabía. Los PJs pueden experimentar sucesos extraños durante sus carreras como consecuencia de la ignorancia del embaucador. Tras conseguir niveles altos, ascienden a la divinidad, ¡sólo para que el ladrón acabe robándoles a ellos!

El dios supremo del panteón da a los personajes un año y un día para recuperar sus esencias divinas robadas, o volver de nuevo a ser mortales.

DEICIDIO

Si las deidades pueden morir, los personajes pueden ascender derrotando a un dios en combate (ver Divinidad limitada e ilimitada' anteriormente, para los efectos del deicidio en la ascensión).

Idea para una campaña: cuando los PJs llegan a niveles intermedios, un agente de los demonios o diablos se les acerca, explicándoles que si quieren unirse a los dioses benévolos, no solamente tendrán a las casi infinitas fuerzas de los reinos infernales intentando detenerles, sino que deberán matar a un dios para ascender. Tras continuar sus aventuras, los PJs se enfrentarán a una oposición infernal más y más frecuentemente y tendrán la oportunidad de comprobar la verdad de las palabras del agente y finalmente deberán discutir sobre si matar o no a un dios.

PODER DIVINO IMPARTIDO

Quizás cualquier mortal pueda ascender al rango divino si una autoridad divina escoge impartir la divinidad. Puede ser posible sobornar a una deidad con grandes hazañas u objetos valiosos, pero en la mayoría de los casos, el mortal debe ser digno de ello. "Digno" significa una vida de devoción, fe, obediencia y lealtad al panteón o a la deidad tutelar. En un panteón cerrado, por lo general la deidad líder es la que decide quién asciende, mientras que en un panteón abierto la deidad tutelar es la única fuente para impartir divinidad. Demuestra a tus jugadores que se puede ascender de esta forma haciendo que le ocurra a un PNJ al principio de tu campaña y que la gente alrededor de los PJs todavía hable de ello. Si puedes hacer que los PJs se enteren pronto, procurarán ser dignos desde el principio.

Debido a que las deidades controlan cuándo ascienden los mortales, sentirán poca necesidad de mantener la posibilidad en secreto. Impartir la divinidad a un seguidor incrementa el poder y la talla de las deidades si son dependientes de sus adoradores, por lo que las deidades querrán que se sepa. Sin embargo, puedes decidir que las deidades mantengan la ascensión como un secreto, haciendo más difícil que tus PJs asciendan, ya que no saben qué deben hacer para ser dignos.

Idea para una aventura: sin ayuda ajena, los PJs se infiltran en un país enemigo controlado por clérigos de una deidad maligna. Tras un largo periodo, y con gran riesgo, llegan a un punto donde pueden desbaratar los planes de los clérigos, destruyendo el templo principal y barriendo a los líderes del culto maligno.

En ese momento, el dios maligno se aparece a los PJs y les ofrece impartirles la condición divina, con tal de que se alejen del plano Material durante un año y un día. Aunque la deidad maligna no realiza ninguna amenaza, es obvio que podría matar a los personajes, y probablemente lo hará si rehusan. Si aceptan, sus deidades tutelares se sentirán defraudadas de que los personajes no hayan completado su trabajo en el plano Material, y el dios maligno dispone de un año y un día de ventaja para fortalecer su causa, ya que los PJs no pueden hacer nada al respecto. Salvo que, por supuesto, los personajes puedan actuar en los planos Exteriores de forma que afecten a acciones en el plano Material...

VIAJAR A LA FUENTE

Si los mortales visitan los reinos divinos, los personajes ascendidos podrían entrar en un círculo privado o corte dentro de los reinos donde jamás estuvo mortal alguno.

Si los reinos divinos se encuentran en el plano Material, la ascensión puede ser un acto físico. Pueden existir literalmente puertas que se abran, admitiendo al mortal ascendido en las filas de la divinidad.

Idea para una aventura: Los PJs, en el transcurso de sus aventuras de alto nivel, visitan a menudo los picos montañosos flotantes que son el hogar del panteón de la campaña. Alguna que otra vez observan una puerta a través de la cual no se permite pasar a ningún mortal. Tras una aventura, vuelven a los picos flotantes y los descubren desiertos. La puerta prohibida está abierta y sin protección.

Buscando a las deidades, pasan a través de la puerta para encontrarse en un patio en el medio de una ciudad inmensa. En el centro del patio hay lo que parece ser algún tipo de reloj de sol, pero una inspección más de cerca les descubrirá que es el mapa de algo llamado "la Gran rueda". Equipados con este conocimiento de los planos Exteriores, los personajes buscan a sus deidades tutelares mientras descubren nuevos poderes extraños en sí mismos ya que al pasar a través de la puerta han ascendido a rango divino 0.

Ascensión a un plano Exterior

Los planos Exteriores son localizaciones habituales de los reinos divinos. La ascensión en este caso es tanto un suceso físico como espiritual. Sin embargo, la ascensión no debería parecerse a un mero viaje planario, sino una experiencia totalmente diferente tanto para el mortal ascendido como para cualquier testigo.

Idea para una aventura: aunque la mayoría de deidades de la campaña viven en otro plano, unas pocas viven en el plano Material. Al acercarse los PJs a 20.º nivel, estas deidades aparecerán más frecuentemente en sus vidas hasta que finalmente, uno de los dioses les explique que hace mil años, "algo" destruyó el puente entre el mundo y el hogar del panteón. Las deidades, limitadas por la naturaleza del plano Material donde viven, están demasiado ocupadas con sus deberes divinos como para investigar a fondo, habiendo hecho solamente algunas pruebas a lo largo de mil años, pero los PJs se están acercando claramente a la condición divina. Si los PJs pueden revertir la destrucción, construir un nuevo puente, o descubrir un nuevo camino al hogar de los dioses, las deidades les garantizan la ascensión.

Ascenso a un plano Interior

Los mortales que asciendan a su condición divina en los planos Interiores experimentarán un confort repentino en esos lugares extraños, al mismo tiempo que los peligros de su naturaleza dejen de amenazarlos. De hecho, un requisito para la ascensión en tales casos debería ser sobrevivir al viaje al reino divino.

Idea para una campaña: los planos Interiores son círculos concéntricos dentro de la cosmología de la campaña. Esos mundos "de dentro afuera" están ordenados con la tierra lo más cerca de la superficie, después viene el agua, y el aire separando al fuego, en el centro, del agua. Los PJs se aventuran dentro de los planos Elementales a lo largo de sus carreras y saben que los dioses tienen su hogar en los planos Interiores.

Cuando los PJs alcanzan un nivel alto, agentes de sus deidades se les aparecen y les explican que el verdadero hogar de los dioses está dentro de un quinto plano Elemental dentro del plano Elemental del fuego. Si pueden sobrevivir al viaje cada vez más intenso a través del plano Elemental de fuego hasta las puertas del reino divino, podrán ascender y también ser dioses.

Ascensión a un plano Transitivo

Debido a que los planos Transitivos están muy cercanos al plano Material, ascender a ellos podría parecer nada complicado. Pero encontrar los reinos divinos en el espacio infinito del plano Astral, el plano Etéreo o el plano de la Sombra podría resultar un desafío digno de la ascensión. En tales casos, los personajes ascendidos podrían ganar una aptitud para viajar sin error a través de los planos Transitivos al reino divino.

Idea para una aventura: a través de la campaña, las deidades aparecen solamente a través de portales y umbrales. No hay constancia de a dónde van a parar las puertas, pero todo el mundo supone que van a parar al hogar de los dioses. Durante siglos, los viajeros astrales han relatado haber visto a veces una gran ciudad en el espacio infinito del plano Astral, pero alejándose más rápido de lo que podían intentar acercarse.

Tras carreras que han incluido gran fe y devoción al panteón de la campaña, un mensajero de los dioses llega hasta los PJs y les explica que la gran ciudad del plano Astral es el hogar de los dioses. Los umbrales y portales solamente funcionan para aquellos con rango divino. Los personajes deben probar ser dignos si quieren ascender, y para ello deben sobrevivir a un viaje a través del plano Astral en busca de la ciudad. Si la encuentran, ésta les reconocerá como candidatos a la ascensión y no desaparecerá, y una vez dentro, el panteón les recompensará con el rango divino.

CÓMO SE SIENTEN LAS DEIDADES ACERCA DE LA ASCENSIÓN

El mayor atajo, y el obstáculo más duro, en el camino a la divinidad son las propias deidades que ya tienen esa condición. Cómo se sienten las deidades ya existentes acerca de la ascensión depende en primer lugar del tipo de dioses que sean. De nuevo, las decisiones tomadas en el capítulo 1.º te ayudarán a determinar cómo reaccionarán las deidades de tu campaña ante los personajes en busca de ascensión.

Deidades dependientes

Los dioses que dependen de los adoradores para obtener poder son más renuentes a impartir o permitir la ascensión. Eso no sólo hace que la deidad existente pierda un adorador mortal, sino que el recién ascendido podría adquirir sus propios adoradores de entre su propio culto anterior. Esto convierte la ascensión en doblemente difícil en sistemas tanto con divinidad limitada como con deidades dependientes de los adoradores para su poder.

Idea para una aventura: por primera vez en diez mil años, unos mortales ascienden a condición divina, y tales mortales son los PJs, que descubren que los dioses son dependientes de sus adoradores respecto a sus poderes y aptitudes divinas sobresalientes. También averiguan que en diez mil años los dioses no han competido por sus adoradores debido a que creían que ya se habían consumido todos los rangos divinos del universo. Ni siquiera los dioses están seguros de cómo han ascendido los mortales, comenzando una carrera para ver cuántos rangos quedan y qué deidades pueden apoderarse de mayor cantidad de ellos.

Deidades benévolas

Las deidades benévolas tienen el máximo interés en todos los adoradores mortales, no sólo en aquellos que intentan trascender a sus naturalezas mortales. Algunos jugadores pueden esperar de una religión llena de dioses benévolos que den a los mortales todo aquello que pidan, incluyendo la oportunidad de ascender, aunque si ascender significa perjudicar a más gente de la que resulta beneficiada, las deidades benévolas rehusarán.

Idea para una aventura: un mortal, no necesariamente un PJ, completa el último paso para ascender junto a las deidades benévolas del panteón de la campaña. Su deidad tutelar se le aparece y le explica que, a fin de que el mortal ascienda, algún otro dios debería ceder una parte de sus rangos divinos, Miles, tal vez millones de adoradores sufrirían al perder poder la deidad, por lo que con hondo pesar, la deidad tutelar no puede permitir que el mortal ascienda.

Este primer vistazo "tras el telón" de los mecanismos de ser una deidad suena falso al mortal. Pero, si no es cierto, ¿por qué tendría que mentirle su deidad tutelar? El mortal decide averiguar que es lo que está ocurriendo. Si el mortal no es un personaje jugador, entonces les contratará para que lo descubran.

Deidades indiferentes

Convencer a una deidad indiferente para que permita o proporcione la ascensión divina es un problema de demostrar cómo la ascensión beneficia a esa deidad. Tales dioses tienen sus propios planes, necesidades y deseos, y si la ascensión les ayuda a conseguir sus objetivos, la permitirán.

Idea para una campaña: Los PJs llevan a cabo sus aventuras en un mundo con dioses activos pero indiferentes. Ni benévolos ni hostiles, se ve de vez en cuando a las deidades o sus avatares ocupados en asuntos misteriosos. Tras alcanzar niveles altos, los PJs deciden ascender a rango divino y enseñar a los dioses cómo preocuparse y cuidarse de sus adoradores. Para hacerlo, primero deben descubrir qué les interesa a los dioses e intentar convertirse en tan indispensables para una deidad que ésta les haga también dioses. Una vez lo consigan deberán enfrentarse a las consecuencias de restar adoradores a las deidades indiferentes como resultado de sus actos benévolos.

Deidades hostiles

Las deidades hostiles son las más propensas a permitir o proporcionar la ascensión si perjudica a más gente de la que se beneficia, con tal de que no perjudique o debilite a las deidades existentes.

Idea para una campaña: tras conseguir niveles altos, los PJs se encuentran con su deidad tutelar y ascienden uniéndose a las filas divinas. Una vez conseguida la divinidad, descubren que las demás deidades de su mismo alineamiento no están contentas, ya que el dios que se les apareció fue una deidad maligna disfrazada como la suya. Los entristecidos dioses explican que cada deidad buena o neutral se debilita cuando hay más de ellas a las que adorar y, aunque son igual de fuertes que las malignas como grupo, individualmente son más débiles y vulnerables. Los PJs deben imaginar cómo solventar la situación.

Deidades activas y distantes

Los dioses activos forman los panteones de este libro. Por su propia naturaleza, los dioses distantes hacen mucho más difícil la ascensión. Cualquier barrera que prevenga la intervención divina en el reino mortal muy probablemente prevendrá la ascensión.

Idea para una aventura: los PJs, que intentan alcanzar a sus deidades, descubren un umbral que cruza la barrera. El guardián es una criatura razonable de un poder no impasable, pero tiene "vigilantes" infernales en gran cantidad y de gran poder, ya que las fuerzas infernales de la campaña prefieren que los dioses permanezcan inactivos. En el transcurso de la aventura, los personajes descubren por qué existe la barrera, decidiendo si dejarla en su sitio o no, e incluso tienen la oportunidad de pasar a través de ella y ascender. Los agentes infernales podrían ofrecerles la oportunidad como una manera de evitar la interferencia de los personajes.

EL MOMENTO DE LA ASCENSIÓN

Obtener la divinidad es un suceso sensacional clave para cualquier mortal, y debes procurar describirlo con la grandeza que se merece.

Utiliza el simbolismo: anteriormente has establecido algunos símbolos para tus deidades. Por ejemplo, un dios de la fuerza lo más seguro es que no tenga una pluma como símbolo, pero sí que la tendrá un dios de los pájaros. Extrae otros símbolos de las aventuras del mortal ascendido. Si una vez mató a un dragón, entonces el dragón podría aparecer y ofrecerse a llevar al mortal volando hasta los reinos divinos. Intenta evitar las imágenes estereotipadas como el túnel con la luz blanca al final, el carro de fuego, o el coro de querubines.

Si pasaste tiempo en decidir qué ocurre a los personajes tras su muerte, las ascensión podría ser todo lo contrario. Por ejemplo, en la mitología nórdica los que mueren en la cama podían esperar una larga caminata por malos caminos para llegar a Niflheim, pero los que morían con valor volaban felizmente hacia el Valhalla en brazos de las valquirias.

Considera medir el tiempo del mundo real: la ascensión divina es un punto decisivo para cualquier mortal. Si el resto de la sesión de juego va a ser sobre aventuras divinas y el nuevo papel del personaje recientemente divinizado, pon la ascensión al principio de la sesión. Si la ascensión es el punto culminante o una recompensa, haz que ocurra hacia el final.

Maneja la atmósfera: salvo que la deidad tutelar del personaje sea Olidammara o Dionisio, la ascensión no es un momento para el humor. Es momento para una sesión tranquila y con un elevado sentido dramático.

Intenta influenciar a tus jugadores hablando en un tono más bajo y calmado en los sucesos que conduzcan a la ascensión.

Decide sobre la participación: el momento de la ascensión divina puede no ser apropiado para jugar en grupo. Según la deidad y el personaje, la ascensión puede ocurrir en privado o en público. Si es en privado, haz un aparte con el jugador del personaje que asciende en otra habitación y, si es en público, descríbelo todo al mismo tiempo a todos los jugadores.

Utiliza accesorios de apoyo: puede ser apropiado que el jugador de un personaje ascendido se cambie a una silla mejor o más grande, o que lleve algún objeto especial de ropa (incluso si se trata de una toalla simulando ser una capa) durante la sesión, aunque si parece algo demasiado forzado o estúpido, mejor déjalo estar.

Intenta algo inesperado: es posible construir una campaña con deidades activas cuyos reinos estén en el plano Material, y donde la divinidad pueda ser ganada, robada, impartida, cedida o incluso saqueada del cadáver de un dios. En tales casos, la ascensión debería ser un suceso normal, y tu experiencia de juego debería tratarla como tal, convirtiendo el momento de la ascensión en todo lo contrario a un punto culminante, sin trompetas ni túnicas blancas.

Idea para una campaña: un día, en el mercado, un pedigüeño con aptitudes sobrehumanas ataca a los PJs. Tras humillarlos, el mendigo explica que casi se congeló hasta morir una noche después de que la última gente a la que vio (los PJs) rehusó darle el dinero suficiente para poder dormir en una posada. Después de eso viajó a la tierra de los dioses, donde ascendió para convertirse en la nueva deidad de los mendigos, e intentará humillar a los PJs de forma periódica por el resto de sus vidas. Los PJs deberán encontrar alguna forma de poner fin a esto, ya sea haciendo buenas obras en pro de mendigos vivos, matando a la deidad vengativa, o convirtiéndose ellos también en dioses.

AVENTURAS DESPUÉS DE LA ASCENSIÓN

Una vez los personajes asciendan al reino divino, las aventuras centradas en su naturaleza divina se convertirán en lo más habitual. Antes de que los personajes se enfrenten a esos desafíos, considera el tipo de historias que te gustaría desarrollar.

GRUPOS MEZCLADOS

Diseñar aventuras para grupos que contengan tanto personajes mortales como divinos es parecido en un principio a hacerlo para grupos solamente de personajes mortales. Al igual que intentas incluir tareas y desafíos para cada personaje tal como se describe en el capítulo 4 de la *Guía del Dungeon Master*, hazlo tanto para los personajes mortales como para los divinos. Los desafíos simultáneos son una buena técnica para conseguir esto. Una horda infinita de monstruos les ataca, y la única ruta de escape es a través de una puerta cerrada. Mientras un personaje la abre, el resto le defiende. No es necesario preocuparse demasiado por qué tarea desempeñará el personaje divino, ya que todas las tareas son igualmente importantes y heroicas. Sin embargo, al final las aventuras de una nueva deidad se centrarán en sus deberes divinos que los mortales pueden no ser capaces de manejar.

CÓMO APRENDER A MANEJAR EL PODER

Un personaje que asciende para convertirse en una deidad puede saber cómo funcionan las aptitudes divinas o no. El conocimiento de los poderes divinos, de sus debilidades, ventajas y limitaciones podría venir con la esencia divina. Los jugadores con tales personajes pueden sencillamente leer este libro para ver lo que sus personajes pueden y no pueden hacer.

O quizás los personajes recién convertidos a la divinidad deban aprender a través de la experimentación. Esto puede resultar en un proceso largo y frustrante, y algunas aptitudes podrían languidecer sin ser descubiertas jamás.

Finalmente, un mentor divino podría educar a los personajes en sus nuevas aptitudes. Si bien esto es parecido a dar a los jugadores las reglas nuevas, un mentor podría mentir u omitir cosas, dependiendo de qué sienta y opine realmente el mentor acerca de los nuevos dioses.

Idea para una aventura: los PJs ascendidos a deidades van en busca de aventuras a un plano Exterior. Alcanzan un abismo impasable y por primera vez deben experimentar con la naturaleza divinamente mórfica del plano para crear un puente.

Idea para una aventura: los PJs ascienden para convertirse en dioses y tras varias aventuras se encuentran nombrados para el "comité de bienvenida divina" a nuevas deidades. Los PJs deben decidir qué les dicen y cómo influir en sus alianzas.

RESPONSABILIDADES DIVINAS

Cuando los personajes divinos se hayan acostumbrado a sus nuevas percepciones y poderes, puedes empezar a introducirlos en sus nuevas responsabilidades. Ahora son dioses, y los dioses tienen adoradores. Los mortales acuden a ellos buscando intercesión o para que castiguen a sus enemigos, según el alineamiento del dios y del adorador, ¡y los demás dioses esperan que respondan a esas plegarias!

Si tus dioses dependen de sus adoradores para el poder, los personajes deben propagar entre los mortales la noticia de su disponibilidad para ser adorados. Si los mortales adoran a los dioses por amor, proclamar su condición divina y ámbitos de poder sería suficiente para empezar a atraer adoradores. Es un buen principio que los mortales les adoren por gratitud o necesidad. Si los mortales adoran por miedo, entonces los personajes divinos deben visitar el reino mortal para demostrar su poder y generar miedo.

Las deidades independientes todavía deben atraer adoradores, y las deidades que no lo hagan pueden ser vistas por las demás como parásitas o holgazanas. En panteones cerrados, el dios supremo puede formarse una mala imagen de aquellos que esquiven sus responsabilidades, se comporten de forma que ahuyenten a los adoradores, o no trabajen lo suficiente para incrementar la cantidad de adoradores del panteón.

Algunos jugadores pueden disfrutar de las campañas centradas en desempeñar sus deberes divinos, querer ocuparse de las actividades más importantes y pedir ayuda "en el juego", y deleitarse con las aventuras que empiecen con ellos realizando sus obligaciones divinas y, gracias a ello, descubrir otras aventuras. Otros jugadores preferirán mantener esas actividades en un segundo plano, en la ambientación, y dejarlas fuera de las sesiones de juego.

Idea para una aventura: los PJs son las deidades tutelares de una serie de pequeñas aldeas en las estribaciones de una gran cordillera. Notan que los aldeanos les requieren mucho más a menudo de lo habitual y deciden investigar, descubriendo que los enemigos de su panteón han abierto un umbral a un plano infernal en las montañas, y los demonios están creando problemas bajo el liderazgo de avatares de sus enemigos.

DESAFÍOS DIVINOS

Las aventuras divinas no se diferencian demasiado de las aventuras mortales. Los lugares son más exóticos y los oponentes mucho más poderosos, pero puedes arbitrar expediciones al interior de mazmorras divinas, aventuras divinas en tierras salvajes a través de los planos, e incluso aventuras divinas urbanas en reinos divinos.

Los jugadores pueden esperar algo más de las aventuras divinas, o al menos algo diferente, o puedes querer enfatizar el cambio en su condición de personajes divinos. En tales casos, las aventuras tradicionales es precisamente lo que debes evitar, salvo que seas extremadamente brillante al diseñarlas.

Al menos algunas aventuras deberían centrarse en algún objetivo o planes del panteón. Por ejemplo, si estas no son las deidades originales del universo, podría haber dioses primordiales acechando en rincones ocultos de los planos esperando a los PJs para enfrentarse con ellos. Los recursos divinos podrían ser necesarios para derrotar a dragones o ajenos especialmente duros.

Idea para una aventura: los PJs deben viajar al Abismo como emisarios de los dioses. En los salones de un príncipe del inframundo deben enfrentarse a desafíos y competiciones que deberán superar mientras al mismo tiempo siguen comportándose de forma diplomática. Thor, Loki y Thjalfi hicieron frente a desafíos semejantes una vez mientras visitaban a los gigantes. Los gigantes engañaron a Loki para que intentara superar el poder destructivo del fuego, a Thjalfi a superar la velocidad del pensamiento, y a Thor

a que se bebiera el océano e intentara levantar a Jormungandr. Por cierto que el Dios del trueno los aterrorizó cuando involuntariamente casi lo consigue (ver al respecto la entrada de Thor en el panteón asgardiano).

CAMPEONES DIVINOS DEL PANTEÓN

Muchos panteones históricos o literarios tienen enemigos tradicionales. Por ejemplo, los nórdicos tenían a los gigantes. En la cosmología del DUNGEONS & DRAGONS, los dragones y los ajenos infernales amenazan tanto a los dioses como a los mortales. Los PJs pueden convertirse en campeones de sus deidades tutelares o del panteón al completo. Sus batallas pueden sacudir los pilares mismos de la existencia mientras cada bando pugna por el dominio universal. En las sombras, las facciones buscan artefactos e investigan profecías para superar a sus adversarios. Los mortales de alto nivel son muy importantes debido a que tienen el potencial para unirse a la batalla divina. Sus panteones pueden querer que se desarrollen como campeones, y sus enemigos evitarlo o que se insubordinen pasándose a su bando.

Idea para una aventura: los PJs reciben una petición de una deidad poderosa. Los favoritos mortales del dios han desaparecido y ni tan siquiera con sus percepciones divinas puede localizarlos. Debido a que sus favoritos pronto serán candidatos para la ascensión, la deidad está preocupada de que los enemigos del panteón los hayan capturado, ofreciendo artefactos de entre sus posesiones como recompensa para que los PJs rescaten a sus favoritos mortales.

EL PANTEÓN ES UN PAÑUELO

Los personajes que ascienden al rango divino tienen que arreglárselas con las reacciones de las deidades existentes. Al igual que si fueran mortales trasladándose desde una gran ciudad a un pueblo pequeño, se les reconoce como recién llegados en todos sitios. Todas las deidades existentes tendrán reacciones basadas en la pérdida potencial de adoradores, ámbito de poder o autoridad dentro del panteón. Estas preocupaciones pueden convertirse en hostilidad abierta si los personajes obtuvieron su divinidad robando o matando a otros dioses. Las aventuras basadas en personajes son diferentes de las basadas en una trama o en una acción, siendo parecidas a las basadas en sucesos que se explican en el capítulo 4.º de la *Guía del* DUNGEON MASTER, ya que son las decisiones de los personajes las que las guían.

Idea para una aventura: uno de los dioses en un panteón cerrado está furioso con los PJs. Al convertirse en deidades, el dios supremo del panteón castigó a este dios quitándole algunos de sus rangos para dárselos a ellos. Buscando venganza, ahora intenta desacreditar a los personajes enviándolos a misiones que, de tener éxito, ofenderán o enfurecerán al dios supremo. La deidad vengativa los halagará y les dirá mentiras sutiles, jugando con sus emociones, aunque lejos de la presencia de los personajes se reirá mientras molestan a otros dioses.

POLÍTICA DIVINA

Siempre que haya más de un ser inteligente en un lugar, hay potencial para intrigas, complots y política, y los panteones no son diferentes. Las deidades se acercan a los recién llegados ofreciéndoles unirse a alianzas, facciones, camarillas, y órdenes secretas. Si a tus jugadores les gustan las aventuras llenas de intriga e investigación, recuerda que las deidades tienen relaciones e historias complejas. Aventuras de este tipo revelarán las personalidades de las deidades individuales a través de sus objetivos y los métodos que utilizan para conseguirlos.

Por lo general, los objetivos de una deidad se centran en controlar poder o posición. El poder solamente es importante si hay disponible una cantidad limitada del mismo, y la única forma de conseguir más es de otras deidades, ya sea mediante la persuasión, el sigilo o la fuerza.

La posición y el rango entre las deidades tienden a ser más importantes en los panteones cerrados, donde las deidades tienen responsabilidades y papeles además de sus ámbitos de poder. Por ejemplo, Hermes era dios de los viajeros y de la buena suerte, pero en el Olimpo también era el heraldo de los dioses y escoltaba a los muertos hasta el Hades. Algunas posiciones son más deseables que otras, y varias deidades pueden querer el mismo puesto. En el panteón del D&D, Heironeus y Hextor obstaculizan cada uno los esfuerzos del otro y se oponen entre sí tanto como les es posible. Los PJs podrían encontrarse fácilmente en un bando u otro de esa pugna.

Idea para una aventura: al ascender los PJs para unirse al panteón, descubren que todos los puestos están completos. Una deidad menor de la guerra les explica que si gustan son libres de viajar, ir de aventuras o simplemente descansar. Pueden convertirse en sirvientes de otro dios, si les gusta la idea y aprenden acerca de los deberes de la deidad. El dios menor continúa explicándoles que, aunque no debería decirle esto a los mortales, la mayoría de los dioses consiguieron su posición matando a cualquiera que tenía lo que querían. Cuando esto ocurre, los mortales creen que el dios se ha "retirado" o ha encontrado una muerte heroica luchando contra los enemigos del panteón.

Mientras los PJs aprenden más sobre sus vidas divinas, el dios menor de la guerra les miente, diciendo que el guardián del panteón, una gran deidad de la guerra, los odia a muerte. Intentará incitar a los personajes para que luchen contra la gran deidad de la guerra con la esperanza de que debiliten al dios mayor de modo que la deidad menor pueda terminar el trabajo y ocupar el puesto de guardián.

AVANCE DIVINO

El avance divino se maneja mejor a través de la interpretación. Al ir ganando los personajes la confianza de las demás deidades, irán recibiendo más responsabilidades y su rango divino se incrementará con ello. Lo que sigue a continuación es una guía para ayudarte a juzgar cuándo los personajes están listos para ganar rangos divinos.

El rango divino inicial depende de tu campaña. Puedes decidir que tales mortales empiecen con rango 0 o rango 1. Si la ascensión solamente puede ser impartida o ganada, los nuevos dioses deberían empezar con rango divino 0. Si pueden robar poder divino, en un principio pueden no ser capaces de manejar el poder completo de su nueva posición. Lo mismo puede ocurrir con el poder divino cedido a un mortal y el poder adquirido al matar a un dios. Sin embargo puedes decidir que todo el poder recaiga sobre sus cabezas entregándoles el poder completo de sus predecesores. Esta técnica conduce naturalmente a aventuras acerca de aprender a utilizar los poderes.

El avance a través de los rangos divinos también depende de si decides que la divinidad misma es limitada o ilimitada. Si hay una cantidad finita de poder, no es posible avanzar salvo que una deidad existente ceda poder o muera. En tales casos deberías decidir si el rango previo de la deidad se transmite con el poder. Cuando alguien mata a un dios, no se consigue otra cosa que liberar los rangos divinos de la deidad. Tal vez una deidad pueda ceder poder al cosmos en vez de a un sucesor. Tal decisión podría conducir a una carrera para avanzar, con cada deidad intentando conseguir absorber tanto poder como le sea posible.

Si no hay límite al poder divino, el avance puede estar controlado por otra deidad. Esta situación es habitual en los panteones cerrados; el dios supremo del panteón es por lo general la autoridad controladora.

Límites al avance: los personajes deberían ganar un rango divino cada vez, salvo que tu cosmología dicte que pueden obtener el rango y poder completos de una deidad cuando maten a ese ser o le roben su poder.

Esta es la fuente de todo poder divino

Los nombres de Pelor, Loki, Atenea, Osiris y los de su especie son invocados tanto por los devotos como por los desesperados. Con aptitudes que llegan casi hasta más allá del alcance de la imaginación de los mortales, el esplendor de los dioses empequeñece incluso a los más grandes héroes.

Este suplemento para el juego Dungeons & Dragons proporciona todo lo que necesitas para crear y convocar a los seres más poderosos en tu campaña. Están incluídas las descripciones y estadísticas de más de setenta dioses de cuatro panteones completamente detallados. Junto a sugerencias para crear tus propios dioses, Dioses y semidioses también incluye información sobre cómo los personajes pueden alcanzar la divinidad.

Para utilizar este suplemento, un Dungeon Master también necesita el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master*, y el *Manual de Monstruos*. Un jugador tan sólo necesita el *Manual del Jugador*.

d20 system

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

*Scan By Merlinda ^-^*